Alchimisten

(reine Magiekundige der Grundmagie) [Alchemist, Herkunft: Spell Law, Seite 6]

Alchimisten konzentrieren sich auf Sprüche die die Materie beeinflussen, um Zauber aller drei Quellen darin einzubetten. Allerdings benötigen sie jemanden, der den Zauber wirft, der eingebettet werden soll, wenn sie ihn nicht selber beherrschen.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Alchemistische Vorbereitungen Alchemical Preparations	RCI-30 21	Anorganisches bearbeiten Inorganic Skills	SL-89 15	Grundmagie einbetten Essence Imbedding	SL-90 18
Magische Tätowierungen Organism Skills	RCV-48 23	Meister des Absorbierens Assimilation Mastery	SUC-62 23	Meister des Belebens Animation Mastery	SUC-64 25
Mental- & Göttermagie einbetten Mentalism/Channeling Imbedding	SL-90 15	Organisches bearbeiten Organic Skills	SL-88 16	Palingenese Palingenesis	RCV-52 24
Strukturresistenz Structure Wardings	RCV-51 23	Talismane Charmcraft	RCV-46 25	Tränke / Gase herstellen Liquid-Gas Skills	SL-89 13
Wege der Verzauberung Enchanting Ways	SL-88 18				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Alchemistische Vorbereitungen (Alchemical Preparations) [RC130]

1) Gegenstand erforschen (I)[26756] R: S / D: -
   Ermöglicht es dem Zauberkundigen zu bestimmen, welche Materialien und Verfahren für die Konstruktion und/oder Verzauberung eines bestimmten Gegenstandes erforderlich sind. Wenn der Meister der Meinung ist, dass die Konstruktion nicht innerhalb der normalen Fähigkeiten des Zauberkundigen liegt, kann er vom Zauberkundigen verlangen, dass er nach Forschungshilfen wie einer Bibliothek oder einem anderen erfahrenem Alchemisten sucht. Natürlich stellt dieser Zauberspruch nicht die Materialien oder Fähigkeiten zur Verfügung, die für die Ausführung der Konstruktion oder der Verzauberung erforderlich sind.
2) Maße ermitteln (I)[26758] R: S / D: -
   Ermöglicht dem Zauberkundigen, Gegenstände oder Substanzen genau zu vermessen. Die Maße werden in alchemistisch relevanten Einheiten angegeben: Karat, Gramm, Kubikzoll, Pfund, Unzen, Körner, Milliliter usw. Der Magier erfährt nichts über die genaue Zusammensetzung des Gegenstandes oder Materials.
3) Grundlegende Analyse (I)[26760] R: S / D: 60min-2min/St
   Ermöglicht es dem Zauberkundigen, alle Komponenten in einem Gegenstand oder Stoff zu benennen, die mindestens 25% der Gesamtmasse ausmachen. Pro Anwendung können hierbei 20cm³ analysiert werden.
5) Schmelztiegel I (F)[26762] R: S / D: 20min
   Ermöglicht dem Zauberkundigen die Trennung der Primärkomponente von 20cm³ eines Materials (muss mindestens 90% Reinheit aufweisen) von den "Verunreinigungen" (alle anderen Komponenten). Der Prozess dauert 20 Minuten und hinterlässt zwei getrennte Materialien, die Primärkomponente und die Verunreinigungen.
6) Vorbereiten I (F)[26764] R: S / D: 1h
   Erlaubt dem Zauberkundigen, den alchemistischen Trägheitsfaktor (AlTr) einer Substanz oder eines Gegenstandes (RCV S.55) von 1 auf 0 zu reduzieren. Damit ist es vollständig verzaubert und bereit, verzaubert oder eingebettet zu werden. Der Vorgang dauert 1 Stunde. Pro Anwendung des Zaubers können 20cm³ entsprechend vorbereitet werden.
7) Analyse (I)[26766] R: S / D: 60min-1min/St
   Der Zauberkundige erhält eine vollständige und umfassende Analyse aller in einem Material vorhandenen Bestandteile mit ihren prozentualen und gewichtsmäßigen Anteilen.
8) Vorbereiten II (F)[26768] R: S / D: 4h
   Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 2 auf 1 reduziert wird und der Prozess 4 Stunden dauert.
10) Schmelztiegel II (F)[26770] R: S / D: 20min
    Wie Schmelztiegel I mit der Ausnahme, dass die Primärkomponente mindestens 75% des Materials ausmacht.
11) Vorbereiten III (F)[26772] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 3 auf 2 reduziert wird und der Prozess 9 Stunden dauert.
12) Vorbereiten IV (F)[26774] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 4 auf 3 reduziert wird, und der Prozess dauert 16 Stunden.
13) Spruchverkleinerung (F)[26776] R: S / D: 1 Tag
    Erlaubt es dem Zauberkundigen, einen Gegenstand oder ein Material für einen höherwertigen Spruch, als es normalerweise möglich wäre, vorzubereiten. Dieser Spruch muss Spruchstufe Wochen täglich auf den Gegenstand oder das Material gesprochen werden.dauert der Prozess 13 Wochen für jede signifikante Verkleinerung (eine Woche pro Stufe des Zauberspruchs, in diesem Fall 13 Wochen). Zum Beispiel sind für Spruchvermehrer (und Spruchmultiplikatoren) in der Regel Gegenstände in der Größe eines Zauberstabs (1,5m) erforderlich. Daher ist der Einsatz dieses Spruchs einmal pro Tag für 13 Wochen notwendig, um diese auf einen Gegenstand von der Größe einer "Stange" zu zaubern. Die Herstellung eines Spruchvermehrers in Stab-Größe (30cm) würde erfordern, diesen Prozess zweimal durchzuführen (26 Wochen).
    Und einen tragbaren Gegenstand herzustellen (kleiner als ein Stab, aber größer als ein Ring) würde 39 Wochen benötigen. Einen entsprechenden Ring zu erschaffen würde sogar 52 Wochen dauern.
14) Vorbereiten V (F)[26778] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 5 auf 4 reduziert wird und der Prozess 25 Stunden dauert.
15) Schmelztiegel III (F)[26780] R: S / D: 20min
    Wie Schmelztiegel I mit der Ausnahme, dass die Primärkomponente mindestens 49% des Materials ausmacht.
16) Vorbereiten VI (F)[26782] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 6 auf 5 reduziert wird und der Prozess 36 Stunden dauert.
17) Vorbereiten VII (F)[26784] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 7 auf 6 reduziert wird und der Vorgang 49 Stunden dauert.
18) Vorbereiten VIII (F)[26786] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 8 auf 7 reduziert wird und der Prozess 64 Stunden dauert.
19) Vorbereiten IX (F)[26788] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 9 auf 8 reduziert wird, und der Prozess 81 Stunden dauert.
20) Schmelztiegel IV (F)[26790] R: S / D: 20min
    Wie Schmelztiegel I, jedoch wird das Material komplett in seine Bestandteile zerlegt.
25) Vorbereiten X (F)[26792] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 10 auf 9 reduziert wird, und der Prozess 100 Stunden dauert.
30) Vorbereiten XI (F)[26794] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 11 auf 10 reduziert wird und der Vorgang 121 Stunden dauert.
50) Vorbereiten XII (F)[26796] R: S / D: 1 Tag
    Wie Vorbereiten I mit der Ausnahme, dass der AlTr von 12 auf 11 reduziert wird und der Prozess 144 Stunden dauert.

Anorganisches bearbeiten (Inorganic Skills) [SI89]

1) Eisen bearbeiten[15873] R: S / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zauberkundigen, Eisen zu bearbeiten.
2) Stahl bearbeiten I[15874] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, außer das Stahl bearbeitet werden kann, um +5 nicht-magische Waffen herzustellen.
3) Normale Metalle bearbeiten[15875] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige jedes normale Metall außer Eisen und Stahl bearbeiten kann, wenn das Material zu einer Waffe ohne Bonus führen würde.
4) Legierungen bearbeiten I[15876] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige alle Legierungen bearbeiten kann. Waffen, die aus diesen Legierungen hergestellt werden, haben keinen Bonus.
5) Stahl herstellen[15877] R: S / D: 24h
   Erlaubt dem Zauberkundigen, Stahl aus Eisen herzustellen, wobei die Menge, die er an einem Tag herstellen kann, von seiner Ausrüstung abhängt.
6) Stahl bearbeiten II[15878] R: S / D: 24h
   Wie Stahl bearbeiten I, nur dass der Zauberkundige den Stahl zur Herstellung von +10 nicht-magischen Waffen dient.
7) Legierungen herstellen[15879] R: S / D: 24h
   Wie Stahl herstellen, nur dass der Zauberkundige Legierungen aus normalen Metallen herstellen kann, wenn die Metalle vorhanden sind.
8) Stein bearbeiten[15880] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige Stein bearbeiten kann, um einen Gegenstand aus Stein herzustellen, warum auch immer.
10) Legierungen bearbeiten II[15881] R: S / D: 24h
    Wie Legierung bearbeiten, nur dass es erlaubt wird, Legierungen zu bearbeiten mit denen +15 nicht-magische Waffen hergestellt werden können.
11) Juwelen bearbeiten[15882] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zauberkundige Juwelen bearbeiten kann.
15) Mithril bearbeiten I[15883] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zauberkundige jedes anorganische Material bearbeiten kann, das einen Gegenstand mit einem +20-Bonus erzeugen könnte (z.B. Mithril).
20) Laen bearbeiten II[15884] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur ist es dem Zauberkundigen erlaubt, jedes anorganische Material zu bearbeiten, mit dem ein Gegenstand mit einem +25-Bonus hergestellt werden kann (Laen ist ein superhartes vulkanisches Glas, das in einem Weltensystem verwendet werden könnte, das dieser Beschreibung entspricht).
25) Eog bearbeiten III[15885] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zauberkundige jedes anorganische Material bearbeiten kann, das +30 Gegenstände ergeben würde. (Eog ist ein extrem dichtes, hartes Metall, das sehr schwer zu bearbeiten und zu finden ist; es könnte in einem Weltsystem verwendet werden, auf das diese Beschreibung zutrifft).
30) Eog herstellen[15886] R: S / D: 24h
    Ermöglicht es dem Zauberkundigen, jedes Material aus den entsprechenden Ausgangsmaterialien herzustellen.
50) Herstellen / Bearbeiten[15887] R: S / D: 24h
    Ermöglicht die Herstellung und Bearbeitung aller Metalle, Legierungen oder anorganischen Mineralien (z.B. Kregora ist eine Legierung, die intensive Antimagie-Eigenschaften hat; sie kann nur mit diesem Zauberspruch bearbeitet bzw. hergestellt werden).

Grundmagie einbetten (Essence Imbedding) [SL90]

1) Magische Untersuchung[15888] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen, besondere Sprüche oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.
3) Einbetten I[15889] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Spruch der Stufe 1 in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.
4) Zauberstab aufladen I[15890] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Zauber in einer Zauberrute wieder aufzuladen (ohne den eigentlichen Spruch neu einbetten zu müssen).
5) Einbetten II[15891] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.
6) Täglich I[15892] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Spruch der Stufe 1 einzubetten, der einmal täglich angewendet werden kann (muss mit Einbetten # gleichzeitig auf den Gegenstand angewendet werden).
7) Einbetten III[15893] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.
8) Zauberstab aufladen II[15894] R: S / D: 24h
   Wie Zauberstab laden I, nur das Zauberstöcke aufgeladen werden können.
9) Einbetten IV[15895] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.
10) Täglich III[15896] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 3 täglich verfügbar gemacht werden können. Ein Spruch der Stufe 1 kann 3x/Tag gezaubert werden; Stufe 2 und 3 nur 1x/Tag.
11) Einbetten V[15897] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.
12) Zauberstab III laden[15898] R: S / D: 24h
    Wie Zauberstab aufladen I, nur das Zauberstäbe aufgeladen werden können.
13) Einbetten VI[15899] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 6 eingebettet werden können.
14) Täglich V[15900] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 5 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 3x/Tag; Stufe 3 2x/Tag; Stufe 4 oder 5 1x/Tag.
15) Einbetten VII[15901] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 7 eingebettet werden können.
20) Einbetten X[15902] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.
25) Wahres Täglich[15903] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 10 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 und 3 4x/Tag; Stufe 4 und 5 3x/Tag; Stufe 6 und 7 2x/Tag; Stufe 8, 9 und 10 1x/Tag
30) Permanent[15904] R: S / D: 24h
    Wie Wahres Täglich, nur das die Wirkung eines Spruches permanent vorhanden ist.
50) Wahres Einbetten[15905] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das ein Spruch ohne Stufenbegrenzung einmalig in den Gegenstand eingebettet wird.

Magische Tätowierungen (Organism Skills) [RCV48]

1) Tätowierung entdecken[15906] R: 15m / D: 1 KR/ST
   Der Zauberkundige entdeckt im Umkreis von 15 m Tätowierungen auf Lebewesen (auch unsichtbare Tätowierungen). 1.5m²/KR können untersucht werden.
2) Tätowierung identifizieren[15907] R: B / D: 1 KR/ST
   Der Zauberkundige erfährt, welcher Tätowierungsspruch benutzt wurde, um die Tätowierung herzustellen (Tattoorune, Tätowierungszauberstab, Tattoo einbetten usw), aber nichts über die Eigenschaften oder Zauber der Tätowierung. Dafür werden die entsprechenden Zauber benötigt.
3) Fleisch vorbereiten[15908] R: B / D: 24h
   Dieser Spruch wird auf die nackte Haut gezaubert, damit sie auf das Tätowieren vorbereitet wird. Die Größe der Tätowierung in cm² ist zum Zeitpunkt festzulegen, an dem der „Fleisch vorbereiten"-Spruch zum ersten Mal gesprochen wird. Hierbei wird eine Umrandung nach Wahl des Zauberkundigen festgelegt (welche mit einem gespeicherten Design korrespondieren kann) und die aktuelle Tätowierung muss in diesem Gebiet hineinpassen. Jeder Versuch 2 Tätowierungen zu überlappen, führt bei Vollendung des zweiten Tattoos zur sofortigen Löschung beider Tätowierungen, bei dem Schaden entsteht, wie er bei dem Spruch „Tätowierung löschen" beschrieben wird. Dieser Spruch erlaubt jede lebende Haut als Untergrund für eine Tätowierung zu benutzen. Das Gebiet wird für die Instrumente und Farbpigmente durchlässig, auch wenn die Tätowierung normalerweise nicht möglich wäre. Wenn „Fleisch vorbereiten" täglich gezaubert wird, entstehen weder Schmerzen noch Infektionen.
4) Design speichern[15909] R: B / D: 1 KR/ST
   Dieser Spruch erlaubt es dem Zauberkundigen ein Bild von einem normalen Tattoo, einem verzaubertem Tattoo oder auch einer Zeichnung permanent zu speichern. Das Bild kann als Vorlage für die Sprüche dieser Liste benutzt werden oder mit dem Spruch „Design übertragen" exakt kopiert werden. Eine Fläche von 6,5cm² kann pro KR gespeichert werden.
5) Design übertragen[15910] R: B / D: V
   Dieser Zauberspruch erlaubt es dem Zauberkundigen, ein Bild, das er durch „Design speichern" in Erinnerung behalten hat, auf ein andere Oberfläche exakt zu übertragen. Wenn nur eine normale Tätowierung eingraviert werden soll, kann das Bild mit einer Geschwindigkeit von 26 cm²/h dupliziert werden; wenn es sich dabei um eine verzauberte Tätowierung handelt, dauert der Zauber 24 Stunden und muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die im normalen Tätowierungsprozess verwendet werden, gesprochen werden.
6) Tätowierung II[15911] R: B / D: 24h
   Ermöglicht die Erstellung von verzauberten Tätowierungen auf einer Fläche, auf die „Fleisch vorbereiten" gezaubert wurde. Beim ersten Abdruck der Tätowierung muss der Zauberkundige wählen, welche Art Wirkung die Tätowierung haben soll (Rune, täglich, etc.). Sie kann nachträglich nicht mehr geändert werden. Es braucht eine Woche pro Nummer des Tattoo-Spruchs, der zur Vervollständigung der Inschrift verwendet wird. Die Größe der Tätowierung beträgt mindestens 10 cm² für jede Ebene des Zauberspruchs Tätowierung. Tattoo II muss mindestens 20 cm² groß sein und kann Sprüche bis Stufe 2 aufnehmen.
7) Transparente Pigmente[15912] R: B / D: 24h
   Wenn dieser Zauber einmal pro Tag während der Entstehung der Tätowierung mit den anderen Zaubern gesprochen wird, wird die Tätowierung bei der Fertigstellung des Werkes unsichtbar. Es wird nur dann sichtbar, wenn "Tätowierung entdecken" oder "Grundmagie entdecken" gezaubert wird, oder wenn der Tätowierer oder der Träger es möchte. Die Haut, auf der eine Tätowierung mit diesem Zauberspruch erstellt wird, wird normal braun werden und es wird keine ungewöhnliche Textur nachweisbar sein. Wenn normale Tätowierungen mit diesem Effekt erzeugt werden, muss dieser Zauber einmal pro Stunde während des Tätowierens gezaubert werden.
8) Tätowierung III[15913] R: B / D: 24h
   Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 30 cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 3 aufnehmen kann.
9) Tätowierungszauberstab I[15914] R: B / D: 24h
   Ermöglicht die Erstellung einer Tätowierung, die einen wiederaufladbaren, eingebetteten Zauber (oder Zaubersprüche) enthalten, wie es ein Zauberstab tun würde, gemäß der normalen alchemistischen Regeln (Spell Law 9.92). Der Einschreibvorgang dauert 9 Wochen, und die Tätowierung muss mindestens 40cm² groß sein.
10) Tätowierung IV[15915] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 40cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 4 aufnehmen kann.
11) Tätowierung löschen[15916] R: B / D: -
    Dieser Spruch entfernt mit sofortiger Wirkung ein Tattoo. Aber dieser Prozess erzeugt Schaden von 1 pro 3cm² bei normalen Tattoos oder 1 Schaden pro cm² bei magischen Tattoos. Die gleiche Stelle kann danach wieder tätowiert werden. Sollte die Tätowierung gegen den Willen des Trägers entfernt werden, so hat das Tattoo einen Widerstandswurf.
12) Tätowierung V[15917] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 50cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 5 aufnehmen kann.
13) Tätowierungszauberstab II[15918] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstock behandelt wird. Der Prozess dauert 13 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 100cm².
14) Tätowierung VI[15919] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 60cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 6 aufnehmen kann.
15) Design ändern[15920] R: B / D: 1 h/ST
    Dieser Zauber erlaubt es eine Tätowierung entweder zu verändern oder auf der Haut zu verschieben. Der Tätowierer muss „Fleisch vorbereiten", Instrumente und neue Pigmente sowie entweder die Fertigkeit des Gießers oder ein durch „Design speichern" gespeichertes Bild benutzen. Die Farben können geändert oder das Muster kann teilweise oder vollständig neu gezeichnet werden, aber Größe muss konstant bleiben. 10 cm² können pro Stunde geändert werden. Der gesamte Entwurf kann auch in einen anderen Bereich des Körpers mit den folgenden Einschränkungen verschoben werden. Die Tätowierung darf sich nicht mit einer anderen Tätowierung überlappen und darf die ganze Zeit nicht in der Größe geändert werden, wohl aber in der Form. Allerdings kann dies eine Verzerrung hervorrufen, welches eine Neuzeichnung erforderlich macht. Die Tätowierung kann mit einer Geschwindigkeit von 2,5cm pro Stunde bewegt werden. Die Bewegung oder das Neuzeichnen einer Tätowierung verübt 10 Schaden/h auf das Lebewesen.
16) Tätowierung VII[15921] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 70cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 7 aufnehmen kann.
17) Tätowierungszauberstab III[15922] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstab behandelt wird. Der Prozess dauert 17 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 180cm².
18) Tätowierung VIII[15923] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 80cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 8 aufnehmen kann.
19) Verbessern[15924] R: B / D: V
    Mit diesem Spruch können erweiterte magische Effekte, wie oben in den Optionen beschrieben, erzeugt werden.
20) Tätowierung X[15925] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 100cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 10 aufnehmen kann.
25) Große Tätowierung[15926] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 150cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 20 aufnehmen kann.
30) Tiefe Schatten[15927] R: B / D: 24h
    Mit diesem Zauberspruch kann eine Tätowierung geschaffen werden, die eine Wirkung auf einer höheren Ebene entfaltet, als es die Gesamtzahl der Quadratzentimeter normalerweise erlauben würde. Er muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die in der Tätowierung verwendet werden, gewirkt werden, wodurch auch die Zeit bis zur

Fertigstellung verlängert wird. Für jede weitere Woche Verlängerung, kann der Tattoo oder Tattoostab-Spruch auf einem Muster eingraviert ist, das 10cm² kleiner als normalerweise erforderlich ist. Die Grenze hierfür ist, dass jede Tätowierung mindestens eine Größe von 10cm² haben muss. (Wenn also "Tätowierungszauberstab II" mit „Tiefe Schatten“ erstellt wird, und zusätzlich fünf Wochen Einschreibezeit hinzugefügt werden, kann die Tätowierung auf 50cm² reduziert werden).

50) Wahre Tätowierung[15928] R: B / D: 24h
Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 240cm² groß sein muss und Sprüche jeder Stufe aufnehmen kann.

Meister des Absorbierens (Assimilation Mastery) [SUC62]

1) Gegenstand speichern[15929] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Magie erforschen[15930] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Fähigkeit absorbieren[15931] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Zeitweilige Absorption[15932] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mehrfache Verbindung *[15933] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Absorptionsfalle[15934] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Übertragen[15935] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Vereinigung[15936] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Magie schwächen[15937] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Absorption verhüten[15938] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Umwandeln[15939] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Magie absorbieren[15940] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Magischen Gegenstand absorbieren[15941] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Magische Gegenstände verbinden[15942] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magisch. Gegenstand verschlingen[15943] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Intellekt absorbieren[15944] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Ausgewählte Absorption[15945] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Verbindung[15946] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Fehler beheben[15947] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Magie verstärken[15948] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Kreative Absorption[15949] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Permanenz[15950] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Kampf ums Absorbieren[15951] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Meister des Belebens (Animation Mastery) [SUC64]

1) Untersuchen[15952] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Belebtes entdecken[15953] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Gas beleben[15954] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Flüssigkeit beleben[15955] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Festes beleben[15956] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Energie beleben[15957] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Anderes beleben[15958] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Belebtes Gas[15959] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kampf ums Belebte[15960] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Fliegen[15961] R: S / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Belebte Flüssigkeit[15962] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Belebtes Festes[15963] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Belebte Energie[15964] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Belebtes Anderes[15965] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Geringerer Golem[15967] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Belebtes verändern[15966] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Geringerer Konstrukt[15968] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Golem[15969] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Konstrukt[15970] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Größerer Golem[15971] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Teleportation[15972] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Golem[15973] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Begrenztes Leben[15974] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Unbegrenztes Reisen[15975] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Scherbe[15976] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mental- & Göttermagie einbetten (Mentalism/Channeling Imbedding) [SI90]

1) Magische Untersuchung[15977] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen, besondere Sprüche oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände oder Tränke eingebettet werden können.
3) Einbetten I[15978] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Stufe 1 Spruch der Mental- oder Göttermagie in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.
5) Zauberstab I laden[15979] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen eine Zauberrute der Mental- oder Göttermagie herzustellen.
6) Einbetten II[15980] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.
7) Täglich I[15981] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Stufe 1 Spruch einzubetten, der 1x/Tag gezaubert werden kann.
9) Einbetten III[15982] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.
10) Zauberstab II laden[15983] R: S / D: 24h
    Erlaubt es dem Zauberkundigen eine Zauberrute der Mental- oder Göttermagie herzustellen.
11) Täglich III[15984] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 3 eingebettet werden; Stufe 1 3mal täglich, Stufe 2 und 3 1mal täglich
12) Einbetten IV[15985] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.
14) Einbetten V[15986] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.
15) Täglich V[15987] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 5 eingebettet werden; Stufe 1 4mal täglich, Stufe 2 3mal täglich; Stufe 3 2mal täglich; Stufe 4 und 5 1mal täglich.
20) Zauberstab III laden[15988] R: S / D: 24h
    Erlaubt es dem Magier einen Zauberstab der Mental- oder Göttermagie herzustellen.
25) Einbetten X[15989] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.
30) Täglich X[15990] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur kann ein Spruch bis Stufe 10 eingebettet werden; Stufe 1 5mal täglich, Stufe 2 und 3 4mal täglich; Stufe 4 und 5 3mal täglich; Stufe 6 und 7 2mal täglich; Stufe 8, 9 und 10 1mal täglich.
50) Permanent[15991] R: S / D: 24h
    Wie Täglich X, nur das ein Spruch bis Stufe 10 eingebettet werden kann, der dann permanent wirkt.

Organisches bearbeiten (Organic Skills) [SI88]

1) Holz bearbeiten[15992] R: S / D: 24h
   Ermöglicht dem Zauberkundigen die Bearbeitung von nicht magischem Holz.
2) Runenpapier I[15993] R: S / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zauberkundigen, ein Blatt Papier herzustellen, das einen Zauberspruch der Stufe 1 hält. Die Herstellung dauert eine Woche pro Stufe des Zaubers, den das Runenpapier halten kann.
3) Kleidung bearbeiten[15994] R: S / D: 24h
   Wie Holz bearbeiten, außer das Kleidung bearbeitet werden kann.
4) Runenpapier II[15995] R: S / D: 24h
   Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 2 aufnehmen kann.
5) Zauberstab I[15996] R: S / D: 24h
   Erlaubt dem Zauberkundigen, einen Zauberstab (1,5m) herzustellen.
6) Organisches bearbeiten[15997] R: S / D: 24h
   Wie Holz bearbeiten, außer dass es dem Zauberkundigen erlaubt ist, jedes gewöhnliche organische Material zu bearbeiten.
7) Runenpapier III[15998] R: S / D: 24h
   Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 3 aufnehmen kann.
9) Runenpapier V[15999] R: S / D: 24h
   Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 5 aufnehmen kann.
10) Zauberstab II[16000] R: S / D: 24h
    Wie Zauberstab I, außer dass eine Zauberrute (75cm) hergestellt werden kann.
12) Runenpapier VII[16001] R: S / D: 24h
    Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 7 aufnehmen kann.
14) Runenpapier X[16002] R: S / D: 24h
    Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 10 aufnehmen kann.
15) Zauberstab III[16003] R: S / D: 24h
    Wie Zauberstab I, außer dass ein Stab (30cm) hergestellt werden kann.
20) Wahres Org. bearbeiten[16004] R: S / D: 24h
    Wie Organisches Bearbeiten, außer dass jedes organische Material bearbeitet werden kann (z.B. könnte dies erforderlich sein, um die Häute von Drachen zu bearbeiten).
25) Großes Runenpapier[16005] R: S / D: 24h
    Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch bis Stufe 20 aufnehmen kann.
30) Magisches Holz bearbeiten[16006] R: S / D: 24h
    Wie Holz bearbeiten, außer dass magisches Holz bearbeitet werden kann.
50) Wahres Runenpapier[16007] R: S / D: 24h
    Wie Runenpapier I, außer dass das Papier einen Zauberspruch jeder Stufe aufnehmen kann.

Palingenese (Palingenesis) [RCV52]

1) Essentielle Salze entdecken[16008] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Essentielle Wächtersalze entdecken[16009] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Begräbnisasche vorbereiten[16010] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Essentielle Salze extrahieren[16011] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Winzige Pflanze wiederbeleben[16012] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kleine Pflanze wiederbeleben[16013] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mittlere Pflanze wiederbeleben[16014] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Große Pflanze wiederbeleben[16015] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Riesige Pflanze wiederbeleben[16016] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Winziges Tier wiederbeleben[16017] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kleines Tier wiederbeleben[16018] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Mittleres Tier wiederbeleben[16019] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Großes Tier wiederbeleben[16020] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Riesiges Tier wiederbeleben[16021] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Winziges Monster wiederbeleben[16022] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Kleines Monster wiederbeleben[16023] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Mittleres Monster wiederbeleben[16024] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Großes Monster wiederbeleben[16025] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Riesiges Monster wiederbeleben[16026] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wächter wiederbeleben[16027] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Dämon wiederbeleben[16028] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Geistesfolter[16029] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Substanz[16030] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Permanent[16031] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Strukturresistenz (Structure Wardings) [RCV51]

1) Untersuchen[16058] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Versiegeln[16059] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Portal[16060] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alterungsresistenz I *[16061] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Widerstandsresistenz I *[16062] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Feuerresistenz *[16063] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wiederversiegeln[16064] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Aktive Resistenz[16065] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Elementenresistenz I *[16066] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Verstärkung I *[16067] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Widerstandsresistenz II *[16068] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Alterungsresistenz II *[16069] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Resistenz verstecken I *[16070] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Alterungsresistenz III *[16071] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Widerstandsresistenz III *[16072] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wächterstein[16073] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Verstärkung II *[16074] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Elementenresistenz II *[16075] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Resistenz verstecken II *[16076] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Elementenresistenz III *[16077] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahre Alterungsresistenz *[16078] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
45) Wahre Elementenresistenz *[16079] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Widerstandsresist. *[16080] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Talismane (Charmcraft) [RCV46]

1) Entdecken von Talismanen[16032] R: 15m / D: 1Kr/St
   Entdeckt die Präsenz von Talismanen innerhalb des Wirkungsbereiches. In jeder Runde kann ein 2m Umkreis genauer untersucht werden.
2) Entziffern von Talismanen[16033] R: B / D: 1Kr/St
   Pro Runde werden dem Zauberkundigen detaillierte Informationen über alle Besonderheiten eines Talismans gegeben, einschließlich der exakten Liste der Zauber, gegen die der Gegenstand schützt, der Stärke jedes Effekts (= MagieAngriffsWert [MAW] des Erschaffers), ob es sich um einen mehrschichtigen Schutzzauber handelt und ob der Gegenstand mit einem tiefen Verankerungseffekt versehen ist. Jeder Talisman, den der Zauberkundige auf diese Weise untersucht, kann auch automatisch an ihn gebunden werden, wenn er dies wünscht (und wenn er die Fähigkeit hat, sich zu verbinden).
3) Anker[16034] R: B / D: 24h
   Erzeugt eine Matrix in einem Gegenstand, mit dem es möglich ist, einen Talisman zu beschreiben. Für jede aufeinanderfolgende Woche, in der dieser "Anker" auf einen Gegenstand gewirkt wird (1/Tag), gewinnt die Matrix eine Kapazität von zwei Stufen. Der Zauber Talisman kann nur auf eine Matrix geschrieben werden, deren Kapazität gleich oder höher ist als ihre eigene Stufe. Die Matrix, die an einem Gegenstand verankert ist, hält nur so lange, wie der Talisman, der sie hält, noch wirksam ist (es sei denn, es wird ein tiefer Verankerungszauber verwendet).
4) Talisman IV[16035] R: B / D: V
   Dieser Zauber schreibt einen Talisman-Zauber in die Matrix ein, die durch Anker auf einen Gegenstand gelegt wird. Wenn Talisman auf den vorbereiteten Gegenstand gewirkt wird, wird dieser empfänglich und der nächste Zauber, der innerhalb einer Minute auf den Gegenstand gewirkt wird (durch den Zauberkundigen oder einen anderen kooperierenden Zauberanwender), wird harmlos absorbiert und aktiviert den Talisman gegen diesen spezifischen Zauber. Beim Wirken von Talisman kann der Zauberkundige wählen, ob er den Talisman (Gegenstand) zum Schutz eines gebundenen Trägers oder des Gegenstandes selbst einsetzen will. Talisman IV kann so eingestellt werden, dass er vor einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger schützt.
6) Talisman VI[16036] R: B / D: V

Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger schützt.

7) Multiple Talismane II[16037] R: B / D: V
Wenn dieser Zauber auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt wird, nachdem die erforderliche Anzahl von Wochen der Anwendung des Ankerzaubers verstrichen ist, aber bevor Talisman gewirkt wurde, erhält die Matrix die Fähigkeit, 2 Talisman-Zauber zu halten. Die Matrix muss die Stufenkapazität haben, um die Summe aus dem höchststufigen benötigten Talisman-Zauber plus die Hälfte der Stufen jedes weiteren Talisman-Zaubers, der auf den Gegenstand gelegt werden soll, aufzunehmen.

8) Talisman VIII[16038] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger schützt.

10) Talisman X[16039] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger schützt.

11) Multiple Talismane III[16040] R: B / D: V
Wie Multiple Talismane II, mit der Ausnahme, dass die Matrix die Kapazität erhält, 3 Talisman-Zauber aufzunehmen.

12) Talisman XII[16041] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger schützt.

13) Tiefer Anker I[16042] R: B / D: V
Wenn dieser Zauber auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt wird, bevor der Zauber Talisman gewirkt wird, erhält die Matrix die Fähigkeit, in dem Gegenstand zu verbleiben, an dem sie verankert wurde, nachdem der zugehörige Talisman-Effekt verblasst ist. Ein Abdruck vom Talisman-Effekt bleibt in der leeren Matrix erhalten, so dass sie langsam den exakt gleichen Talisman-Effekt regeneriert, den sie zuvor getragen hat. Wenn die Wirkung von Talisman, der Tiefer Anker 1 besitzt, ausgelöst wird, setzt sich diese nach einer Woche selbst zurück. Jedes Mal, wenn Talisman durch den Effekt Tiefer Anker I regeneriert wird, verliert er 50% seines Widerstandswurfs (der bei der Herstellung erzeugte MAW), abgerundet. Wenn er einen Widerstandswurf auf Angriffsstärke der Stufe 1 erreicht, verschwindet der Effekt Tiefer Anker und der Talisman (Gegenstand) löst sich nach dem nächsten Blockierungsversuch auf. (Z.B.: Ein Talisman X mit Effekt Tiefer Anker 1, der mit einem MAW 20 erschaffen wurde, braucht 1 Woche, um sich zu regenerieren, wenn er das erste Mal geblockt hat. Danach hat er einen Widerstandswurf mit MAW 10; die nächste Regeneration lässt ihn auf MAW 5 stehen; die nächste auf MAW 2; die letzte Regeneration reduziert ihn auf einen Ein-Schuss-Zauber mit MAW 1.) Nachdem sich ein Talisman mit Tiefer Anker zum ersten Mal regeneriert hat, wird die Matrix instabil, so dass sich der Talisman jedes Mal, wenn er aktiviert wird, um einen Zauber zu blockieren, etwas weiter auflöst, selbst dann, wenn der Zauber abgewendet wurde. (Tief verankerte Talismane sind also viel schwächer als normale Talismane, sobald sie sich nach ihrem ersten Fehlschlag regenerieren). Wichtig: Tiefe Verankerung darf nicht zu einer Matrix hinzugefügt werden, die Geschichteter Talisman besitzt.

14) Talisman XIV[16043] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger schützt.

15) Multiple Talismane IV[16044] R: B / D: V
Wie Multiple Talismane II, mit der Ausnahme, dass die Matrix die Kapazität erhält, 4 Talisman-Zauber aufzunehmen.

16) Talisman XVI[16045] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 16 oder niedriger schützt.

17) Tiefer Anker II[16046] R: B / D: V
Wie Tiefer Anker I, mit dem Unterschied, dass sich der Talisman einen Tag nach dem Verblassen regeneriert und es schwieriger ist, diesen Zauber in die Matrix eines Gegenstands einzubringen (siehe "Erschaffung von Talismane").

18) Talisman XVIII[16047] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 18 oder niedriger schützt.

19) Geschichteter Talisman[16048] R: B / D: V
Wenn auf die Matrix eines Gegenstands gewirkt, erhält der nächste eingeschriebene Spruch Talisman die Fähigkeit, zwei Fehlschläge zu überstehen, bevor er verblasst. Wenn ein geschichteter Talisman einen angreifenden Zauber nicht aufheben kann, wird nur die erste Schicht zerbrochen. Die zweite Schutzschicht wird dann sofort aktiviert, so dass der Zauber einen zweiten Widerstandswurf in dieser Runde machen muss, bevor er eine Chance hat, sein Ziel zu erreichen. Gelingt ihm auch der zweite Widerstandswurf, ist der Talisman zerbrochen. Misslingt dem Zauber jedoch der Widerstandswurf, bleibt die einzige verbleibende Schicht erhalten und wirkt wie ein normaler (einmal fehlgeschlagener) Talisman, bis er normal aufgelöst wird. Zwei Geschichtete Talismane gegen denselben Zauber dürfen in keiner Weise kombiniert werden; die maximale Anzahl zusätzlicher Widerstandswürfe, die ein Ziel durch den Einsatz von Talismanen erlangen kann, beträgt zwei (plus den normalen Widerstandswurf des Ziels, wenn alle in den Talisman eingebauten Widerstandswürfe versagen, um den angreifenden Zauber zu stoppen).

20) Großer Talisman[16049] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger schützt.

25) Unbegrenzter Talisman[16050] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber jeglicher Stufe schützt.

27) Talisman gegen Prosaische Magie[16051] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit dem Unterschied, dass dieser Zauber einen Talisman erschafft, der vor jedem Zauber der zwanzigsten oder niedrigeren Stufe der prosaischen Magie schützt, der auf den Träger oder den Gegenstand gewirkt wird (aber immer noch beschränkt auf die Arten von Zaubern, vor denen ein Talisman schützen kann - d.h. keine Elementarangriffszauber). Diese Art von Talisman kann nicht durch den Effekt eines geschichteten Talismans oder mehrerer Talismane verstärkt werden, obwohl er in eine Matrix eingraviert werden kann, die einen Tiefen Anker besitzt. Es ist auch schwieriger, in diese Talisman-Art einzugravieren. Jeder Tag der Einschreibung erhöht die Stärke des gewünschten Widerstandswurfs nur um eine halbe Stufe (d.h. die Anzahl der Beschreibungstage verdoppelt sich).

30) Talisman gegen Grundmagie[16052] R: B / D: V
Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Grundmagie.

35) Talisman gegen Mentalmagie[16053] R: B / D: V
Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Mentalmagie.

40) Talisman gegen Göttermagie[16054] R: B / D: V
Wie Talisman gegen Prosaische Magie, jedoch wirksam gegen jeden Zauber der Göttermagie.

45) Talisman gegen Hybridmagie[16055] R: B / D: V
Wie Talisman gegen Prosaische Magie, aber wirksam gegen jeden Zauber, der zwei oder mehr Reiche kombiniert (die Basisreiche des Hybrid-Zaubers: Götter-/Grund-Magie, Grund-/Mental-Magie und Götter-/Mental-Magie oder Alte Magie).

50) Wahrer Talisman[16057] R: B / D: V
Wie Talisman gegen Prosaische Magie, mit dem Unterschied, dass dieser Zauber einen Talisman erschafft, der gegen jeden Zauber eines beliebigen Reiches oder einer beliebigen Stufe wirksam ist. Dieser Talisman ist am schwierigsten zu erschaffen und jeder Tag der Beschwörung erhöht die Stärke des Widerstandswurfs nur um eine viertel Stufe (und vervierfacht damit die Anzahl der Beschwörungstage).

Tränke / Gase herstellen (Liquid-Gas Skills) [SL89]

1) Flüssigkeiten bearbeiten[16081] R: S / D: 24h
Erlaubt es dem Zauberkundigen mit nicht-magischen Flüssigkeiten zu arbeiten.

3) Tränke I[16082] R: S / D: 24h
Erlaubt es dem Zauberkundigen einen Stufe 1 Spruch in einen Trank einzubetten.

4) Schwaches Gift[16083] R: S / D: 24h
Der Zauberkundige kann mit einem schwaches Gift sicher umgehen. Vorbereitung und Verarbeitung zählt auch dazu.

5) Gase bearbeiten[16084] R: S / D: 24h
Wie Flüssigkeiten bearbeiten, nur kann der Zauberkundigen nicht-magisches Gas bearbeiten.

6) Tränke II[16085] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.

9) Tränke III[16086] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.

10) Starkes Gift[16087] R: S / D: 24h
Wie Schwaches Gift, nur das der Zauberkundige mit allen normalen und den meisten tödlichen Giften umgehen kann.

12) Tränke IV[16088] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.

15) Tränke V[16089] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.

20) Tränke X[16090] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.

25) Wahres Gift[16091] R: S / D: 24h
Wie Starkes Gift, nur das der Zauberkundige mit allen Giften umgehen kann.

30) Mehrfache Dosen[16092] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur dass ein Tränke-Spruch mehrfache Dosen herstellen kann. Z.B. kann ein Tränke-V-Spruch 5 Dosen von einem Stufe-1-Spruch herstellen; oder einmal Stufe 3 und einmal Stufe 2; 2 Dosen Stufe 2 und 1 Dosis Stufe 1 etc.

50) Große Tränke[16093] R: S / D: 24h
Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 20 eingebettet werden können.

Wege der Verzauberung (Enchanting Ways) [SL88]

1) Magische Untersuchung[16118] R: B / D: 24h
   Der Zauberkundige erfährt, welche Verzauberungen in einen Gegenstand eingebettet werden können.
2) Emphathie[16119] R: B / D: 24h
   Ein Gegenstand wird mit Einfühlungsvermögen ausgestattet. Siehe Spell Law Abschnitt 9.2.2.
3) Niedrige Intelligenz[16120] R: B / D: 24h
   Wie Empathie, nur der Gegenstand erhält eine niedrige Intelligenz.
4) Waffen I[16121] R: B / D: 24h
   Eine Waffe wird mit einem +5 Bonus verzaubert.
5) Rüstung I[16122] R: B / D: 24h
   Wie Waffe I, nur das Rüstungen oder Schilde einen +5 Bonus bekommen.
6) Allgemein I[16123] R: B / D: 24h
   Wie Waffe I, nur das alle anderen Gegenstände außer Waffen, Rüstungen und Schilde einen +5 Bonus bekommen. +1 Spruchaddierer ist möglich.
7) Mittlere Intelligenz[16124] R: B / D: 24h
   Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer mittleren Intelligenz ausgestattet wird.
8) Waffen II[16125] R: B / D: 24h
   Wie Waffe I, nur mit einem +10 Bonus.
9) Rüstung II[16126] R: B / D: 24h
   Wie Rüstung I, nur mit einem +10 Bonus.
10) Allgemein II[16127] R: B / D: 24h
    Wie Allgemein I, nur mit einem +10 Bonus. Ein +2 Spruchaddierer ist möglich.
12) Hohe Intelligenz[16128] R: B / D: 24h
    Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer hohen Intelligenz ausgestattet wird.
13) Waffen III[16129] R: B / D: 24h
    Wie Waffe I, nur mit einem +15 Bonus.
14) Rüstung III[16130] R: B / D: 24h
    Wie Rüstung I, nur mit einem +15 Bonus.
15) Allgemein III[16131] R: B / D: 24h
    Wie Allgemein I, nur mit einem +15 Bonus. Ein +3 Spruchaddierer oder ein x2 Multiplier ist möglich.
20) Waffen IV[16132] R: B / D: 24h
    Wie Waffe I, nur mit einem +20 Bonus.
25) Rüstung IV[16133] R: B / D: 24h
    Wie Rüstung I, nur mit einem +20 Bonus.
30) Sehr große Intelligenz[16134] R: B / D: 24h
    Wie Empathie, nur das der Gegenstand mit einer sehr hohen Intelligenz ausgestattet wird.
50) Allgemein IV[16135] R: B / D: 24h
    Wie Allgemein I, nur mit einem +20 Bonus. Ein +4 Spruchaddierer oder ein x3 Multiplier ist möglich.

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
   Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
   Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
   Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
    Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
    Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
    Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
    Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
    Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
    Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
    Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
    Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
    Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
    Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
    Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
    Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SUC7]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).

2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.

5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.

5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.

9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.

16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.

18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.

19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.

20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.

25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
Wie oben, aber mit 100m Reichweite.

30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.

50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.

2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.

3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.

5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.

10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.

14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.

15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.

16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.

17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.

50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SR1]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SR7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SKZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Animisten

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Animist, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Animisten konzentrieren ihre Magie auf alles Lebendige. Ihre Basissprüche behandeln Pflanzen, Tiere, Natur im allgemeinen und das Wetter.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Anreicherung Enrichment	RCIV-66 19	Bewegungen der Natur Nature's Movement	SL-54 18	Kräuter meistern Herb Mastery	SL-55 18
Natur schützen Nature's Protection	SL-56 17	Pflanzen meistern Plant Mastery	SL-54 19	Tiere meistern Animal Mastery	SL-55 20
Wege der Genetik Genetic Ways	SUC-42 23	Wissen über die Natur Nature's Lore	SL-56 17		

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Anreicherung (Enrichment) [RCW66]

1) Fruchtbarkeit feststellen[16136] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Boden düngen[16137] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kultivieren[16138] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Säen[16139] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Befruchtung[16140] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wahres düngen[16141] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wahre Kultivierung[16142] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahres Säen[16143] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tierfruchtbarkeit[16144] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Krankheit widerstehen[16145] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahre Befruchtung[16146] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Pflanzenkrankheit heilen[16147] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tierkrankheit heilen[16148] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Insektenplage stoppen[16149] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Tierfruchtbarkeit[16150] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Pflanzen wiederherstellen[16151] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Tiere heilen[16152] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Ernten[16153] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Anreicherung meistern[16154] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Bewegungen der Natur (Nature's Movement) [SL54]

1) Auf Ästen gehen[16155] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Auf dem Wasser gehen[16156] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schwimmen[16157] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Mit Organischem Verschmelzen[16158] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Auf Ästen laufen[16159] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Auf Steinen laufen[16160] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Auf Sand laufen[16161] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Auf dem Wasser laufen[16162] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Auf dem Wind gehen[16163] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wahres Schwimmen[16164] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Großes Org. Verschmelzen[16165] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Auf dem Wind rennen[16166] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Org. Verschmelzen[16167] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Baumtür (30m/St)[16168] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Organisches passieren[16169] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Baumtür (100m/St)[16170] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Baumwiederkehr[16171] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Wahre Baumwiederkehr[26438] R: ∞ / D: -
    Wie Baumwiederkehr, aber mit unbegrenzter Reichweite.

Kräuter meistern (Herb Mastery) [SL55]

1) Wissen über Kräuter[15155] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kräuter verbessern[15156] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kräuter finden (30m)[15157] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sofortige Kräuterheilkraft[15158] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kräuter meistern II[15159] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kräuter finden (100m)[15160] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kräuter wachsen lassen[15161] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kräuter meistern III[15162] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kräuter finden (150m)[15163] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kräuter reinigen[15164] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kräuter meistern V[15165] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kräuter finden (1500m)[15166] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kräuter meistern X[15167] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Kräuter finden[15168] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Kräuter verbessern[15169] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Kräuter meistern[15170] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Kräuter finden[15171] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Kräuterforschung und -entwicklung (I/F)[26442] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann eine völlig neue Gattung von Heilkräutern erfinden, die auch fähig ist, sich in der freien Natur zu vermehren und auszubreiten. Details zu dem Heilkraut und die Dauer der Forschung müssen vom Meister genehmigt werden.

Natur schützen (Nature's Protection) [SL56]

1) Chamäleon[16189] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Elementen widerstehen[16190] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Pflanzenfassade[16191] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Unterwasser atmen[16192] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tierfassade[16193] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schatten[16194] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches reflektieren[16195] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Organisches abwehren[16196] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Pflanzenform[16197] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Elementenschutz[16198] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Ziel verfehlen organisch[16199] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tierform[16200] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Pflanzenform[16201] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Tierform[16202] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Form der Natur[16203] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Organische Waffen abwehren[16204] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Wald des Scheckens (F)[26500] R: 150m / D: 1min/St
    Der Zauberkundige kann einen ganzen Wald, Dschungel oder sonstige Ansammlung von Fauna und Flora gegen einen Feind (Armee, Dorf...) richten. Wenn der Wald erfolgreich ist, führt dies normalerweise dazu, dass der Feind spurlos verschwindet. [liegt im Ermessen des Meisters]

Pflanzen meistern (Plant Mastery) [SL54]

1) Wissen über Pflanzen (F)[4770] R: S / D: 24h
   Magier erfährt die Natur und Geschichte aller Pflanzen in 3m Umkreis.
2) Schnelles Wachstum (x10,3m)[16206] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Pflanzensprache (F)[4772] R: B / D: 1min/St
   Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
5) Schnelles Wachstum (x100,3m)[16208] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Pflanzen lokalisieren (F)[4777] R: 1 / D: 1min/St
   Magier kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.
7) Pflanzenwachstum (F)[4778] R: B / D: P
   Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
8) Pflanzen kontrollieren I[16211] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schnelles Wachstum (x10,30m)[16212] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Pflanzenwachstum x3 (F)[4781] R: B / D: P
    Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.
11) Pflanzen kontrollieren III[16214] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Hand des Verdorrens[25871] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.
13) Pflanzenwachstum x5 (F)[4786] R: B / D: P
    Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.
14) Schnelles Wachst. (x100,30m)[16216] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Pflanzen kontrollieren V (F)[4783] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.
20) Pflanzenwachstum x10 (F)[4789] R: B / D: P
    Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.
25) Wahres Pflanzen vergrößern[16219] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Pflanzen kontrollieren (F)[4790] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Magier kann alle Pflanzen in 30 m Umkreis kontrollieren.
50) Pflanzen beleben (F)[4791] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.
60) Wahres Pflanzen beleben (F)[26440] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen beleben außer das die Pflanze sich viel schneller und geschickter bewegen kann, z.B. herumtollen oder tanzen (abhängig vom Befehl des Zauberkundigen). Die Pflanze kann mit einem Pool, der der dreifachen Stufe des Zauberkundigen entspricht, angreifen.

Tiere meistern (Animal Mastery) [SL55]

1) Tierschlaf I[16222] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleiner Mantel[16223] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiersprache (F)[4773] R: 3m / D: 1min/St
   Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
4) Tierschlaf III (F)[4771] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
5) Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 1min/St
   Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
6) Tierort c[16227] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Freundschaft c[16228] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tieremphatie c[16229] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Der Ruf der Wildnis (M)[25685] R: 30m / D: P
   Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.
9) Tiere beschwören I (F)[4775] R: 1 / D: 1min/St
   Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
10) Tiere beherrschen III c[16231] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tiere erschaffen III c[16232] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tiere rufen (F)[4782] R: 1 / D: -
    Magier kann ein bestimmtes Tier einer Art rufen Wenn es ihm irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
13) Tiere meistern V (F)[4780] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 5 Tieren.
14) Tiere erschaffen V c[16235] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tiere meistern (F)[4785] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern, aber Magier kontrolliert alle Tiere in 30 m Umkreis.
20) Tiere beschwören X (F)[4787] R: 1 / D: 1min/St
    Wie oben, mit 10 Tieren.
25) Tiere beherrschen (3m/St)c[16238] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Absolution *[16239] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Tiere erschaffen c[16240] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Genetik (Genetic Ways) [SUC42]

1) Identifizieren (I)[16241] R: B / D: -
   Der Zauberkundige ist in der Lage, die genaue wissenschaftliche Klassifizierung der gewählten Kreatur zu bestimmen (Reich, Stamm, Ordnung, ...).
2) Defekt identifizieren (I)[16242] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kann alle Geburtsfehler eines Fötus erkennen, während er sich noch im Mutterleib befindet.
3) Genort entdecken (I)[16243] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kann einen Genort (groß-klein, dick-dünn, Haar-Augen-Hautfarbe und -beschaffenheit, Zahl der Finger, Schwanz, usw.) identifizieren und erfährt dessen Platzierung und die Bedeutung für das Ziel.
4) Eltern bestimmen (I)[16244] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kann anhand von Gewebeproben (eine von jedem möglichen Elternteil und Kind) bestimmen, welche die ursprünglichen Stammväter eines Wesens sind.
5) Abstoßen (F)[16245] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kann einem Ziel dabei helfen, veränderte DNA abzuwehren. Diese hilft dem Ziel bei der Beseitigung von Viren, Krebs usw. (Hilfe durch einen weiteren Widerstandswurf für einen misslungenen oder +1 pro Stufe des Zauberkundigen für einen noch nicht gemacht).
6) Annehmen (F)[16246] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Ziel dazu bringen, veränderte DNA zu akzeptieren. Dieser immunsuppressive Zauber verhindert die Abstoßung von transplantiertem Gewebe, veränderter DNA, RNA usw.
7) Genort identifizieren (I)[16247] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kann genau feststellen, welche Teile eines Chromosoms für ein Merkmal in einem Organismus verantwortlich sind. Wenn der Zaubernde ein bestimmtes Merkmal eines Ziels verändert, kann er mit der Kenntnis des Merkmals (durch den Zauber Genort identifizieren) +1 pro Stufe auf seinen Glauben-Wurf erhalten.
8) RNA schützen (F)[16248] R: B / D: 1 Tage/St
   Der Zauberkundige kann ein Ziel für die Dauer dieses Zaubers vor der Mutation einer beliebigen RNA oder Boten-RNA schützen.
9) Kontrollierte Differenzierung (F)[16249] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann die Zellspezialisierung von bis zu 15 cm³ pro Stufe des Körpers eines Wesens verändern. Die Zellen können so "programmiert"

werden, dass sie viele verschiedene Funktionen erfüllen, einschließlich des Nachwachsens von verlorenem Gewebe (1 Woche pro 15 Kubikzentimeter nachgewachsenem Fleisch (außer Gehirn und Nerven)), der Ausschüttung von Sekreten (Insulin, Zucker, Blut, Wasser, Hormone usw.), Mutationen usw. Dieser Zauber muss für jede Differenzierung, die der Zauberkundige hervorrufen möchte, gesprochen werden.
Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)

10) Meiose (F)[16250] R: B / D: -
Der Zauberkundige ist in der Lage, die Chromosomen von einem Mann und einer Frau zusammenzufügen, um eine befruchtete Eizelle zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, z.B. muss die Eizelle in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden.
11) Geschwindigkeit verlangsamen (U)[16251] R: B / D: 1 Tage/St
Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, verringern. Die Verringerung beträgt 2% pro Stufe des Zauberkundigen. Dieser Zauber kann auch Alterung und Heilung verlangsamen.
12) Geschwindigkeit erhöhen (U)[16252] R: B / D: 1 Tage/St
Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, erhöhen. Die Steigerung beträgt 2% pro Stufe des Zauberkundigen. Dieser Zauber kann auch den Alterungs- und Heilungsprozess beschleunigen.
13) Gene verbinden (F)[16253] R: B / D: -
Der Zauberkundige "verknüpft" ein beliebiges Merkmal mit einem anderen Merkmal. Zum Beispiel sind Haarfarbe und Augenfarbe lose "verbunden", was bedeutet, dass eine blonde oder rothaarige Person in der Regel hellere Haut hat als jemand mit braunem oder schwarzem Haar. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige ein beliebiges Merkmal zu 100% mit einem anderen Merkmal verknüpfen. Zum Beispiel würde die Verknüpfung von Körpergröße und Intelligenz bedeuten, dass je größer die Zielperson ist, desto größer ihr Intelligenzwert ist, die Verknüpfung von Augenfarbe und Geschicklichkeit würde bedeuten, dass die blauäugige (oder haselnussbraun- oder braunäugige) Person messbar geschickter ist (höherer Geschicklichkeitswert) als die durchschnittliche Person ihrer Rasse. Diese "Mutation" vererbt sich auf die Nachkommen des Betroffenen.
14) Zellteilung kontrollieren (F)[16254] R: B / D: 1 Tage/St
Der Zauberkundige ist in der Lage, die Mutation bei der Zellteilung eines Ziels entweder zu verhindern oder zu verstärken. So kann der Zauberkundige die DNA "rein" halten (ohne Mutation) oder sie mit Mutationen verunreinigen. Entscheidet sich der Zauberkundige dafür, die DNA zu verunreinigen, macht das Ziel einen Widerstandswurf und erleidet für jede 5%, um die der Wurf misslingt, eine zufällige kritische körperliche Veränderung (zufällig in Bezug auf Schweregrad und Wurf).
15) Dominanz (F)[16255] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann ein beliebiges rezessives Merkmal gegenüber dem dominierenden Merkmal dominant werden lassen. Diese "Mutation" wird von der Zielperson an ihre Nachkommenschaft weitergegeben. Ein Ziel muss nicht das dominante Merkmal besitzen, um ein rezessives Merkmal "durchzusetzen". Ein Merkmal kann homozygot rezessiv sein und würde durch diesen Zauber (zumindest was das Ziel und seine Nachkommen betrifft) homozygot dominant werden.
16) RNA manipulieren (F)[16256] R: B / D: -
RNA ist der genetische Nachrichtenträger des Körpers. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige eine der verschiedenen Körperfunktionen verändern oder kontrollieren (um bis zu +/- 1% pro Stufe), einschließlich Temperatur, Hormonhaushalt und -produktion, inter- und intrazelluläres Flüssigkeits- und Chemikaliengleichgewicht, Zellproduktion usw. Dieser Zauber muss gewirkt werden, um die Veränderung zu bewirken, und erneut gewirkt werden, um eine Veränderung rückgängig zu machen oder weiter zu verändern.
17) Genzeuger[16257] R: B / D: -
Der Zauberkundige ist in der Lage, die Chromosomen zweier beliebiger Ziele (2 Männchen, 2 Weibchen oder Männchen und Weibchen) zu verbinden, um eine befruchtete Zygote zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, d. h. die Eizelle muss in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden. Pro Zauberspruch ist nur eine Befruchtung möglich. Wenn zwei weibliche Wesen als Spender des genetischen Materials verwendet werden, kann der Nachwuchs nur weiblich sein (nur XX-Chromosomen).
18) Gene spleißen (F)[16258] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann einen vorbestimmten Teil eines Gens zu einem anderen hinzufügen (eine Eigenschaft pro gewirktem Zauber). Die gespleißten Gene können von anderen Rassen oder Tieren stammen. So kann der Zauberkundige die zwergische Eigenschaft der Nachtsicht mit der eines Menschen verbinden und einen Menschen mit Nachtsicht erschaffen.
19) Chromosomenzahl kontrollieren (F)[16259] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann die Anzahl der Chromosomen verändern, die für die Fortpflanzung eines Ziels erforderlich sind. Zum Beispiel benötigt der Mensch normalerweise 46 Chromosomen, um einen lebensfähigen Fötus zu erzeugen, Mais benötigt 20 usw. Mit diesem Zauber kann der Zauberkundige die Anzahl der Chromosomen des Ziels so verändern, dass es sich physisch und genetisch mit einem Tier oder einer Pflanze mit einer anderen Chromosomenzahl verbinden kann. Dieser Zauber verändert nicht die Menge des genetischen Materials, indem er die erforderliche Anzahl der Chromosomen erhöht oder verringert, sondern nur die Anzahl der Chromosomen. So würde ein Pferd, das sich mit einem Menschen verbindet, eine Kombination aus halb Mensch und halb Pferd ergeben.
20) DNA manipulieren[16260] R: B / D: -
Der Zauberkundige erlangt nahezu vollständige Kontrolle über die DNA eines Ziels. Pro Anwendung dieses Zaubers kann nur eine Eigenschaft verändert werden. Der genaue Ort und die Verwendung des Merkmals müssen bekannt sein, damit dieser Zauber gewirkt werden kann.
25) Evolution[16261] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann ein Ziel auf bestimmte Weise "weiterentwickeln", um es stärker, größer, intelligenter usw. zu machen. Zum Beispiel kann der Zauberkundige eine Eigenschaft um bis zu +/-1 pro Stufe des Zauberkundigen verändern (wobei eine andere zufällige Eigenschaft umgekehrt zur gewählten Eigenschaft beeinflusst wird).
30) Mitose[16262] R: B / D: -
Der Zauberkundige kann die Menge des DNA-Materials kontrollieren, das von jedem Elternteil in den Fötus gelangt. Zum Beispiel wird Elternteil A 90% der DNA des Fötus beisteuern und Elternteil B die restlichen 10%, usw.
50) Klon[16263] R: B / D: P
Der Zauberkundige ist in der Lage, ein exaktes Duplikat eines Ziels aus einer Probe lebender Zellen dieses Wesens zu erschaffen. Dieser Klon ist in jeder physischen Hinsicht exakt, einschließlich Stimmung, Gedankenmuster usw., aber ohne Erinnerungen (keine Erfahrung).

Wissen über die Natur (Nature's Lore) [SL56]

1) Fallen entdecken c[16264] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Anwesenheit (30m)c[16265] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Regenvorhersage[16266] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sturmvorhersage[16267] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wettervorhersage (24h)[16268] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Anwesenheit (100m)c[16269] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wartende Anwesenheit (3m)c[16270] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wettervorhersage (3 Tage)[16271] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Anwesenheit (150m)c[16272] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wettervorhersage (5 Tage)[16273] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wartende Anwesenheit (30m)c[16274] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wettervorhersage (10 Tage)[16275] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Auge der Natur (1500m,30m)c[16276] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Auge der Natur (15km,150m)c[16277] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Wettervorhersage[16278] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Auge d. Natur (150km,150m)c[16279] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Druidenauge c[16280] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
    Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
    Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
    Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
   Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
   Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
   Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
   Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
   Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
   Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
   Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
   Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide

benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW671]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Astralreisender

(reine Magiekundige der Grundmagie und Mentalmagie)

[Astral Traveller, Herkunft: Companion IV, Seite 5]

Der Astral-Reisende hat sich darauf spezialisiert Kontakt mit anderen Dimensionen aufzunehmen. Ihm ist es möglich, Welten zu bereisen, die normale Sterbliche weder erreichen noch darin überleben könnten.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
noch nicht übersetzt Outer Plane Law	RCIV-56 0	noch nicht übersetzt Elemental Travel	RCIV-57 0	noch nicht übersetzt Elemental Summons	RCIV-58 0
noch nicht übersetzt Xeno-Lores	RCIV-59 0				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23
Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13
Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28	Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19
Entdecken Detections	SL-109	20	Forschungen Delving	SL-106	17	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20
Leuchten Brilliance	SL-107	19	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16
Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19	Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

noch nicht übersetzt (Outer Plane Law) [RCW56]

noch nicht übersetzt (Elemental Travel) [RCW57]

noch nicht übersetzt (Elemental Summons) [RCW58]

noch nicht übersetzt (Xeno-Lores) [RCW59]

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SLv2]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SLv2]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Gegenzauber (Counterspells) [RCH070]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
   Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
   Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
   Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
    Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
    Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Geschwindigkeit (Speed) [SU15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
    Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
    Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
    Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
    Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
    Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
    Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
    Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
    Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
    Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
    Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
   Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
   Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
    Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SI77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P

Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).

11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
   Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
   Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
    Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL111]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Telekinese (Telekinesis) [SL114]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SL15]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
   Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
    Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V

Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.

12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [Sum]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
   Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
   Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
   Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
   Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
   Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
    Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
    Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
    Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
    Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
    Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
    Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL113]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SRI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SL77]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
   Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
   Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
   Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
   Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
   Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
   Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
    Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
    Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
    Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -

Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.

14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.

15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.

16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.

17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.

18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.

19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).

20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.

22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.

25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.

30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.

32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLi08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdecken (Detections) [SL109]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL196]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL72]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCTV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
    Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
    Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
    Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
    Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
    Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
    Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Astrologen

(reine Magiekundige der Mentalmagie und Göttermagie) [Astrologer, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Astrologen konzentrieren ihre Sprüche auf das Sammeln von Informationen. Ihre Basissprüche handeln von Erkennen, Kommunikation und Wahrsehen.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Brücke der Zeit Time's Bridge	SL-65 17	Ferne Stimmen Far Voice	SL-64 14	Heilige Vision Holy Vision	SL-63 14
Sternenlicht Starlights	SL-65 15	Sternensinne Starsense	SL-64 12	Wege der Stimme Way of the Voice	SL-63 14

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erschaffungen Creations	SL-46 27
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19
Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12	Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15
Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22
Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Forschungen Delving	SL-106	17
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19
Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22	Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23
Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Leuchten Brilliance	SL-107	19	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Brücke der Zeit (Time's Bridge) [SI65]

1) Raten[16281] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
5) Visionen Führer[16284] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Vision der Vergangenheit (1h/St)c[16285] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Vorahnung *[16286] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
10) Vision der Vergangenh. (1Tag/St)c[16288] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Spruchvorahnung *[16289] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Vorahnung III *[16290] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
15) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Vision der Vergangenh. (1Jahr/St)c[16293] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Vorahnung *[16294] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Vision der Vergang. (10Jahre/St)c[16295] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Rückkehr in der Zeit[16296] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Bewegungen in der Zeit (F)[26502] R: S / D: P
    Wie Rückkehr in der Zeit, aber es gibt keine Begrenzung dafür, wie lange der Zauberkundige in der Vergangenheit bleiben kann.

Ferne Stimmen (Far Voice) [SI64]

1) Sternenstimme c *[16297] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Mentale Stimme (30m)c *[16298] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Mentale Stimme (100m)c *[16299] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wahre Sternenstimme c *[16300] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentale Stimme (150m)c *[16301] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Mentale Stimme (300m)c *[16302] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Sternenaustausch c *[16303] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wartende Stimme[16304] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Mentale Stimme (1500m)c *[16305] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Fertiger Austausch c *[16306] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Große Stimme c[16307] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Mentale Stimme (30m)c *[16308] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Mentale Stimme (30m)c *[16309] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Stimme c[16310] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Heilige Vision (Holy Vision) [SI63]

1) Sternenpfade c[16311] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Traum I[16312] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Herkunft[16313] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Text analysieren[16314] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gegenstands Vision[16315] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traum II[16316] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Traum III[16317] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Antwort I c[16318] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wahre Herkunft[16319] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Antwort III c[16320] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großer Traum[16321] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Antwort c[16322] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Traum meistern[16323] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Hohes Gebet c[16324] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Sternenlicht (Starlights) [SI65]

1) Projiziertes Licht[16325] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eigene Aura[16326] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Licht[16327] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Lichtausbruch[16328] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Schockbolzen[16329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Sternenlicht (E)[25669] R: 1,5m/St / D: 10min/St
   Der Zauberkundige bringt die Umgebung innerhalb der Zauberreichweite dazu im weichen Licht der Sterne zu leuchten. Drinnen und Draußen wird der volle Sternenhimmel für alle im Umkreis sichtbar. Wenn das Licht außerhalb des Zaubereffektes heller ist als innerhalb, so wird der betroffene Bereich von außen so aussehen, als würde er im Schatten oder Nebel liegen.
8) Leuchtkugel[16330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Regenbogen c[16331] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Licht III[16332] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Große Aura[16333] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Blenden[16334] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Blendende Aura[16335] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sternenfeuer c[16336] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Sternenhand c[16337] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Sternenfeuer c[16338] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Sternensinne (Starsense) [SL64]

1) Gegenwart c *[16339] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Lokalisieren c[16340] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mentales Muster speichern *[16341] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Finden c[16342] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Mentales einordnen *[16343] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Richtung[16344] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Anwesenheit c *[16345] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Sternenfinden c[16346] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Lokalisieren c[16347] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Richtung[16348] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Finden c[16349] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Verfolgen c[16350] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Stimme (Way of the Voice) [SL63]

1) Sprache I c[16351] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Frage[16352] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Sprache II c[16353] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mentale Stimme (3m)c *[16354] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Suggestion[16355] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Sprache III c[16356] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stimme des Befehls c[16357] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Mentale Stimme (30m)c *[16358] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Mentale Stimme (100m)c *[16359] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wort des Befehls *[16360] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Sprache c[16361] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Mentaler Ruf *[16362] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre mentale Stimme c*[16363] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Große Kontrolle[16364] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
    Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
    Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
    Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SLv2]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SLv2]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SI113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Geschwindigkeit (Speed) [SL15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL111]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SL114]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SL115]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SL111]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
   Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
   Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
   Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
   Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
   Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
    Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
    Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
    Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
    Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
    Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
    Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SLU3]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide

benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) ISUC731

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene

Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLI08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLI08]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)

6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.

8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.

10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.

11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.

13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)

15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.

18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.

20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.

25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.

30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.

50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL99]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Forschungen (Delving) [SL106]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCW68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SLZ8]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... .
    Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
    Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V

Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Leuchten (Brilliance) [SL197]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SL10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Barden

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Bard, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Barden verbinden die Mentalmagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche handeln von Musik und Geräuschen.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl	
Geräusche kontrollieren Sound Control	SL-126	15	Geräusche projizieren Sound Projection	SL-126	19	Lieder der Kontrolle Controlling Songs	SL-125	17
Wissen Lores	SL-127	16	Wissen über magische Dinge Item Lore	SL-127	15			

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl	
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Forschungen Delving	SL-106	17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Leuchten Brilliance	SL-107	19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Geräusche kontrollieren (Sound Control) [SL126]

1) Stille (30cm) (F)[7490] R: S / D: 1min/St
   Alle Geräusche, die in 30cm um den Magier entstehen, können außerhalb des Radius nicht gehört werden. +25 auf Schleichen.
2) Gesetz der Geräusche (30cm) (F c)[7491] R: S / D: C
   Magier kann jedes gewünschte Geräusch 30cm um seinen Körper herum erzeugen. Wenn er es wünscht, kann das Geräusch auch außerhalb des Radius gehört werden.
4) Stille (3m) (F)[7492] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit Radius 3m.
5) Gesetz der Geräusche (3m) (F c)[7493] R: S / D: C
   Wie oben mit Radius 3m.
7) Stille (bis 3m) (F)[7494] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber der Radius kann von 0 bis 3m variiert werden.
8) Risse vergrößern (F)[7495] R: 30m / D: -
   Bestimmte Geräuschwellen lassen alle Risse oder Fehler in einem festem, unbelebtem Material (bis zu 30m3) sich bis zu ihrem Limit vergrößern.
10) Stille (15m) (F)[7496] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 15m.
11) Gesetz der Geräusche (30m) (F c)[7497] R: S / D: C
    Wie oben mit Radius 3m.
13) Zersplittern (F)[7498] R: 3m / D: -
    Läßt ein unbelebtes, nichtmetallisches Objekt bis 0,03m3 Größe zersplittern, Jeder innerhalb 1,5m Umkreis bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, derjenige, der das Objekt hält, einen kritischen Treffer `C` durch Aufprall.
14) Wartendes Geräusch (F)[7499] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann sich auf eine festgelegte Serie von Geräuschen konzentrieren und diese dann bis zu 24h verschieben oder durch ein bestimmtes Geräusch auslösen.
15) Gesetz der Geräusche (3m/St) (F c)[7500] R: S / D: C
    Wie oben mit Radius 3m pro Stufe.
20) Zu Staub zerfallen lassen (F)[7501] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, nur zerfällt das Material mit Rissen zu Staub.
25) Stille (30m) (F)[7502] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 30m.
30) Lied des Geistes (M)[7503] R: 15m Radius / D: 1KR/10Fehlwurf
    Jedes Wesen (auch Tiere) im Umkreis sind betroffen. Wenn der Magieresistenzwurf mißlingt, ist das Wesen wegen des Ultraschalls benommen.
50) Wahres Gesetz der Geräusche (3m) (F)[7504] R: 3m/St / D: 1min/St
    Wie Gesetz der Geräusche, aber die Geräusche können programmiert werden, bis zu 24h verschoben werden, mehr als eins auf einmal und können augenblicklich gewechselt werden.

Geräusche projizieren (Sound Projection) [SL126]

1) Fernes Flüstern (30m) (F c)[7505] R: 30m / D: C
   Der Magier kann flüstern, und er wird an jedem Punkt, den er wählt, innerhalb des Radius gehört.
2) Verstärken (2x) (F c)[7506] R: S / D: C
   Die Stimme des Magiers wird doppelt so laut.
3) Lied verstärken (2x) (F)[7507] R: S / D: V
   Verdoppelt die Reichweite eines Zaubers der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle. Muß direkt vor dem Zauber gesprochen werden.
4) Lied II (F *)[7508] R: S / D: V
   Erlaubt dem Magier mit einem Spruch der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle, 2 Ziele zu beeinflussen. Dieser Spruch kostet dieselben Ausdauerpunkte wie das Lied und wird gleichzeitig angewandt.
5) Fernes Flüstern (100m) (F c)[7509] R: 100m / D: C
   Wie oben mit Reichweite 100m.
6) Verstärken (5x) (F c)[7510] R: S / D: C
   Die Stimme des Magiers wird fünfmal so laut.
7) Großes Lied (3m) (F)[7511] R: S / D: V
   Wie Lied II, aber alle innerhalb 3m Umkreis sind betroffen.
8) Lied verstärken (3x) (F)[7512] R: S / D: V
   Wie oben, aber verdreifacht die Reichweite.
9) Fernes Flüstern (150m) (F c)[7513] R: 150m / D: C
   Wie oben mit Reichweite 150m.
10) Lied III (F *)[7514] R: S / D: V
    Wie Lied II, aber der Magier kann drei Ziele beeinflussen.
11) Stilles Lied (F)[7515] R: S / D: V
    Wenn dieser Spruch mit einem Lied der Bardengrundliste, Lieder der Kontrolle, zusammen gesprochen wird, wird niemand außer dem Ziel (den Zielen) das Lied hören. Dieser Spruch kostet genauso viele Energiepunkte wie das Lied und wird gleichzeitig gesprochen.
12) Lied verstärken (4x) (F)[7516] R: S / D: V
    Wie oben, aber vervierfacht die Reichweite.
13) Fernes Flüstern (1.5Km) (F c)[7517] R: 1.5Km / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1.5Km.
14) Lied V (F *)[7518] R: S / D: V
    Wie Lied II, aber der Magier kann fünf Ziele beeinflussen.
15) Großes Lied (15m) (F)[7519] R: S / D: V
    Wie oben, aber mit Radius 15m.
20) Lied verstärken (5x) (F)[7520] R: S / D: V
    Wie oben, aber verfünffacht die Reichweite.
25) Großes Lied (30m) (F)[7521] R: S / D: V
    Wie oben, aber mit Radius 30m.
30) Lied verstärken (6x) (F)[7522] R: S / D: V
    Wie oben, aber versechsfacht die Reichweite.
50) Wahres Lied (30m) (F)[7523] R: S / D: 1KR/St
    Jeder der vorhergehenden Sprüche kann (jeweils einer pro KR) ausgelöst werden und dauert solange wie dieser Spruch. Alle Lieder der Kontrolle müssen extra gezaubert werden und kosten ihre normalen Energiepunkte.

Lieder der Kontrolle (Controlling Songs) [SL25]

1) Lied der Beruhigung (M c)[7524] R: 15m / D: C
   Ziel ist beruhigt und kann keine aggressiven Aktionen unternehmen, während der Magier spielt / singt.
2) Lied des Haltens (M c)[7525] R: 15m / D: C
   Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel hat nur 25% Aktivität.
3) Lied der Benommenheit (M c)[7526] R: 15m / D: C
   Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel ist benommen.
5) Lied des Schlafs (M c)[7527] R: 15m / D: C
   Wie Lied der Beruhigung, aber Ziel fällt in einen leichten Schlaf.
6) Lied der Bezauberung (M c)[7528] R: 15m / D: C
   Wie Lied der Beruhigung, aber das Opfer glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
7) Lied der Furcht (M c)[7529] R: 15m / D: C
   Wie Lied der Beruhigung, aber das Opfer fürchtet den Magier und versucht zu fliehen.
8) Wahres Lied der Beruhigung (M c)[7530] R: 15m / D: C
   Wie Lied der Beruhigung, aber wenn der Magier aufhört zu singen / spielen (sich zu konzentrieren), hält die Wirkung noch einmal so lange an, wie er bisher gespielt / gesungen hat (z.B. hat der Magier 3 KR gesungen, hält der Effekt noch einmal 3 KR an).
9) Wahres Lied der Benommenheit (M c)[7531] R: 15m / D: C
   Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel ist Benommen.
10) Lied des Vergessens (M c)[7532] R: 15m / D: C
    Das Ziel wird vergessen, was in einer vom Magier bestimmten Zeitperiode passiert ist (bis zu 1 Tag pro Stufe). Die Länge des vergessenen Zeitabschnitts entspricht der Dauer, die der Magier gespielt / gesungen hat.
11) Wahres Lied der Bezauberung (M c)[7533] R: 15m / D: C
    Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
12) Lied der Panik (M c)[7534] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber Ziel flieht panikartig und wirft dabei einen Großteil seiner Ausrüstung weg, um schneller zu sein.
13) Lied der Beherrschung (M c)[7535] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber das Opfer muß dem Magier gehorchen.
15) Wahres Lied des Schlafs (M c)[7536] R: 15m / D: C
    Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber Ziel schläft ein.
20) Wahres Lied der Kontrolle (M c)[7537] R: 15m / D: C
    Wie ein beliebiges der vorherigen Lieder, aber wenn er aufhört zu singen / spielen (sich zu konzentrieren), hält die Wirkung noch 2x so lange an, wie er bisher gesungen / gespielt hat.
25) Wahres Lied der Beherrschung (M c)[7538] R: 15m / D: C
    Wie Wahres Lied der Beruhigung, aber das Ziel muß dem Magier gehorchen.
30) Lied des Komas (M c)[7539] R: 15m / D: C
    Opfer fällt in ein Koma, aus dem es nur erwacht, wenn der Magier den Spruch aufhebt, oder der Spruch gebrochen wird.
50) Lied des Todes (M c)[7540] R: 15m / D: C
    Wie Lied des Komas, aber, aber wenn der WW um mehr als 50 nicht klappt, stirbt das Opfer, wenn er um 01-50 nicht klappt, fällt es in ein Koma.

Wissen (Lores) [SL27]

1) Studieren I (P c)[7556] R: S / D: C
   Der Magier behält alles, was er liest oder lernt, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.
2) Sprachen lernen II (P c)[7557] R: S / D: C
   Der Magier kann Sprachen doppelt so schnell lernen.
3) Wissen über Sprachen (P)[7558] R: S / D: -
   Der Magier erfährt, in welcher Sprache ein Text geschrieben ist, und von welchem Autor, wenn er bekannt ist oder der Magier seine Arbeiten bereits gesehen hat.
4) Wissen über den Geist I (M c)[7559] R: 15m / D: 1KR/St (C)
   Der Magier kann den Verstand des Ziels abtasten, er erfährt bis zu 10% des Wissens, das das Ziel über ein bestimmtes Thema hat (bewußtes und unbewußtes). Die 10% Chance gilt für jedes Stück Information, die das Ziel hat (1 Stück pro KR).
5) Studieren II (P c)[7560] R: S / D: C
   Wie oben, aber der Magier lernt zusätzlich doppelt so schnell.
7) Sprachen lernen III (P c)[7561] R: S / D: C
   Der Magier kann Sprachen dreimal so schnell lernen.
8) Wissen über den Geist III (M c)[7562] R: 15m / D: 1KR/St (C)
   Wie Wissen über den Geist I, aber der Magier erfährt 30%.
10) Studieren III (P c)[7563] R: S / D: C
    Wie oben, aber der Magier lernt dreimal so schnell.
11) Herkunft des Schriftstücks (P c)[7564] R: S / D: C
    Der Magier kann einen Text lesen, und sagen, ob er übersetzt wurde, wenn, dann kann er sagen, aus welcher Sprache und eventuell von welchem Autor, wenn dieser bekannt ist / war oder der Magier seine Werke kennt.
12) Sprachen lernen IV (P c)[7565] R: S / D: C
    Der Magier kann Sprachen viermal so schnell lernen.
13) Wissen über den Geist V (M c)[7566] R: 15m / D: 1KR/St (C)
    Wie Wissen über den Geist I, aber der Magier erfährt 50%.
15) Studieren V (P c)[7567] R: S / D: C
    Wie oben, aber der Magier lernt fünfmal so schnell.
20) Wahres Studieren II (P c)[7568] R: S / D: C
    Wie oben, aber der Magier lernt so schnell, wie er auf eine Seite blicken kann.
25) Sprachen lernen V (P c)[7569] R: S / D: C
    Der Magier kann Sprachen fünfmal so schnell lernen.
30) Wahres Wissen über den Geist (M c)[7570] R: 15m / D: 1KR/St (C)
    Wie Wissen über den Geist I, aber der Magier erfährt alles.
50) Wahres Sprachen lernen (P c)[7571] R: S / D: P
    Wenn der Magier Zugang zu einem Wesen hat, das eine bestimmte Sprache spricht, kann er diese Sprache so gut lernen, wie das Wesen sie beherrscht. Er muß dazu das Wesen berühren und sich 24 h konzentrieren.

Wissen über magische Dinge (Item Lore) [SL127]

1) Juwelen und Metalle schätzen (I)[7541] R: B / D: -
   Der Magier kann den Wert von Juwelen und Metallen auf 10% genau schätzen. Er kann die unterschiedlichen Werte für die verschiedenen Kulturen angeben, mit denen er vertraut ist.
2) Gegenstände schätzen (I)[7542] R: B / D: -
   Wie oben, gibt aber den Wert bearbeiteter Gegenstände an, Magische Fähigkeiten werden nicht mitgeschätzt.
3) Magie entdecken (I)[7543] R: B / D: 1KR/St
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht wie mächtig und von welcher Quelle der Macht sie ist.
4) Gegenstand analysieren I (I)[7544] R: B / D: -
   Der Magier bekommt einen Bonus von 15 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
5) Wahres Schätzen (I)[7545] R: B / D: -
   Wie Gegenstände schätzen, aber man kann alles schätzen wie Häuser, Boote, Grundstücke usw.
6) Bedeutung (I)[7546] R: B / D: -
   Bestimmt, ob der untersuchte Gegenstand irgendeine kulturelle oder historische Bedeutung hat, aber nicht, welche das ist.
8) Herkunft (I)[7547] R: B / D: -
   Bestimmt das Gebiet der Herkunft, die Rasse des Wesens, die den Gegenstand gemacht hat, und wann er gemacht wurde (auf ca. 100 Jahre).
10) Gegenstand analysieren II (I)[7548] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 30 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
11) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
    Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
13) Wahre Bedeutung (I)[7550] R: B / D: -
    Wie Bedeutung, aber gibt die exakte kulturelle und historische Bedeutung eines Gegenstands an.
15) Gegenstand analysieren III (I)[7551] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 45 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
20) Gegenstand analysieren V (I)[7552] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 75 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
25) Wahre Herkunft (I)[7553] R: B / D: -
    Wie Herkunft, gibt aber den genauen Platz der Herkunft, das Wesen, das ihn gemacht hat, und wann er gemacht wurde.
30) Gegenstand analysieren VII (I)[7554] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 100 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
50) Wahres Gegenstand analysieren (I)[7555] R: B / D: -
    Der Magier erzielt automatisch das höchste Ergebnis bei magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
   Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
   Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
   Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
    Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
    Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL109]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL106]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Beschwörer

(reine Magiekundige der Grundmagie) [Conjuror, Herkunft: Companion II, Seite 8]

Als reiner Zauberer der Grundmagie hat er sich auf den Gebrauch von magischen Kreisen spezialisiert. Mit diesen kann er alles mögliche beschwören: Monster, Geister, Dämonen usw.. Aber er hat auch Kreise für andere Zwecke.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Dämonen meistern Demon Mastery	RCII-59 25	Geister meistern Spirit Mastery	RCII-68 22	Kreise der Beschwörung Circles of Summoning	RCII-58 22
Kreise der Macht Circles of Power	RCII-56 23	Kreise des Schutzes Circles of Protection	RCII-57 23	Wege der Tiere Animal Ways	RCII-66 19

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Dämonen meistern (Demon Mastery) [RCH59]

1) Dämonenvertrauter[16365] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Erzwungene Analyse II[25231] R: 3m / D: 1 Gegenstand
   Zwingt einen Typ I oder II Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C
   Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
4) Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand
   Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
5) Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1 Frage
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
6) Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V
   Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
7) Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1 Suche
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
9) Dämonen beherrschen II (M *)[4653] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.
10) Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
11) Erzwungene Analyse IV (M *)[4669] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.
12) Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
13) Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Dämonen kontrollieren IV (M *)[4658] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.
15) Dämonen beherrschen IV (M *)[4659] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.
16) Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
17) Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
18) Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
19) Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
20) Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
25) Erzwungene Analyse VI (M *)[4675] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.
30) Erzwungene Antwort VI (M *)[4676] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.
35) Dämonen kontrollieren VI (M *)[4662] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.
40) Erzwungene Suche VI (M *)[16388] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-VI.
50) Dämonen beherrschen VI (M *)[4663] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.

Geister meistern (Spirit Mastery) [RCH68]

1) Geist identifizieren *[15133] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Konversation I[15134] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geist binden I[15135] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Konversation II[15136] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Geist binden II[15137] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Konversation III[15138] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Geist binden III[15139] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Konversation V[15140] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Geist binden V[15141] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geister vertreiben[15142] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Konversation VI[15143] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geist binden VI[15144] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Konversation VII[15145] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist binden VII[15146] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Geist identifizieren *[15147] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Konversation X[15148] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Geist binden X[15149] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Sprache der Geister[15150] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Geist binden[15151] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Geister vertreiben[15152] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Sprache der Geister[15153] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist binden[15154] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kreise der Beschwörung (Circles of Summoning) [RCH58]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Tiere beschwören II[16413] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Monster beschwören II[16414] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kleinere Dämonen beschwören[16415] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tiere beschwören V[16416] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geister beschwören II[16417] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Monster beschwören V[16418] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geister beschwören V[16419] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Größere Dämonen beschwören[16420] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tiere beschwören X[16421] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Monster beschwören VII[16422] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geister beschwören VII[16423] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Monster beschwören X[16424] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Großes Tiere beschwören[16425] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Geister beschwören X[16426] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Großes Monster beschwören[16427] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Dämonen beschwören[16428] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Geister beschwören[16429] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Tiere beschwören[16430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Wahres Monster beschwören[16431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahres Dämonen beschwören[16432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geister beschwören[16433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kreise der Macht (Circles of Power) [RCH56]

1) Machtkreis Schlaf[16434] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Machtkreis Benommenheit[16435] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Machtkreis Bezaubern[16436] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Machtkreis Befehl[16437] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Machtkreis Unsichtbarkeit[16438] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Machtkreis Schmerzen[16439] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Machtkreis Leidenschaft[16440] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Machtkreis Stärke[16441] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Machtkreis Wahnsinn[16442] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Machtkreis Stärkeschwund[16443] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Machtkreis Wissen[16444] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Machtkreis Tote beleben[16445] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Machtkreis Allsehend[16446] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Machtkreis Wahrnehmung[16447] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Machtkreis Energiewall[16448] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Machtkreis Energiepunkte[16449] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Machtkreis Heilung[16450] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Machtkreis Energieentzug[16451] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Machtkreis Tod[16452] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Machtkreis Teleport[16453] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Machtkreis stabilisieren[16454] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Machtkreis Machtnetz[16455] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Machtkreis Dimensionsloch[16456] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kreise des Schutzes (Circles of Protection) [RCI57]

1) Schutzkreis gegen Tiere[16457] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Schutzkreis gegen Böses[16458] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schutzkreis gegen Prosaische Magie[16460] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schutzkreis gegen Naturelemente[16459] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Schutzkreis gegen Geister[16461] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mehrfachkreis II[16462] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Schutzkreis gegen belebte Statuen[16463] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schutzkreis gegen Werkreaturen[16464] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Schutzkreis gegen Efreeti/Djinn[16465] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schutzkreis gegen Grundmagie[16466] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Mehrfachkreis III[16467] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Schutzkreis gegen Konstruktionen[16468] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Schutzkreis gegen Elemente[16469] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Schutzkreis gegen Untote[16470] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Schutzkreis gegen Mentalmagie[16471] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mehrfachkreis IV[16472] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Schutzkreis gegen Dämonen[16473] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Schutzkreis gegen Feenwesen[16474] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Schutzkreis gegen Göttermagie[16475] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Mehrfachkreis V[16476] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
27) Schutzkreis gegen Alte Magie[16477] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Schutzkreis gegen Drachen[16478] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Mehrfachkreis[16479] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Tiere (Animal Ways) [RCI66]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Tiersprache I[15236] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiere kontrollieren I *[15237] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Tiersprache II[15238] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tiermeister I *[15239] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tiere kontrollieren II *[15240] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Tiersprache III[15241] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tiermeister II *[15242] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tiere kontrollieren III *[15243] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tiersprache V[15244] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tiermeister III *[15245] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tiere kontrollieren V *[15246] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tiersprache VI[15247] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tiermeister V *[15248] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Tiersprache[15249] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiere kontrollieren X *[15250] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Tiermeister X *[15251] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großes Tiere kontrollieren *[15252] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Großer Tiermeister *[15253] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SA79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

böse Magier

(reine Magiekundige der Grundmagie, Nichtspielerfigur)

[Evil Magician, Herkunft: Spell Law, Seite 30]

Böse Magier konzentrieren ihre Magie auf die `dunkle` Seite der Macht, die zerstört.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Arachnemonie Arachnemancy	RCIV-63 23	Dunkelheit Darkness	SL-94 18	Korrosion meistern Corrosion Mastery	RCV-60 21
Materie zerstören Matter Disruption	SL-94 19	Physische Erosion Physical Erosion	SL-95 18	Schwarze Beschwörung Dark Summons	SL-96 19
Schwarzer Kontakt Dark Contacts	SL-95 13	Üble Veränderungen I Foul Changes I	RCIV-64 23	Üble Veränderungen II Foul Changes II	RCIV-65 22

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Arachnemonie (Arachnemancy) [RCIV63]

1) Spinnenvertrauter[19329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Netzlaufen[19330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleineres Netz[19331] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Spinnen bezaubern[19332] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Spinnenklettern[19333] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Gift widerstehen II[19334] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kleinere Spinnenbeschwörung[19335] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Größeres Netz[19336] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Gift neutralisieren[19337] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Spinnen kontrollieren[19338] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Spinnenstärke[19339] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Gift spritzen[19340] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Spinnenbeschwörung[19341] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Kleinere Spinnenform[19342] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Netz[19343] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Netzkokon[19344] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Spinnenbolzen[19345] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Deckenlaufen[19346] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Größere Spinnenbeschwörung[19347] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Spinnenplage[19348] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Größere Spinnenform[19349] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Spinnen meistern[19350] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Arachnemonie[19351] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Dunkelheit (Darkness) [SL94]

1) Dunkelheit (6m) (F)[4590] R: T / D: 10min/St
   Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefster Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.
2) Nachtsicht (F)[4591] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30 m in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c)[4592] R: 6m Radius / D: C
   Magier kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.
5) Dunkelheit (30m) (F)[4593] R: T / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist 30 m.
6) Sehen bei Dunkelheit (F)[4594] R: T / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.
7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c)[4595] R: 15m Radius / D: C
   Wie oben mit Radius 15 m.
8) Schatten formen (F c)[4596] R: 30m / D: C
   Zauberer kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Magiers).
9) Dunkelheit (100m) (F)[4597] R: T / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist 100 m.
10) Magische Dunkelheit (6m) (F)[4598] R: 30m / D: 1min/St
    Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber `magisches Licht`)
11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c)[4599] R: 6m Radius / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
12) Wahre Nachtsicht (F)[4600] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.
13) Magische Dunkelheit (30m) (F)[4601] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Dunkelheit (150m) (F)[4602] R: T / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 150m.
15) Wolke der Dunkelheit (F)[4603] R: 30m / D: 1h/St
    Erzeugt eine `Wolke` aus Dunkelheit, die mit dem Wind driftet und 30 m Reichweite hat. Dunkelheit wie der gleichnamige Zauber.
20) Dunkelheit (300m) (F)[4604] R: T / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 300m.
25) Magische Dunkelheit (100m) (F)[4605] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 100m.
30) Dunkelheit (30m/St) (F)[4606] R: T / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.
50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F)[4607] R: 1.5km/St / D: 1h/St
    Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.

Korrosion meistern (Corrosion Mastery) [RCV60]

1) Säure erschaffen I[19375] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Säurewall[19376] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Säure erschaffen II[19377] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Säure widerstehen[19378] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Säurebolzen[19379] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Säureball[19380] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wolke der Korrosion[19381] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Säure erschaffen III[19382] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Säurebolzen[19383] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Größerer Säurewall[19384] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Säureball[19385] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Säure erschaffen IV[19386] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wolke der Zerstörung[19387] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Säurerüstung[19388] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Säurebolzen[19389] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Säureball[19390] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Säure erschaffen V[19391] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Säurebolzentriade[19392] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wolke des Untergangs[19393] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wolke der Auslöschung[19394] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Immunität[19395] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Materie zerstören (Matter Disruption) [SL94]

1) Eis verdunsten (3m³) (F)[4608] R: 30m / D: P
   Verwandelt bis zu 3 m³ Eis in Wasserdampf.
2) Erde zu Staub (0.3m³) (F)[4609] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0.3 m³ Erde in feinen Staub.
3) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein zerpulvern (0.3m³) (F)[4611] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0.3 m³ Stein in feines Pulver.
5) Eis verdunsten (30m³) (F)[4612] R: 30m / D: P
   Verwandelt 30 m³; Eis in Wasserdampf.
6) Anorganisches zu Staub (0.03m³) (F)[4613] R: 3m / D: P
   Verwandelt 0.03 m³ anorganisches Material in feines Pulver.
7) Erde zu Staub (3m³) (F)[4614] R: 30m / D: P
   Verwandelt bis zu 3 m³ Erde in feinen Staub.
8) Zerschmettern (F)[4615] R: 3m / D: P
   Wie Anorganisches zu Staub, nur wird das Teil in kleine Splitter gespalten. Alle in 2 m Umkreis bekommen einen krit. Treffer "A" durch Aufprall, der Halter einen kritischen Treffer "C" durch Aufprall.
9) Stein zerpulvern (3m³) (F)[4616] R: 30m / D: P
   Verwandelt 3 m³ Stein in feines Pulver.
10) Eis verdunsten (3m³/Stufe) (F)[4617] R: 30m / D: P
    Verwandelt 3 m³ / Stufe Eis in Wasserdampf.
11) Anorganisches zu Staub (0.3m³) (F)[4618] R: 3m / D: P
    Verwandelt 0.3 m³ anorganisches Material in feines Pulver.
12) Erde zu Staub (30m³) (F)[4619] R: 30m / D: P
    Verwandelt 30 m³ Erde in feinen Staub.
13) Risse verursachen (F)[4620] R: 30m / D: P
    Verursacht Risse in 3 m³ nichtmetallischem, anorganischem Material.
14) Stein zerpulvern (30m³) (F)[4621] R: 30m / D: P
    Verwandelt 30 m³ Stein in feines Pulver.
15) Desintegrieren (0.3m³) (F)[4622] R: 30m / D: P
    Desintegriert komplett 0.3 m³ anorganisches Material.
20) Großes Erde zu Staub (F)[4623] R: 30m / D: P
    Verwandelt 3 m³ / Stufe Erde in feinen Staub.
25) Großes Stein zerpulvern (F)[4624] R: 30m / D: P
    Verwandelt 3 m³ / Stufe Stein in feines Pulver.
30) Großes Anorganisches zu Staub (F)[4625] R: 30m / D: P
    Verwandelt Stufe Objekte mit je 0.3 m³ Masse anorganischen Materials in feines Pulver.
50) Desintegrieren (3m³) (F)[4626] R: 100m / D: P
    Wie oben, mit Objekten bis 3 m³ Größe und mit 100 m Reichweite.

Physische Erosion (Physical Erosion) [SL95]

1) Schmerzen (F)[4627] R: 30m / D: 1min/St
   Opfer fühlt Schmerzen und bekommt 20% seiner momentanen Lebensenergie als Schadenspunkte.
2) Eigenschaft senken I (F)[4628] R: 30m / D: 1monat/5 Fehlwurf
   Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 5 zeitweise gesenkt. Eigenschaften sind: Körperkraft, Reaktion, Geschicklichkeit, Selbstbeherrschung und Weisheit.
3) Natürliche Schmerzen (F)[4629] R: 30m / D: P
   Wie Schmerzen, nur wird die Lebensenergie um 10% gesenkt, bis sie geheilt wird. Da die Schmerzen nach und nach auftreten (innerhalb von 10 KR), erscheinen sie dem Opfer natürlich. Es merkt nicht, daß es bezaubert wurde.
4) Rheuma (F)[4630] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Schmerzen, nur werden 40% der Lebensenergie abgezogen.
5) Permanent Eigenschaft senken I (F)[4631] R: 30m / D: P
   Wie Eigenschaft senken I, aber Abzug ist permanent.
6) Eigenschaft senken III (F)[4632] R: 30m / D: 1Monat/5 Fehlwurf
   Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 15 Punkte zeitweise gesenkt.
7) Hexenschuss (F)[4633] R: 30m / D: 1min/St
   Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.
9) Agonie (F)[4634] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Schmerzen, nur werden 60% der Lebensenergie abgezogen.
10) Permanent Eigenschaft senken II (F)[4635] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.
11) Eigenschaft senken V (F)[4636] R: 30m / D: 1monat/5 Fehlwurf
    Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 25 Punkte zeitweise gesenkt.
12) Krämpfe (F)[4637] R: 30m / D: 1min/St
    Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.
13) Große Schmerzen (F)[4638] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schmerzen, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Magiers betroffen.
14) Folter (F)[4639] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schmerzen, nur werden 90% der Lebensenergie abgezogen.
15) Permanent Eigenschaft senken III (F)[4640] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.
20) Eigenschaft senken X (F)[4641] R: 30m / D: 1Monat/5 Fehlwurf
    Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 50 Punkte zeitweise gesenkt.
25) Großes Nervenfeuer (F)[4642] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Rheuma, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Magiers betroffen.
30) Permanent Eigenschaft senken V (F)[4643] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 25.
50) Wahres permanent Eigenschaft senken (F)[4644] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber die Eigenschaft wird auf 1 gesenkt.

Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL96]

1) Vertraute (M)[4645] R: T / D: P
   Der Magier kann sich auf ein kleines Tier (max. 10% seiner Masse) einstimmen, wobei es sich bei dem Tier um ein Reptil, Insekt, Rabe, Fledermaus o.ä. handeln muss. Er muß den Spruch 1 Woche lang einmal pro Tag anwenden (2h konzentrieren). Der Magier kann das Tier dann kontrollieren und durch seine Sinne wahrnehmen. -25 auf alle Aktionen für 14 Tage beim Tod des Tieres.
2) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
3) Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C
   Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
4) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
5) Kleines Dämonentor (E)[4797] R: 3m / D: 2KR
   Beschwört einen Dämon: (01-60) Typ I, (61-90) Typ II, (91-100) Typ III. Wird der Dämon nicht kontrolliert, wird mit W% gewürfelt + 10x Typ: (11-20) Zauberpatzer Angriffsspruch, (21-40) krit. Treffer Aufprall `A`, (41-60) `B`, (61-75) `C`, (76-90) `D`, (91-00) `E`, (>100) Magier wird Quest auferlegt.
6) Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V
   Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
7) Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
9) Dämonen beherrschen II (M *)[4653] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.
10) Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Großes Dämonentor (E)[4803] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
13) Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Dämonen kontrollieren IV (M *)[4658] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.
15) Dämonen beherrschen IV (M *)[4659] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.
20) Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
25) Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
30) Dämonen kontrollieren VI (M *)[4662] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.
50) Dämonen beherrschen VI (M *)[4663] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.

Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL95]

2) Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand
   Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Kleiner Dämonenkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR
   Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).
5) Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1 Frage
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
7) Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1 Suche
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
10) Großer Dämonenkontakt (E)[4668] R: 3m / D: 2KR
    Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.
11) Erzwungene Analyse IV (M *)[4669] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.
13) Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
14) Erzwungene Suche IV (M *)[4671] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.
15) Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
20) Erzwungene Antwort V (M *)[4673] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie oben, kontaktiert Typen I-V.
25) Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
30) Erzwungene Analyse VI (M *)[4675] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.
50) Erzwungene Antwort VI (M *)[4676] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.

Üble Veränderungen I (Foul Changes I) [RCIV64]

1) Körpervorbereitung °[19396] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Klaue I *[19397] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Nachgiebige Verteidigung *[19398] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Vipergebiß I *[19399] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gummikörper[19400] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Fledermausflügel *[19401] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Klaue II *[19402] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Größerer Gummikörper[19403] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vipergebiß II *[19404] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Schlangenarme *[19405] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Sterbliche Form[19406] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dämonenform[19407] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Klaue III *[19408] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wahre nachgiebige Verteidigung[19409] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vipergebiß III *[19410] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Schlangenfinger *[19411] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahre Klaue *[19412] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre sterbliche Form[19413] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Vipergebiß *[19414] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Schlangenhaar *[19415] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Dämonenform[19416] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Gorgonenaugen[19417] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre üble Veränderungen[19418] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCIV65]

1) Körpervorbereitung °[19419] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleine Körperverschiebung *[19420] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Dämonenschwingen *[19421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Spinnenbeine *[19422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Extraglied *[19423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Augenspion[19424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Dorn*[19425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Zungenfessel *[19426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Größere Körperverschiebung *[19427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tentakel *[19428] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Sterbliche Form[19429] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dorn II *[19430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Dämonenform[19431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Regeneration[19432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Übersinnlicher Arm *[19433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Giftdorn *[19434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Multi-Tentakel *[19435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Dorn III *[19436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Dämonischer Assistent[19437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Dämonenform[19438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Rasche Regeneration[19439] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre üble Veränderungen[19440] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

böse Mentalisten

(reine Magiekundige der Mentalmagie, Nichtspielerfigur)

[Evil Mentalist, Herkunft: Spell Law, Seite 30]

Böse Mentalisten beschäftigen sich mit dem Einfluß der Magie auf den Geist, um diesem zu schaden.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Geisteskrankheiten Mind Disease	SL-130	16	Psychose meistern Psychosis Mastery	SUC-78	29	Tod des Verstandes Mind Death	SL-129	14
Verstand Erosion Mind Erosion	SL-129	14	Verstand beherrschen Mind Domination	SL-128	18	Verstand unterwandern Mind Subversion	SL-128	15
Wege der Beherrschten Taking Ways	SUC-77	23	Üble Veränderungen I Foul Changes I	RCIV-64	23	Üble Veränderungen II Foul Changes II	RCIV-65	22

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Bewegungen Movement	SL-114	19	Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112	22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112	19
Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113	21	Geschwindigkeit Speed	SL-115	16	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74	23
Sinne meistern Sense Mastery	SL-111	22	Telekinese Telekinesis	SL-114	25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115	13
Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111	26	Verstand schützen Mind Protection	SUC-72	21	Verändern Shifting	SL-113	15
Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69	22	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73	28			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Forschungen Delving	SL-106	17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Leuchten Brilliance	SL-107	19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Geisteskrankheiten (Mind Disease) [SUz0]

1) Schlaflosigkeit (M)[7572] R: 30m / D: P
   Ziel hat Schlafstörungen. Nach zwei Tagen ist es für alle Aktivitäten auf -25.
2) Neurose (M)[7573] R: 30m / D: P
   Das Ziel hat eine besondere Abneigung gegen eine Sache, die der Magier bestimmt. Das Opfer hat eine 50% Chance diese Sache zu vermeiden, wenn er die Wahl hat (Eine Neurose mit Pferden hieße, daß das Opfer nur eine 50% Chance hat, sich zum reiten zu zwingen)
3) Schuld (M)[7574] R: 30m / D: P
   Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer fühlt sich wegen einer Sache in der Vergangenheit schuldig. Es wird so etwas niemals wieder tun.
4) Verfolgungswahn (M)[7575] R: 30m / D: P
   Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer glaubt, alle seien hinter ihm her.
5) Panik (M)[7576] R: 30m / D: P
   Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer wird in allen bedrohlichen Lebenslagen panisch werden und fliehen.
6) Phobie (M)[7577] R: 30m / D: P
   Wie Neurose, aber das Opfer fürchtet die Sache und hat nur eine 25% Chance, sich dazu zu zwingen, Mit 10% Wahrscheinlichkeit wird er vor der Sache fliehen.
7) Schizophrenie (M)[7578] R: 30m / D: P
   Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer entwickelt eine zweite Persönlichkeit mit einer anderen Gesinnung, die 10% der Zeit aktiv ist.
9) Psychose (M)[7579] R: 30m / D: P
   Wie Phobie, aber das Opfer hat nur eine 10% Chance zur Selbstkontrolle und flieht mit 50% Wahrscheinlichkeit.
10) Katatonie (M)[7580] R: 30m / D: P
    Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer fällt mit 10% pro Stunde in ein katatonisches Stadium.
11) Wahre Schlaflosigkeit (M)[7581] R: 30m / D: P
    Wie Schlaflosigkeit, aber das Opfer kann nur durch Drogen oder Zauber schlafen, Er addiert 100 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Schlafsprüche, Wenn er nicht schläft, wird er langsam verrückt.
13) Wahre Schuld (M)[7582] R: 30m / D: P
    Wie Schuld, aber jeden Tag, da dem Opfer ein Widerstandswurf mißlingt, wird es etwas tun, um Reue zu zeigen.
15) Wahrer Verfolgungswahn (M)[7583] R: 30m / D: P
    Wie Verfolgungswahn, aber das Opfer wird niemandem länger als eine Stunde trauen.
20) Wahre Schizophrenie (M)[7584] R: 30m / D: P
    Wie Schizophrenie, aber die zweite Persönlichkeit ist 50% der Zeit aktiv.
25) Wahre Psychose (M)[7585] R: 30m / D: P
    Wie Psychose, aber das Ziel hat keine Chance zur Selbstkontrolle und wird mit 90% Wahrscheinlichkeit fliehen.
30) Wahre Katatonie (M)[7586] R: 30m / D: P
    Wie Katatonie, aber das Opfer mit 95% Wahrscheinlichkeit jede Stunde in Katatonie verfallen.
50) Wahre Geisteskrankheit (M)[7587] R: 30m / D: P
    Das Ziel bekommt irgendeine Geisteskrankheit, die der Magier wählt.

Psychose meistern (Psychosis Mastery) [SUC78]

1) Tick (M)[7588] R: 3m/St / D: P
   Ziel bekommt einen Tick (Zucken, Arme verschränken, mit der Hand durchs Haar fahren u.ä.). -5 auf alle Aktionen.
2) Stottern (M)[7589] R: 3m/St / D: P
   Ziel stottert ab und zu. 10 % Chance, daß ein Zauber verstottert wird (Energie ist verloren, kein Patzer).
3) Schmerz (M)[7590] R: 3m/St / D: P
   Ziel hat leichte Schmerzen. -10 auf alle Aktionen.
4) Schlaflosigkeit (M)[7591] R: 3m/St / D: P
   Ziel hat Schlafstörungen. Pro Tag ohne Schlaf bekommt er -10 auf alle Aktionen (max. -50). Wirkt auch bei Elfen.
5) Frivolität (M)[7592] R: 3m/St / D: P
   Ziel kann sich nicht längere Zeit auf ein Thema konzentrieren. Verdoppelt die Lernzeit und Kosten von Zaubern u.ä.
6) Faulheit (M)[7593] R: 3m/St / D: P
   Für jede Aktion, die nicht lebensnotwendig ist, muß das Ziel einen Selbstbeherrschungswurf +25 machen, oder läßt es sein.
7) Mutlosigkeit (M)[7594] R: 3m/St / D: P
   Ziel ist entmutigt und hat einen Malus von -50 auf alle WW gegen Angst, Bezaubern, Schlaf, Suggestion usw.
8) Hyperaktivität (M)[7595] R: 3m/St / D: P
   Ziel ist ruhelos und muß sich bewegen. Muß einen SB-Wurf mit +25 machen, oder verursacht Lärm, geht usw. Kann keinen Unsichtbar. oder Stille-Zauber auf sich haben und wird alles tun, um den Zauber zu brechen (Unterbewußt!). -25 auf WW gegen Schlaf und Halten.
9) Schockbehandlung (M)[7596] R: B / D: -
   Ziel ist 1 KR /Stufe des Magiers benommen.
10) Unersättlichkeit (M)[7597] R: 3m/St / D: P
    Ziel kann einer bestimmten Sache nicht widerstehen (z.B.: Essen, Alkohol, Sex, Blutvergießen u.ä.).
11) Vorurteil (M)[7598] R: 3m/St / D: P
    Ziel hat Vorurteile gegen eine Rasse oder Wesen. Wird gewalttätig beim Anblick und planen die gesamte Rasse auszulöschen.
12) Depression / Manie (M)[7599] R: 3m/St / D: P
    Ziel hat starke Stimmungsschwankungen. Zwischen +25 und -25 auf alle Aktionen. Ist der Bonus im Kampf positiv, fügt er sich, seinen Verbündeten, seiner Ausrüstung und seinen Gegnern extremen Schaden zu.
13) Verantwortungslosigkeit (M)[7600] R: 3m/St / D: P
    Ziel führt Aufgaben nur mit 25% Wahrscheinlichkeit aus.
14) Hysterie (M)[7601] R: 3m/St / D: P
    Ziel lebt in einer Traumwelt und nimmt die richtige Welt nur bei einem WH-Wurf -50 wahr. -75 auf alle Aktionen.
15) Emotionales Durcheinander (M)[7602] R: 3m/St / D: P
    Ziel wird in allen möglichen Situationen völlig aufgeregt, auch wenn nichts passiert (Wache, Essen). Meister muß die Spieler mit dem Jungen, der "WOLF" ruft zum Wahnsinn treiben...
16) Verallgemeinerung (M)[7603] R: 3m/St / D: P
    Ziel verallgemeinert alles. (Miranda ist schön -> Alle Frauen sind schön).
17) Besessenheit (M)[7604] R: 3m/St / D: P
    Ziel kann sich nur noch auf ein Thema konzentrieren. Benötigt für alles andere die doppelte Zeit.
18) Paranoia (M)[7605] R: 3m/St / D: P
    Zwei mögliche Formen: 1) Ziel glaubt, es sei eine bekannte Persönlichkeit oder 2) Ziel glaubt "sie" wären hinter ihm her und spricht von nichts anderem mehr.
19) Phobie (M)[7606] R: 3m/St / D: P
    Ziel flüchtet mit 90% vor einer bestimmten Sache (Wasser, Pferde ...). Kann er nicht fliehen, so kämpft er auf -50, bis er fliehen kann.
20) Schizophrenie (M)[7607] R: 3m/St / D: P
    Ziel entwickelt 1-4 andere beliebige Persönlichkeiten, die zufällig an die Oberfläche kommen und normal handeln. Abenteuerpunkte müssen zwischen den Persönlichkeiten aufgeteilt werden.
21) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
22) Horror (M/F)[25976] R: 30m / D: variabel / WW:-20
    Das Ziel befindet sich sofort im Kampf gegen einen Gegner, der durch seine eigenen, tiefsten Ängste erzeugt wurde. Der Gegner ist eine Illusion, die das Opfer solange angreifen wird, bis diesem ein Widerstandswurf mit -20 gelingt, den das Opfer jede Runde einmal durchführen darf. Das Opfer glaubt, dass der Gegner real ist (die Illusion wirkt auf alle Sinne). Der Gegner greift so an, wie das Opfer glaubt, dass er das tun sollte (Attackeart, Kampfverhalten...), aber jeder Angriff wird entweder als 1 gewertet oder geht bei mehr als 15 fehl. Der Gegner trifft immer mit 2W12, KT5 (unabhängig von dem scheinbaren Angriff). Alle Kampfmanöver des Ziels werden normal durchgeführt, aber der Gegner kann nur gestoppt (getötet) werden, wenn dem Ziel der Widerstandswurf gelingt.
    Wenn das Opfer einen logischen Grund dafür hat, dass der Gegner nicht real sein kann, so steht es im Ermessen des Meisters, die -20 auf den Widerstandswurf zu erlassen.
25) Katatonie (M)[7608] R: 3m/St / D: P
    Ziel bleibt mit 90% den ganzen Tag unbeweglich.
30) Amnesie (M)[7609] R: 3m/St / D: P
    Ziel hat zufällige Perioden von 1-100 tagen, in denen er 1-100% seiner Erfahrung verliert (nicht permanent).
31) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
32) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Retardation (M)[7610] R: 3m/St / D: P
    Die Eigenschaften des Ziels steigern sich nur einmal alle 10 Stufen !
51) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote,

Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

51) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Tod des Verstandes (Mind Death) [SL129]

2) Vergessen I (M)[7611] R: 30m / D: P
Das Ziel vergißt 10 Minuten nach Wahl des Magiers völlig.
3) Verstandaussetzer I (M)[7612] R: 30m / D: 1KR
Der Verstand des Opfers ist vollkommen leer, und er kann gar keine Aktionen ausüben..
5) Vergessen X (M)[7613] R: 30m / D: P
Das Ziel vergißt 100 Minuten nach Wahl des Magiers völlig.
7) Verstandaussetzer III (M)[7614] R: 30m / D: 3KR
Wie oben mit 3 KR Dauer.
9) Großes Vergessen (M)[7615] R: 30m / D: P
Das Ziel vergißt 200 Minuten nach Wahl des Magiers völlig.
10) Blackout I (M)[7616] R: 15m / D: P
Der Verstand des Ziels setzt jeden Tag einmal 10 Minuten lang (Zeitpunkt ist zufällig) aus.
11) Verlorene Erfahrung I (M)[7617] R: 15m / D: P
Das Ziel verliert 5% seiner bisher gesammelten (ausgegebenen) Abenteuerpunkte.
13) Verstandaussetzer V (M)[7618] R: 30m / D: 5KR
Wie oben mit 5 KR Dauer.
14) Wahres Vergessen (M)[7619] R: 30m / D: P
Das Ziel vergißt 1h pro Stufe nach Wahl des Magiers völlig.
15) Blackout II (M)[7620] R: 15m / D: P
Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag zweimal 10 Minuten lang aus.
20) Blackout III (M)[7621] R: 15m / D: P
Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag dreimal 10 Minuten lang aus.
25) Verlorene Erfahrung II (M)[7622] R: 15m / D: P
Das Ziel verliert 10% seiner bisher gesammelten (ausgegebenen) Abenteuerpunkte.
30) Blackout V (M)[7623] R: 15m / D: P
Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jeden Tag fünfmal 10 Minuten lang aus.
50) Wahrer Blackout (M)[7624] R: 15m / D: P
Wie Blackout I, aber der Verstand des Ziels setzt jede KR mit 5% Wahrscheinlichkeit aus.

Verstand Erosion (Mind Erosion) [SL129]

1) Verdummen I (M)[7638] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Die Weisheit des Ziels wird für die Dauer des Spruchs um 8 gesenkt. Fällt sie unter 01, so liegt das Opfer im Koma, bis die Weisheit wieder 01 ist. Sie steigt dann um 1 pro Tag bis auf 01.
2) Verwirrung (M)[7639] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
Ziel kann sich nicht entscheiden. Es hat pro Runde nur eine 50% Chance, eine Entscheidung zu treffen, verteidigt sich aber noch in Notwehr.
4) Verdummen II (M)[7640] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 10.
5) Verstand-Erosion I (M)[7641] R: 30m / D: P
Wie Verdummen I, aber Dauer ist permanent.
7) Verdummen III (M)[7642] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 15.
9) Verdummen IV (M)[7643] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 20.
10) Verstand-Erosion II (M)[7644] R: 30m / D: P
Wie Verdummen II, aber Dauer ist permanent.
12) Verdummen V (M)[7645] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 25.
14) Verdummen VI (M)[7646] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 30.
15) Verstand-Erosion III (M)[7647] R: 30m / D: P
Wie Verdummen III, aber Dauer ist permanent.
20) Verdummen VIII (M)[7648] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 40.
25) Verdummen X (M)[7649] R: 30m / D: 1Monat/5Fehlwurf
Wie Verdummen I, aber Weisheit fällt um 50.
30) Verstand-Erosion V (M)[7650] R: 30m / D: P
Wie Verdummen V, aber Dauer ist permanent.
50) Wahre Verstand-Erosion (M)[7651] R: 30m / D: P
Wie Verstand-Erosion I, aber Weisheit fällt auf 01.

Verstand beherrschen (Mind Domination) [SL128]

2) Geistiger Kontakt (M c)[7625] R: 30m / D: C
Zauberer und Ziel stehen in geistigem Kontakt bis der Magier sich nicht mehr konzentriert oder der Magier oder das Ziel einen um mehr als 30 mißglückten WW hatten (Beide müssen pro KR einen machen), Mißlingt der Wurf, so wird derjenige bewußtlos, beide haben während des Kontakts keine Aktivität.
3) Geistige Invasion (M c)[7626] R: 30m / D: C
Wie Geistiger Kontakt, aber das Ziel ist durch den mentalen Kampf bewegungsunfähig, der Magier kann 50% seiner Aktivität ausführen.
5) Besessenheit I (M)[7627] R: 30m / D: V
Ein Typ I Dämon kontrolliert das Ziel (Stufe 1-2, siehe Böse Magier Liste, Schwarzer Kontakt), Das Opfer kann einmal pro Tag einen WW machen, um freizukommen, Der Dämon ist zufällig, wahnsinnig und mordlüstern.
6) Übernahme (M)[7628] R: T / D: V
Der Zauberer transferiert seine "Seele/Verstand/Essenz" in das Opfer, die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers wird gefangen. Magier ist im Körper des Ziels auf -50. Das Opfer hat pro Tag einen WW, um zurückzukehren. Gelingt der Wurf, so kehrt der Magier in seinen Körper zurück, der in suspendierter Animation lag.
8) Unterwerfung (M c)[7629] R: 30m / D: C
Das Opfer muß dem Willen des Magiers gehorchen. Es hat wieder einmal pro Tag einen Resistenzwurf.
10) Besessenheit II (M)[7630] R: 30m / D: V
Wie Besessenheit I, aber der Dämon ist Typ II (Stufe 3-5).
11) Geistiger Sklave (M c)[7631] R: 30m / D: C
Wie Unterwerfung, aber das Ziel ist ein Zombie, bis der WW (einmal pro Tag) gelingt.
13) Geistige Verbannung (M c)[7632] R: 30m / D: C
Wie Geistiger Sklave, aber die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers ist in Agonie, und jede Runde, die der Magier sich nicht konzentriert, muß das Opfer jedem verbalen Befehl gehorchen. Sich widersprechende Befehle bedeuten, daß das Opfer nichts tut.
15) Besessenheit III (M)[7633] R: 30m / D: V
Wie Besessenheit I, aber der Dämon ist Typ III (Stufe 6-10).
18) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
20) Wahrer Geistiger Sklave (M)[7634] R: 30m / D: V
Wie Geistiger Sklave, aber der Magier muß sich nicht mehr konzentrieren, um dem Opfer zu befehlen.
25) Besessenheit IV (M)[7635] R: 30m / D: V
Wie Besessenheit I, aber der Dämon ist Typ IV (Stufe 11-15).
28) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
29) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
30) Wahre Übernahme (M)[7636] R: T / D: V
Wie Übernahme, aber Opfer hat nur einen WW pro Monat, und wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.
49) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

49) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
50) Wahre Verbannung (M c)[7637] R: 30m / D: C
Wie Geistige Verbannung, aber das Opfer hat nur einen WW pro Monat, und jedesmal, wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.

Verstand unterwandern (Mind Subversion) [SL128]

1) Verdacht (M)[7652] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Ziel verdächtigt die Aktionen seiner Verbündeten. (Der Meister kann Informationen geben, die den Verdacht des Spielers erregen)
2) Wesensändernder Verdacht I (M)[7653] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Verdacht, aber eine der Eigenheiten, die das Wesen des Ziels ausmachen, wird pervertiert. Diese Eigenschaften können Nettigkeit, Fröhlichkeit, Loyalität, Sparsamkeit, Ehrfurcht usw. sein.
3) Lügen (M)[7654] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Bei jeder Aussage besteht eine 20% Chance, das das Opfer lügt.
4) Wesensändernder Verdacht II (M)[7655] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zwei Eigenheiten werden pervertiert.
5) Betrügen (M)[7656] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Verdacht, aber das Ziel wird bei allen Gelegenheiten versuchen, zu betrügen (z.B. bei Kartenspielen, beim Teilen usw.).
7) Stehlen (M)[7657] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Verdacht, aber das Ziel wird zum Kleptomanen und hat eine 10% Chance, alles zu stehlen, was ihm gefällt (wenn es ohne Gewaltanwendung geht).
8) Wesensändernder Verdacht III (M)[7658] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Wesensändernder Verdacht I, aber drei Eigenheiten werden pervertiert.
10) Überfallen (M)[7659] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Stehlen, aber das Ziel wird auch Gewalt zum Stehlen benutzen.
11) Wesensändernder Verdacht V (M)[7660] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Wesensändernder Verdacht I, aber fünf Eigenheiten werden pervertiert.
13) Verprügeln (M)[7661] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verdacht, aber das Ziel wird mit 5% jemanden angreifen und verprügeln, den es zum erstenmal trifft.
15) Wesensändernder Verdacht X (M)[7662] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zehn Eigenheiten werden pervertiert.
20) Morden (M)[7663] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verprügeln, aber das Ziel wird versuchen denjenigen zu töten.
25) Meucheln (M)[7664] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verprügeln, aber das Ziel wird sich denjenigen merken, und später versuchen ihn zu meucheln.
30) Wahrer Wesensändernder Verdacht (M)[7665] R: 30m / D: P
    Wie Wesensändernder Verdacht I, ist aber permanent.
50) Selbstmord (M)[7666] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verdacht, aber immer, wenn das Ziel verletzt wird, gedemütigt wird, oder in irgend etwas versagt hat, wird es versuchen, Selbstmord zu begehen.

Wege der Beherrschten (Taking Ways) [SUC77]

1) Beherrschten speichern (I)[7667] R: S / D: -
   Magier speichert die relevanten Parameter eines seiner eigenen Beherrschten für den späteren Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste.
2) Anwärtigkeit markieren (F)[7668] R: B / D: P
   Magier gibt hierdurch einem seiner beherrschten eine geistige Markierung, die erkenntlich macht, daß er beherrscht ist. So können die Beherrschten des Magiers sich gegenseitig erkennen. Aufmerksame Beobachter können durch einen "Hard Perception Roll" merken daß etwas mit der Person nicht stimmt, aber nicht was.
3) Beherrschten entdecken (I)[7669] R: 3m/St / D: 1min/St
   Magier kann alle Beherrschten im Umkreis wahrnehmen. Er stellt nur fest, daß welche da sind, aber nicht wo, und wessen.
4) Warnung des Brechens (F)[7670] R: V / D: V
   Magier erfährt, ob und exakt wer sich von der Beherrschung befreit hat. Dieser Spruch dauert an, bis er ausgelöst, gebrochen oder gecancelt wird.
5) Beherrschten vortäuschen (F)[7671] R: S / D: 10min/St
   Magier erscheint als einer seiner Beherrschten (äußerlich und bei geistigen Untersuchungen). Magier bekommt jedoch nicht dessen Fähigkeiten.
6) Beherrschten lokalisieren (I)[7672] R: V / D: -
   Informiert den Magier über den Aufenthaltsort eines ausgewählten und gespeicherten Beherrschten.
7) Wahrnehmung des Beherrschten (F)[7673] R: V / D: C
   Magier nimmt die Umwelt durch die Sinne eines gespeicherten Beherrschten wahr. Magier kann seine eigene Umgebung nicht mehr wahrnehmen. Spruch wird durch eine Attacke auf den Magier gebrochen.
8) Beherrschten ausleihen(F)[7674] R: B / D: 1Tag /St
   Magier kann die Kontrolle über einen seiner gespeicherten Beherrschten an einen anderen Magier ausleihen, wenn der die Fähigkeiten besitzt, ihn zu führen (muß mindestens 10. Stufe für einen Beherrschten sein).
9) Energie übermitteln (F)[7675] R: S / D: 1KR/St
   Erlaubt es einem ausgewählten und gespeichertem Beherrschten Energiepunkte vom Magier zu erhalten und diese für eigene Zauber zu verwenden.
10) Kommunikation (F)[7676] R: V / D: C
    Magier kann sich mental mit seinen Beherrschten unterhalten (beliebig viele). Will er die Zuhörer wechseln, muß der Zauber neu gesprochen werden.
11) Schutz vor Beherrschung (F)[7677] R: S / D: V
    Magier hat einen Bonus von +50 auf WW gegen den Zauber Beherrschen von anderen Zauberern gegen ihn.
12) Zugang zu Beherrschten (F)[7678] R: V / D: 10min/St
    Magier hat Zugriff auf die Energie und Zauberfähigkeiten eines gespeicherten Beherrschten.
13) Um Kontrolle ringen (F)[7679] R: B / D: -
    Magier kann die Kontrolle über einen Beherrschten eines anderen Zauberers erlangen. Zunächst macht der andere Magier einen WW gegen diesen Spruch, dann der Beherrschte einen WW gegen den Zauberer.
14) Beherrschten ersetzen (F)[7680] R: B / D: V
    Magier kann einen gespeicherten Beherrschten in eine Stasis versetzen. Ziel altert nicht mehr, braucht kein Wasser, Essen oder Luft mehr. Dauer muß beim Zaubern angegeben werden (max. 1 Jahr pro Stufe) und kann nicht verlängert werden, nur vorzeitig abgebrochen.
15) Beherrschten herbeizaubern (F)[7681] R: V / D: -
    Magier kann einen gespeicherten Beherrschten zu sich hin teleportieren.
16) Körper binden (F)[7682] R: V / D: 1Tag/St
    Ein gespeicherter Beherrschter erhält verfünffachte Lebensenergie. Für je 4 SP, die er unter 0 fällt, verliert er einen Lebensenergiepunkt permanent. Erreicht seine Lebensenergie so 0, so ist seine Seele zerstört, und er kann nie wieder Wiederbelebt werden. Ist seine reale Lebensenergie nach dem Ende dieses Zaubers unter 0, so stirbt er "normal".
17) Beherrschten übernehmen (F)[7683] R: V / D: C
    Magier nimmt Besitz vom Körper eines Beherrschten. Er übernimmt keine seiner Fähigkeiten und muß seine eigenen Energiepunkte und Zauber benutzen.
18) Beherrschten kennen (I)[7684] R: V / D: C
    Magier kann die Gedanken und zukünftigen Absichten (nahe Zukunft) eines gespeicherten Beherrschten erfahren.
19) Energie abziehen (F)[7685] R: V / D: -
    Magier entzieht einem gespeicherten Beherrschten die Energiepunkte. Magier bekommt sie hinzu (nicht über Maximum), und das Ziel verliert 5% der Punkte permanent.
20) Beherrschten befreien (F)[7686] R: B / D: -
    Magier kann den Beherrschten eines anderen Zauberers befreien. Der andere Magier muß einen WW gegen diesen Zauber machen. Mißlingt er, ist der Beherrschte frei.
25) Beherrschten zwingen (F)[7687] R: V / D: -
    Magier kann einen Beherrschten zu allem zwingen. Beherrschter hat einen WW, erhält aber bei Erfolg nicht seinen eigenen Willen.
30) Beherrschten zerstören (F)[7688] R: V / D: -
    Magier zerstört Körper und Seele für immer.
50) Beherrschen (F)[7689] R: B / D: P
    Magier kann ein Wesen beherrschen, wenn diesem ein WW mißlingt. Zwingt der Magier das Wesen zu etwas, das gegen seine Natur ist, so erhält das Wesen einen WW um freizukommen. Ebenso erhält es einen WW, wenn es eine Stufe aufsteigt. Zauber benötigt 10 min. pro Stufe des Wesens.

Üble Veränderungen I (Foul Changes I) [RCIV64]

1) Körpervorbereitung °[19396] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Klaue I *[19397] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Nachgiebige Verteidigung *[19398] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Vipergebiß I *[19399] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gummikörper[19400] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Fledermausflügel *[19401] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Klaue II *[19402] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Größerer Gummikörper[19403] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vipergebiß II *[19404] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Schlangenarme *[19405] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Sterbliche Form[19406] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dämonenform[19407] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Klaue III *[19408] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wahre nachgiebige Verteidigung[19409] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vipergebiß III *[19410] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Schlangenfinger *[19411] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahre Klaue *[19412] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre sterbliche Form[19413] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Vipergebiß *[19414] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Schlangenhaar *[19415] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Dämonenform[19416] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Gorgonenaugen[19417] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre üble Veränderungen[19418] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCIV65]

1) Körpervorbereitung °[19419] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleine Körperverschiebung *[19420] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Dämonenschwingen *[19421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Spinnenbeine *[19422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Extraglied *[19423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Augenspion[19424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Dorn*[19425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Zungenfessel *[19426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Größere Körperverschiebung *[19427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tentakel *[19428] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Sterbliche Form[19429] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dorn II *[19430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Dämonenform[19431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Regeneration[19432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Übersinnlicher Arm *[19433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Giftdorn *[19434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Multi-Tentakel *[19435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Dorn III *[19436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Dämonischer Assistent[19437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Dämonenform[19438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Rasche Regeneration[19439] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre üble Veränderungen[19440] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL12]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geschwindigkeit (Speed) [SQu5]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SLI11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SLI14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLI15]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
   Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
    Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLI11]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
   Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
   Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
   Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
   Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
    Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
    Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St

Wie oben mit Bonus 25.

17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SLI13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.
50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [S108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi98]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi99]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SLI06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV068]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL07]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLi10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SLi07]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

böse Priester

(reine Magiekundige der Göttermagie, Nichtspielerfigur)

[Evil Cleric, Herkunft: Spell Law, Seite 30]

Böse Priester dienen gewöhnlich einer `bösen` Gottheit oder einem Dämonen.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Arachnemonie Arachnemancy	RCIV-63 23	Dunkle Flüche Dark Curses	SUC-47 23	Flüche Curses	SL-60 21
Krankheiten Disease	SL-60 18	Necromantie Nercomancy	SL-61 19	Schwarze Magie Dark Channels	SL-62 14
Schwarzes Wissen Dark Lore	SL-62 17	Wege der Grausamkeit Cruelty Ways	SUC-46 22	Üble Veränderungen I Foul Changes I	RCIV-64 23
Üble Veränderungen II Foul Changes II	RCIV-65 22				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Arachnemonie (Arachnemancy) [RCIV63]

1) Spinnenvertrauter[19329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Netzlaufen[19330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleineres Netz[19331] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Spinnen bezaubern[19332] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Spinnenklettern[19333] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Gift widerstehen II[19334] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kleinere Spinnenbeschwörung[19335] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Größeres Netz[19336] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Gift neutralisieren[19337] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Spinnen kontrollieren[19338] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Spinnenstärke[19339] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Gift spritzen[19340] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Spinnenbeschwörung[19341] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Kleinere Spinnenform[19342] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Netz[19343] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Netzkokon[19344] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Spinnenbolzen[19345] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Deckenlaufen[19346] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Größere Spinnenbeschwörung[19347] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Spinnenplage[19348] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Größere Spinnenform[19349] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Spinnen meistern[19350] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Arachnemonie[19351] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Dunkle Flüche (Dark Curses) [SUC471]

1) Kriecherischer Fluch[19441] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Fluch des Stadtmenschen[19442] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Zögern[19443] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Pazifismus[19444] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Behinderung[19445] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Erschöpfung[19446] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Patzer[19447] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kranke Magie[19448] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schläfriger Verstand[19449] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Graue Aura[19450] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kranke Gesundheit[19451] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Schmerz[19452] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Böses Karma[19453] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Schwächlich[19454] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Zeitfluch[19455] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Entfernungsfluch[19456] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Todeswunsch[19457] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Einengungsfluch[19458] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Amnesie[19459] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Todesfluch[19460] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Unglück[19461] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Magiefurcht[19462] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Dunkler Fluch[19463] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Flüche (Curses) [SIGo]

1) Fluch entdecken (I)[6333] R: 3m / D: 1min/St
   Gibt an, ob ein Fluch auf einer Person / Gegenstand liegt.
2) Fluch der Nachtsicht (F)[6334] R: 30m / D: P
   Opfer kann Nachts sehen, als wenn es Tag wäre, dafür sieht er Tagsüber so, als wenn es Nacht wäre.
4) Fluch des Darms (F)[6335] R: 30m / D: P
   Opfer kann nur noch Brot oder Molkereiprodukte essen, Gelingt ihm kein WW, entleert er sehr schnell seinen Darm und ist für 1-8 h zu jeder Handlung unfähig.
5) Schneckenfluch (F)[6336] R: 30m / D: P
   Opfer kann nicht schneller als gehend sich selbst fortbewegen (Er kann reiten oder getragen werden).
6) Grüne Zunge (F)[6337] R: 30m / D: P
   Wie Fluch des Darms, aber das Opfer ißt nur noch grüne Blätter.
7) Seefluch (F)[6338] R: 30m / D: P
   Opfer wird niemals freiwillig schwimmen, waschen, auf Boote gehen u.ä.
9) Exkommunion (F)[6339] R: 30m / D: 1Tag/10 Fehlwurf
   Magier verliert alle Göttermagieeigenschaften. Er kann weder Zaubern, noch magische Gegenstände der Göttermagie benutzen. Hybridzauberer verlieren nur die Hälfte ihrer Energie.
10) Mins Lernen (F)[6340] R: 30m / D: P
    Opfer kann nur noch seine Heimatsprache reden und schreiben.
11) Fluch des Shar Bu (F)[6341] R: 30m / D: P
    Opfer ist steril und impotent.
13) Arraers Fluch der Schönheit (F)[6342] R: 30m / D: P
    Das Aussehen des Ziels wird bis über Maximum gesteigert. Jeder, der das Gesicht sieht oder bis 1m an die Person herankommt und vom anderem Geschlecht ist (und dem ein WW mißlingt), wird die Person besitzen wollen (Es darf gekämpft werden).
14) Blutgerinnungsfluch (F)[6343] R: 30m / D: P
    Das Blut in der Nähe einer Wunde gerinnt, und schneidet die Blutzufuhr zu dem jeweiligem Körperteil ab. Nach 2-20min ist das Körperteil abgestorben. Eine Hüftwunde würde den Verlust des ganzen Beines bedeuten, eine Nackenwunde wäre fatal.
15) Orns Fluch der Häßlichkeit (F)[6344] R: 30m / D: P
    Das Aussehen des Opfers fällt auf 1. Jeder, der das Gesicht sieht, oder bis 1m an das Opfer herankommt, muß einen WW machen. Geht er um >50 daneben, so greift er das Opfer an. Auch wenn der Wurf gelingt, so wird einem noch, gelinde gesagt, kotzübel.
18) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
20) Der rennende Tod (F)[6345] R: 30m / D: -
    Das Opfer wird rennen, bis es tot umfällt. Legt man es in Ketten, so wird es weiter laufen, wenn es wieder frei ist.
25) Freundtöter (F)[6346] R: 30m / D: P
    Immer, wenn das Opfer bis 3m neben einer befreundeten Figur kämpft, greift er diese mit 10% an und versucht sie zu töten.
28) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
29) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
30) Wahre Exkommunion (F)[6347] R: 30m / D: P
    Wie Exkommunion, ist aber permanent, bis es geheilt wird.
48) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
48) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
50) Schwarze Gedanken (F)[6348] R: 30m / D: P
    Das Ziel greift keine `bösen` Personen an, lernt alle `bösen` Sprachen und gehorcht jedem Befehl einer `bösen` Person, die 10 oder mehr Stufen über ihm ist.

Krankheiten (Disease) [SIGo]

1) Erkältung (F)[6349] R: 30m / D: P
   Ziel bekommt eine Erkältung, Würfeln: je höher, desto schlimmer.
2) Graue Vision (F)[6350] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur wird das Ziel Farbenblind.
3) Riechverlust (F)[6351] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht riechen.
4) Hörverlust (F)[6352] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht Hören.
5) Verrottende Zunge (F)[6353] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur verrottet die Zunge des Opfers innerhalb von 1 Woche, so daß es nicht mehr sprechen kann.
6) Asthma (F)[6354] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer schweres Asthma. Für jede Runde körperlicher Anstrengung bekommt das Opfer einen Aufschlag von -5 auf diese Tätigkeit. Wenn der Aufschlag -100 erreicht, wird das Opfer bewußtlos. Für jede Runde Anstrengung braucht das Opfer hinterher 3 Runden Erholungszeit.
7) Lepra (F)[6355] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Lepra, was zur Folge hat, das die Extremitäten gefühllos werden (und weniger durchblutet). Verdoppelt den Schaden in den betroffenen Gebieten.
8) Kleinere Allergien (F)[6356] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur wird das Opfer leicht allergisch gegen eine Substanz (nicht es selbst), die der Magier bestimmt. Wenn diese Substanz in der Nähe ist, hat das Opfer einen Abzug von -30 auf alle Tätigkeiten.
10) Hämophilie (F)[6357] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur wird das Opfer Bluter. Alle SP/KR werden verdoppelt, Wunden heilen mit halber Geschwindigkeit.
11) Malaria (F)[6358] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Malaria. Nach anfänglich hohem Fieber, Delirium, Koma, und Unfähigkeit, irgend etwas zu tun (hält 3 Tage bis 2 Wochen an), wird das Opfer immer mal wieder Rückfälle wie oben bekommen.
12) Hand des Verdorrens[25871] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.
13) Epilepsie (F)[6359] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, aber das Ziel wird Epileptiker. In einer spannenden Situation hat er eine 5% Chance, einen Anfall zu bekommen. Wird er dann von jemanden festgehalten und bekommt einen Knebel, stirbt er mit 1%, sonst mit 10%.
14) Lungenentzündung (F)[6360] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer eine Lungenentzündung. Wenn das Opfer warmgehalten und nicht bewegt wird, stirbt er nur mit 25% (viel mehr, wenn er nicht behandelt wird). Für je 10 Punkte Lebensenergie über 50 senkt sich die Chance zu Sterben um 5%.
15) Größere Allergien (F)[6361] R: 30m / D: P
    Wie Kleinere Allergien mit Abzug von -60%.
20) Elephantiasis (F)[6362] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer die Elefantenkrankheit. Eine seiner Extremitäten schwillt auf 5-fache Größe an.
25) Leukämie (F)[6363] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Blutkrebs. Er bekommt pro Tag -2 auf alle Aktivitäten, wenn er auf -100 ist, ist er tot.
30) Tollwut (F)[6364] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur wird das Opfer tollwütig. Nach 21 Tagen ohne Effekt setzt die Krankheit plötzlich ein. Die Organe verkrampfen sich, der Mund schäumt, er wird sehr durstig und aggressiv. Jeder, den er beißt oder kratzt, muß widerstehen, oder er bekommt die Krankheit. Nach Ausbruch der Krankheit stirbt er nach 5-7 Tagen.
50) Plage (F)[6365] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Ziel eine `Plage`. 95% der Zeit stirbt er (10min lang), die letzten 5% glaubt er, daß er überlebt hätte, wird aber statt dessen Überträger. Alle in 1.5 m Entfernung werden angesteckt, wenn sie nicht widerstehen.

Necromantie (Nercomancy) [SL61]

1) Tote beleben I (F c)[6366] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Magier kann tote Körper (bis 50% seiner eigenen Masse) beleben und ihn bewegen. Magier muß sich auf die Bewegungen konzentrieren. Der Körper kann sich mit -25 bewegen und mit -20 kämpfen. Er darf max. 1 Tag tot sein. Belebte Tote sind Klasse I Untote.
2) Untote kontrollieren I (F)[6367] R: 30m / D: C
   Magier kann einen Klasse I Untoten kontrollieren.
4) Tote beleben II (F c)[6368] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder zwei Tote kontrollieren oder einen mit -15/-10.
5) Untote erschaffen I (F)[6369] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen toten Körper (max. 1 Woche tot) in einen Klasse I Untoten verwandeln. Wenn er nicht kontrolliert wird, greift er den am nächsten Stehenden an. Wenn er kontrolliert wird, macht er alles, was der Magier will (solange er es kann).
6) Untote kontrollieren II (F)[6370] R: 30m / D: C
   Magier kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II kontrollieren.
7) Tote beleben III (F c)[6371] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder drei Tote kontrollieren oder einen mit -5/-0.
8) Untote erschaffen II (F)[6372] R: 3m / D: P
   Magier kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II Untoten erschaffen. Summe ist max. 2.
9) Untote kontrollieren III (F)[6373] R: 30m / D: C
   Magier kann 3xI oder 1xII und 1xI oder 1xIII kontrollieren (Summe ist max.3).
10) Tote beleben IV (F c)[6374] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder vier Tote kontrollieren oder einen mit +5/+10.
11) Untote erschaffen III (F)[6375] R: 3m / D: P
    Wie oben, aber Summe ist max. 3.
12) Tote beleben V (F c)[6376] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder fünf Tote kontrollieren oder einen mit +10/+20.
13) Untote kontrollieren IV (F)[6377] R: 30m / D: C
    Wie oben, mit Maximum 4.
14) Tote beleben VI (F c)[6378] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder sechs Tote kontrollieren oder einen mit +15/+30.
15) Untote erschaffen IV (F)[6379] R: 3m / D: P
    Wie oben, aber Summe ist max. 4.
20) Untote kontrollieren V (F)[6380] R: 30m / D: C
    Wie oben, mit Maximum 5.
22) Ritual der schwarzen Ewigkeit (F)[25961] R: S / D: P
    Dieses Ritual wird als eines der schwärzesten überhaupt angesehen. Mit seiner Hilfe kann sich ein Magiekundiger in einen Lich verwandeln, einen der bösesten und mächtigsten aller Untoter. Während des Rituals werden die inneren Organe des Zauberkundigen in ein vorbereitetes Behältnis (Glas, Kiste, Box...) "transferiert". Wenn der Spruch gelingt (ein Patzer bedeutet den endgültigen Tod), so wird der Zauberkundige nur durch Magie erhalten und er ist zwischen die Grenze der Lebenden und Toten geschlüpft. Er kann nur noch durch die Vernichtung des Behältnisses mit seinen Organen endgültige getötet werden. Der Zauberkundige nimmt die Charakterzüge und die Macht einen Lich an.
25) Untote erschaffen V (F)[6381] R: 3m / D: P
    Wie oben, aber Summe ist max. 5.
30) Wahres Untote kontrollieren (F *)[6382] R: 100m / D: C
    Magier kann einen Klasse VI kontrollieren oder einen Klasse I-V ohne Konzentration oder alle Klasse I-III in 30m Umkreis. Einen einzelnen Untoten kann er bis 100m kontrollieren.
50) Wahres Untote erschaffen (F)[6383] R: 3m / D: P
    Der Magier kann jeden Untoten erschaffen.

Schwarze Magie (Dark Channels) [SL62]

2) Schwarze Benommenheit (F *)[6384] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
   Magier deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.
3) Kanal I (F *)[6810] R: V / D: -
   Mit diesem Spruch schickt der Magier einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Magier der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Magier geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Magier muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.
5) Schwarzer Schlaf (F *)[6386] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
   Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.
6) Kanal III (F *)[6812] R: V / D: -
   Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.
8) Schwarzes Blenden (F *)[6388] R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf / WW:-10
   Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.
10) Schwarze Magie I (F *)[6389] R: V / D: P
    Der Magier kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen (sh. Regelbuch). Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Magier wählen.
11) Kanal V (F *)[6814] R: V / D: -
    Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.
13) Absolution (F *)[6817] R: 15m / D: V / WW:-20
    Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 1 Woche / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.
15) Schwarze Magie II (F *)[6392] R: V / D: P
    Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.
20) Reine Absolution (F *)[6393] R: 15m / D: V / WW:-20
    Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.
25) Schwarze Magie III (F *)[6394] R: V / D: P
    Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.
30) Schwarze Absolution (F *)[6395] R: 15m / D: P / WW:-20
    Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.
32) Tödliche Umkehr (F)[26103] R: 3m / D: P
    Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.
50) Unheiliges Tor (F)[6396] R: V / D: 1KR
    Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zauberers. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.

Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL62]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
   Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Gutes entdecken (I c)[6398] R: 30m / D: 1min/St
   Entdeckt `Gutes` in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
3) Segen entdecken (I c)[6399] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Segen.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
   Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
6) Heiliges entdecken (I c)[6402] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Heilige Gegenstände und Durchmesser ist 6 m.
8) Traum I (P)[6403] R: S / D: Schlaf
   Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafengehen bestimmt hat. Darf nur einmal pro Nacht angewendet werden.
10) Geschichte des Segens (I)[6404] R: S / D: -
    Magier erfährt den Hersteller, die Herkunft und die Geschichte eines Segens. Er erfährt auch Art und bestimmte Eigenschaften.
11) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
12) Traum II (P)[6406] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Magier hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.
13) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
14) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
15) Traum III (P)[6409] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Magier hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.
20) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
    Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
25) Segen analysieren (I)[6411] R: 3m / D: -
    Wie Haß analysieren, analysiert aber einen Segen.
30) Wahrer Traum (P)[6412] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber der Magier hat Stufe Träume über unterschiedliche Themen.
50) Schwarzes Wissen meistern (I)[6413] R: 30m / D: -
    Wie Schwarzes Wissen, bezieht sich aber auf alle `bösen` Gegenstände in 30 m Umkreis.

Wege der Grausamkeit (Cruelty Ways) [SUC46]

1) Erschöpfung[19464] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Unbequemlichkeit[19465] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Benommenheit[19466] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wehe[19467] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Ablenkung[19468] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Verletzung[19469] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geschlagen[19470] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Blutung[19471] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Muskelriß[19472] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tödlicher Schmerz[19473] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Agonie[19474] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Qualen[19475] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Folter[19476] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Nerven verbessern[19477] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Verdammung der Seele[19478] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Außerordentlicher Schmerz[19479] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Befragung[19480] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Tortur[19481] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Finesse der Schmerzen[19482] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geistesschmerz[19483] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Plage[19484] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Hölle auf Erden[19485] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Üble Veränderungen I (Foul Changes I) [RCW64]

1) Körpervorbereitung °[19396] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Klaue I *[19397] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Nachgiebige Verteidigung *[19398] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Vipergebiß I *[19399] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gummikörper[19400] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Fledermausflügel *[19401] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Klaue II *[19402] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Größerer Gummikörper[19403] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vipergebiß II *[19404] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Schlangenarme *[19405] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Sterbliche Form[19406] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dämonenform[19407] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Klaue III *[19408] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wahre nachgiebige Verteidigung[19409] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vipergebiß III *[19410] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Schlangenfinger *[19411] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahre Klaue *[19412] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre sterbliche Form[19413] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Vipergebiß *[19414] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Schlangenhaar *[19415] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Dämonenform[19416] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Gorgonenaugen[19417] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre üble Veränderungen[19418] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCW65]

1) Körpervorbereitung °[19419] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleine Körperverschiebung *[19420] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Dämonenschwingen *[19421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Spinnenbeine *[19422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Extraglied *[19423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Augenspion[19424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Dorn*[19425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Zungenfessel *[19426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Größere Körperverschiebung *[19427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tentakel *[19428] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Sterbliche Form[19429] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dorn II *[19430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Dämonenform[19431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Regeneration[19432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Übersinnlicher Arm *[19433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Giftdorn *[19434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Multi-Tentakel *[19435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Dorn III *[19436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Dämonischer Assistent[19437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Dämonenform[19438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Rasche Regeneration[19439] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre üble Veränderungen[19440] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

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

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

2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).

2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.

3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).

3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.

4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.

5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).

5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.

6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.

7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.

8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.

9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.

10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.

11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.

12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.

13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.

15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.

16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.

17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.

18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.

20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.

25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.

30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.

50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.

60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.

75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.

90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der

Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
   Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
   Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
    Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
    Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
    Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
    Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
    Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
    Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
    Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
   Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
   Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
   Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
   Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
   Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
   Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
   Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.
8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
   Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
   Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
    Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
    Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
    Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
    Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
    Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
    Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
    Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
    Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
    Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
    Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
    Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
    Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
    Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
    Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Chaos Lord

(Halbzauberer der Grundmagie, Nichtspielerfigur)

[Chaotic Lord, Herkunft: Companion III, Seite 11]

Der Chaos Lord hat sich auf das Manipulieren des Chaos spezialisiert. Chaos Lords dienen nur einem Meister. Sie leben und sterben für die Ehre des Meisters und seines Hauses. Den wenigen Chaos Lords, die ihren Meister betrogen haben, sagt man einen langsamen und schmerzhaften Tod nach. Chaos Lords sind deformiert und mutiert als Ausdruck ihrer totalen Loyalität ihrem Meister gegenüber. Keine zwei Chaos Lords sind gleich, aber jeder Chaos Lord ist ein Gegner zum Fürchten.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Chaos meistern Chaos Mastery	RCIII-46	10	Chaosrüstung Chaotic Armor	RCIII-47	18	Dunkelheit Darkness	SL-94	18
Gesetz der Dunkelheit Dark Law	RCII-45	22	Schwarze Beschwörung Dark Summons	SL-96	19	Schwarze Magie Dark Channels	SL-62	14
Schwarzer Kontakt Dark Contacts	SL-95	13	Schwarzes Wissen Dark Lore	SL-62	17	Waffen des Chaos Chaotic Weapons	RCIII-46	25

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Chaos meistern (Chaos Mastery) [RC-MM46]

2) Chaosanwärtigkeit * *[13852] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Chaos stoppen c[13853] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Chaos erschaffen[13854] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Chaos kontrollieren c[13855] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Chaos auflösen[13856] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Chaos meistern[13857] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Chaos manipulieren[13858] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Chaos meistern[13859] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Chaos vertreiben[13860] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Meister des Chaos[13861] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Chaosrüstung (Chaotic Armor) [RC-MM47]

1) Chaosrüstung I[13862] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Chaosrüstung kontrollieren I *[13863] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Chaosrüstung II[13864] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Chaosrüstung kontrollieren II *[13865] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Chaosrüstung meistern I *[13866] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Chaosrüstung III[13867] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Chaosrüstung kontrollieren III *[13868] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Chaosrüstung meistern II *[13869] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Chaosrüstung IV[13870] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Chaosrüstung kontrollieren IV *[13871] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Chaosrüstung meistern III *[13872] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Chaosrüstung V[13873] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Chaosrüstung kontrollieren V *[13874] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Chaosrüstung meistern IV *[13875] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Chaosrüstung VI[13876] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Chaosrüstung kontrollieren VI *[13877] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Chaosrüstung meistern V *[13878] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
70) Chaosrüstung meistern VI *[13879] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Dunkelheit (Darkness) [SL94]

1) Dunkelheit (6m) (F)[4590] R: T / D: 10min/St
Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefster Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.
2) Nachtsicht (F)[4591] R: 3m / D: 10min/St
Ziel kann 30 m in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c)[4592] R: 6m Radius / D: C
Magier kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.
5) Dunkelheit (30m) (F)[4593] R: T / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist 30 m.
6) Sehen bei Dunkelheit (F)[4594] R: T / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.
7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c)[4595] R: 15m Radius / D: C
Wie oben mit Radius 15 m.
8) Schatten formen (F c)[4596] R: 30m / D: C
Zauberer kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Magiers).
9) Dunkelheit (100m) (F)[4597] R: T / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist 100 m.
10) Magische Dunkelheit (6m) (F)[4598] R: 30m / D: 1min/St
Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber `magisches Licht`)
11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c)[4599] R: 6m Radius / D: C
Wie oben mit Radius 30m.
12) Wahre Nachtsicht (F)[4600] R: 3m / D: 10min/St
Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.
13) Magische Dunkelheit (30m) (F)[4601] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit Radius 30m.
14) Dunkelheit (150m) (F)[4602] R: T / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist 150m.
15) Wolke der Dunkelheit (F)[4603] R: 30m / D: 1h/St
Erzeugt eine `Wolke` aus Dunkelheit, die mit dem Wind driftet und 30 m Reichweite hat. Dunkelheit wie der gleichnamige Zauber.
20) Dunkelheit (300m) (F)[4604] R: T / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist 300m.
25) Magische Dunkelheit (100m) (F)[4605] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit Radius 100m.
30) Dunkelheit (30m/St) (F)[4606] R: T / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.
50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F)[4607] R: 1.5km/St / D: 1h/St
Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.

Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCM45]

1) Schatten[13898] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Dunkelheit I[13899] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Dunkelbolzen I[13900] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Dunkelheitssicht[13901] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Dunkelheit kontrollieren[13902] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Plötzliche Dunkelheit[13903] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Dunkelheit II[13904] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Nebel der Dunkelheit[13905] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Dunkelbolzen II[13906] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kreis der Dunkelheit[13907] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wartende Dunkelheit[13908] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dunkelfeuerbolzen I[13909] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Dunkelbolzen III[13910] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Dunkelfeuer rufen[13911] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Obsidianwall[13912] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Dunkelfeuerbolzen II[13913] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Magische Dunkelheit[13914] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Triade der Dunkelheit[13915] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Dunkelfeuerbolzen III[13916] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Ecken Dunkelfeuerbolzen[13917] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Folgender Dunkelfeuerbolzen[13918] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Dunkelheit meistern[13919] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL96]

1) Vertraute (M)[4645] R: T / D: P
   Der Magier kann sich auf ein kleines Tier (max. 10% seiner Masse) einstimmen, wobei es sich bei dem Tier um ein Reptil, Insekt, Rabe, Fledermaus o.ä. handeln muss. Er muß den Spruch 1 Woche lang einmal pro Tag anwenden (2h konzentrieren). Der Magier kann das Tier dann kontrollieren und durch seine Sinne wahrnehmen. -25 auf alle Aktionen für 14 Tage beim Tod des Tieres.
2) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
3) Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C
   Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
4) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
5) Kleines Dämonentor (E)[4797] R: 3m / D: 2KR
   Beschwört einen Dämon: (01-60) Typ I, (61-90) Typ II, (91-100) Typ III. Wird der Dämon nicht kontrolliert, wird mit W% gewürfelt + 10x Typ: (11-20) Zauberpatzer Angriffsspruch, (21-40) krit. Treffer Aufprall `A`, (41-60) `B`, (61-75) `C`, (76-90) `D`, (91-00) `E`, (>100) Magier wird Quest auferlegt.
6) Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V
   Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
7) Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
9) Dämonen beherrschen II (M *)[4653] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.
10) Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Großes Dämonentor (E)[4803] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
13) Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Dämonen kontrollieren IV (M *)[4658] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.
15) Dämonen beherrschen IV (M *)[4659] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.
20) Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
25) Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
30) Dämonen kontrollieren VI (M *)[4662] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.
50) Dämonen beherrschen VI (M *)[4663] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.

Schwarze Magie (Dark Channels) [SL62]

2) Schwarze Benommenheit (F *)[6384] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
Magier deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.
3) Kanal I (F *)[6810] R: V / D: -
Mit diesem Spruch schickt der Magier einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Magier der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Magier geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Magier muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.
5) Schwarzer Schlaf (F *)[6386] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.
6) Kanal III (F *)[6812] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.
8) Schwarzes Blenden (F *)[6388] R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf / WW:-10
Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.
10) Schwarze Magie I (F *)[6389] R: V / D: P
Der Magier kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen (sh. Regelbuch). Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Magier wählen.
11) Kanal V (F *)[6814] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.
13) Absolution (F *)[6817] R: 15m / D: V / WW:-20
Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 1 Woche / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.
15) Schwarze Magie II (F *)[6392] R: V / D: P
Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.
20) Reine Absolution (F *)[6393] R: 15m / D: V / WW:-20
Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.
25) Schwarze Magie III (F *)[6394] R: V / D: P
Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.
30) Schwarze Absolution (F *)[6395] R: 15m / D: P / WW:-20
Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.
32) Tödliche Umkehr (F)[26103] R: 3m / D: P
Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.
50) Unheiliges Tor (F)[6396] R: V / D: 1KR
Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zauberers. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.

Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL95]

2) Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Kleiner Dämonenkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR
Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).
5) Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1 Frage
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
7) Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1 Suche
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
10) Großer Dämonenkontakt (E)[4668] R: 3m / D: 2KR
Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.
11) Erzwungene Analyse IV (M *)[4669] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.
13) Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1 Frage
Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
14) Erzwungene Suche IV (M *)[4671] R: 3m / D: 1 Suche
Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.
15) Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
20) Erzwungene Antwort V (M *)[4673] R: 3m / D: 1 Frage
Wie oben, kontaktiert Typen I-V.
25) Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
30) Erzwungene Analyse VI (M *)[4675] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.
50) Erzwungene Antwort VI (M *)[4676] R: 3m / D: 1 Frage
Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.

Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL62]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
   Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Gutes entdecken (I c)[6398] R: 30m / D: 1min/St
   Entdeckt `Gutes` in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
3) Segen entdecken (I c)[6399] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Segen.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
   Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
6) Heiliges entdecken (I c)[6402] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Heilige Gegenstände und Durchmesser ist 6 m.
8) Traum I (P)[6403] R: S / D: Schlaf
   Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafengehen bestimmt hat. Darf nur einmal pro Nacht angewendet werden.
10) Geschichte des Segens (I)[6404] R: S / D: -
    Magier erfährt den Hersteller, die Herkunft und die Geschichte eines Segens. Er erfährt auch Art und bestimmte Eigenschaften.
11) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
12) Traum II (P)[6406] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Magier hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.
13) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
14) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
15) Traum III (P)[6409] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Magier hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.
20) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
    Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
25) Segen analysieren (I)[6411] R: 3m / D: -
    Wie Haß analysieren, analysiert aber einen Segen.
30) Wahrer Traum (P)[6412] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber der Magier hat Stufe Träume über unterschiedliche Themen.
50) Schwarzes Wissen meistern (I)[6413] R: 30m / D: -
    Wie Schwarzes Wissen, bezieht sich aber auf alle `bösen` Gegenstände in 30 m Umkreis.

Waffen des Chaos (Chaotic Weapons) [RCTT46]

1) Chaostreffer I[13982] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Geringerer Skeletttreffer[13983] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geringerer Gifttreffer[13984] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Chaostreffer II[13985] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Vampirtreffer I[13986] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Skeletttreffer[13987] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Gifttreffer[13988] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Vampirtreffer II[13989] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Chaostreffer III[13990] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Größerer Gifttreffer[13991] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Vampirtreffer III[13992] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Größerer Skeletttreffer[13993] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Chaostreffer IV[13994] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Lebenskraftentzug I[13995] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Prosaische Magie Treffer[13997] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Geringerer Schlangentreffer[13996] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Lebenskraftentzug II[13998] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Grundmagietreffer[13999] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Mentalmagietreffer[14000] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Göttermagietreffer[14001] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Alte Magie Treffer[14002] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Chaostreffer V[14003] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Schlangentreffer[14004] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Lebenskraftentzug I[14005] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Größerer Schlangentreffer[14006] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SZ6]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SI73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
   Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
   Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
   Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
   Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

   Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
   Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
   Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
   Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Chaos Magier

(reine Magiekundige der Mentalmagie und Göttermagie, Nichtspielerfigur) [Warlock, Herkunft: Companion II, Seite 7]

Chaos Magier sind abtrünnige Hexen oder Hexer und sind Charaktere, die sich mit dem Zauberer messen können.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Böses Auge Evil Eye	RCII-51 23	Gesetz der Rache Revenging Law	RCII-52 23	Gesetz des Untergangs Doom's Law	RCII-50 23
Visionen des Untergangs Visions of Doom	RCII-50 25	Wechselbalgzauber Changeling	RCII-48 26	Wächter der Untersuchungen Scrying Guard	RCII-48 23

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erschaffungen Creations	SL-46 27
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19
Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12	Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15
Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22
Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Forschungen Delving	SL-106	17
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19
Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22	Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23
Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Leuchten Brilliance	SL-107	19	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Böses Auge (Evil Eye) [RCM51]

1) Entstellender Blick I[14007] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Stechender Blick I (Bezaubern)[14008] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Nervendes Auge I[14009] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stechender Blick II (Suggestion)[14010] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Entstellender Blick II[14011] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Zeichen des Untergangs[14012] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Nervendes Auge IV[14013] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Stechender Blick III (Halten)[14014] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Entstellender Blick III[14015] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Blick der panischen Angst I "[14016] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Stechender Blick IV (Beherrschen)[14017] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Nervendes Auge VII[14018] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Stechender Blick V (Aufgabe)[14019] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Entstellender Blick IV[14020] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Blick der panischen Angst II "[14021] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Stechender Blick VI (Wahr. Halten)[14022] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Nervendes Auge X[14023] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Stechender Blick V (Wahr. Aufg.)[14024] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Entstellender Blick V[14025] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Blick der panischen Angst III "[14026] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Nervendes Auge[14027] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Entstellender Blick[14028] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Blick d. panischen Angst[14029] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Gesetz der Rache (Revenging Law) [RCM52]

1) Forschung (I)[14030] R: S / D: 24h
   Erlaubt dem Zaubernden, spezielle Flüche zu erforschen, die er als Teil seines Repertoires verwenden kann.
2) Fluch erkennen (P)[14031] R: 30m / D: 1min/St
   Erkennt alle aktiven Flüche auf einem beliebigen Gegenstand.
3) Fluch des Schwafelns (F)[14032] R: 30m / D: P
   Die Zielperson hat jetzt den Zwang, immer und immer wieder zu reden und zu reden. Das Ziel bekommt diesen Zwang jedes Mal, wenn es jemanden reden hört.
4) Fluch des Schweigens (F)[14033] R: 30m / D: P
   Das Ziel möchte überhaupt nicht sprechen. Er muss auf irgendeine Weise motiviert werden, um ihn zum Reden zu bringen.
5) Handwerksfluch I (F)[14034] R: 30m / D: P
   Erlaubt dem Zaubernden, ein die Obergrenze eines Talentes des Ziels auf 25 zu beschränken. Der Zaubernde muss angeben, welches Talent betroffen sein soll. Wenn der Talentwert des Ziels höher als 25 ist, verliert es monatlich einen Punkt, bis der Talentwert 25 beträgt (dieser Verlust ist permanent, das Talent kann aber wieder gesteigert werden, sobald der Fluch gebrochen wurde).
6) Fluch des unlöschbaren Durst (F)[14035] R: 30m / D: P
   Das Ziel kann nicht genug zutrinken bekommen. Es wird versuchen, jedes Gefäß, aus dem es trinkt, zu leeren und dann trotzdem mehr wollen.
7) Familienfluch I (F)[14036] R: 30m / D: P
   Der Spielleiter bestimmt die genaue Art des Fluchs. Auswahlmöglichkeit sind u. a. die Begrenzung des sozialen Niveaus oder das Scheitern bestimmter Ziele (Land, Reichtum, Liebe usw.). Der Fluch wirkt auf die Generation des Ziels, zu der auch das Ziel selbst gehört. Kann nur durch Fluch brechen [6779] oder Verhexung entfernen entfernt werden.
8) Fluch des nagenden Hungers (F)[14037] R: 30m / D: P
   Wenn es genügend Nahrung gibt, frisst das Ziel so lange, bis es ohnmächtig wird. Das Ziel nimmt jeden Monat ½ bis 1½ kg zu. Es kann seinen Hunger einfach nicht stillen, es will immer mehr Nahrung.
9) Raumfluch (F)[14038] R: 30m / D: P
   Erlaubt dem Zaubernden, einen Raum mit einem Fluch zu belegen. Der Raum darf nicht größer sein als 3 x 3 x 3 m³. Der Spielleiter bestimmt die genaue Art des Fluchs. Zu den Wahlmöglichkeiten gehören der Rückgang des Geschäfts, die Verschlechterung der Qualität der Kunden, der Ruf des Raums, dass es dort spukt, der Verfall des Raums, usw.
10) Handwerksfluch II (F)[14039] R: 30m / D: P
    Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 20 gesenkt.
11) Fluch des Geizes (F)[14040] R: 30m / D: P
    Das Ziel gibt sein Geld nicht aus. Es wird es horten. Wenn jemand sein Geld stiehlt oder versucht, es auszugeben, wird er es mit mit all seiner Kraft und Macht verteidigen.
12) Familienfluch II (F)[14041] R: 30m / D: P
    Wie Familienfluch I, betrifft aber zusätzlich die nächste Generation.
13) Fluch der Rückenkrämpfe (F)[14042] R: 30m / D: P
    Jedes Mal, wenn das Ziel eine natürliche 66 oder 100 würfelt, verkrampft sich sein Rücken und er ist für 1-20 Runden teilweise oder vollständig gelähmt. Ein weiterer W100 Wurf bestimmt, wie hoch sein Malus auf alle Aktionen ist. Wenn er dabei eine weitere 66 oder 100 würfelt, so wird dies einfach drangehängt.
14) Fluch der Wohnung (F)[14043] R: 30m / D: P
    Wie Raumfluch, betrifft aber eine Wohnung, deren Größe maximal 15 x 15 x 15 m³ betragen darf.
15) Handwerksfluch III (F)[14044] R: 30m / D: P
    Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 15 gesenkt.
16) Verhexung (F)[14045] R: B / D: var
    Das Ziel wird verhext und das Unglück wird sein Begleiter. Ein magisches Pentagramm wird eingeschrieben und der Verhexungszauber verleiht diesem die Macht. Der Verhexungszauber muss 16 Wochen lang jeden Tag einmal gewirkt werden, um dauerhaft zu sein. Solange das Pentagramm mit Energie versorgt wird, bleibt die Verhexung bestehen. Das Ziel wird langsam von Dingen heimgesucht, die einfach schief gehen (z.B. Waffen zerbrechen, ein Seil wird entzwei geschnitten, man tritt beim Schleichen auf einen Ast, rutscht auf einem trockenen Boden aus usw.) Es wird empfohlen die Fertigkeit Magisches Ritual zusammen mit dem Verhexungszauber bei der Errichtung des Pentagramms zu verwenden. Die Verhexung kann nur durch das Brechen des magischen Pentagramms aufgehoben werden.
    HINWEIS: Das Pentagramm enthält Macht und die plötzliche Entfernung des Pentagramm-Musters verursacht bei allen im Umkreis von 10m kritische Treffer "C" Aufprall und "B" Hitze.
    HINWEIS: Fluch erkennen wird eine Verhexung erkennen, aber sie als Fluch registrieren.
17) Familienfluch III (F)[14046] R: 30m / D: P
    Wie Familienfluch I, betrifft aber zusätzlich die nächste beiden Generationen.
18) Verhexung entdecken[14047] R: 3m/St / D: -
    Erlaubt dem Zaubernden, die Anwesenheit einer Verhexung aufzuspüren, die auf eine Person, einen Gegenstand oder einen Ort gelegt wurde, indem er die Verbindung zwischen der Verhexung und dem magischen Pentagramm spürt. Der Zauber gibt weder die Richtung, Entfernung oder den Ort des magischen Pentagramms an, sondern nur das Wissen, dass es existiert.
19) Handwerksfluch IV (F)[14048] R: 30m / D: P
    Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 10 gesenkt.
20) Stadtfluch (F)[14049] R: 30m / D: P
    Wie Raumfluch, betrifft aber ein Gebiet mit einer Größe von bis zu von 300 x 300 x 300 m³ (das entspricht der Größe von kleinen Dörfern, Burgen, Schlössern, usw.).
25) Wahrer Handwerksfluch (F)[14050] R: 30m / D: P
    Wie Handwerksfluch I, aber die Obergrenze wird auf 5 gesenkt.
30) Wahrer Familienfluch (F)[14051] R: 30m / D: P
    Wie Familienfluch I, betrifft aber 1 Generation pro 5 Stufen des Zauberkundigen.
50) Wahrer Gebietsfluch (F)[14052] R: 30m / D: P
    Wie Raumfluch, betrifft aber ein Gebiet mit einem Durchmesser von bis zu 3km (Kugel mit 1½km Radius)

Gesetz des Untergangs (Doom's Law) [RCH50]

1) Blutungen I[14053] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Nervenschäden I[14054] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Blutungen II[14055] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Nervenschäden II[14056] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Knochen brechen I[14057] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Haut verbrennen I[14058] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Blutungen III[14059] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Nervenschäden III[14060] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Knochen brechen II[14061] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Haut verbrennen II[14062] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Blutungen IV[14063] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Nervenschäden IV[14064] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Knochen brechen III[14065] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Haut verbrennen III[14066] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Blutungen V[14067] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Nervenschäden V[14068] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Knochen brechen IV[14069] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Haut verbrennen IV[14070] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahre Blutungen[14071] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Nervenschäden[14072] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Knochen brechen[14073] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Haut verbrennen[14074] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Gesetz des Untergangs[14075] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen des Untergangs (Visions of Doom) [RCH50]

1) Vision des Unglücks I[14076] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Vision des Untergangs I[14077] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Vision des Todes I[14078] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Alptraum I[14079] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Spiegelvision I[14080] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Vision des Unglücks II[14081] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Vision des Untergangs II[14082] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Vision des Todes II[14083] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Alptraum II[14084] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Spiegelvision II[14085] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Vision des Unglücks III[14086] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Vision des Untergangs III[14087] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vision des Todes III[14088] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Alptraum III[14089] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Spiegelvision III[14090] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Vision des Unglücks IV[14091] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Vision des Untergangs IV[14092] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Vision des Todes IV[14093] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Alptraum IV[14094] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Spiegelvision IV[14095] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Vision des Unglücks[14096] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Vision des Untergangs[14097] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Wahre Vision des Todes[14098] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahrer Alptraum[14099] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Spiegelvision[14100] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wechselbalgzauber (Changeling) [RCI48]

1) Wechselbalg Art I[14124] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wechselbalg I[14125] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Wechselbalg Art II[14126] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wechselbalg II[14127] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wechselbalg Art III[14128] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wechselbalg III[14129] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wechselbalg Art IV[14130] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wechselbalg IV[14131] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wechselbalg Art V[14132] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wechselbalg V[14133] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wechselbalg Art VI[14134] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wechselbalg VI[14135] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wechselbalg Art VII[14136] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wechselbalg VII[14137] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wechselbalg Art VIII[14138] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wechselbalg VIII[14139] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wechselbalg Art IX[14140] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wechselbalg IX[14141] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wechselbalg Art X[14142] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wechselbalg X[14143] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Wechselbalg Art[14144] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großer Wechselbalg[14145] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Wahrer Wechselbalg Art[14146] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahrer Wechselbalg[14147] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
45) Wechselbalg Art meistern[14148] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wechselbalg meistern[14149] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wächter der Untersuchungen (Scrying Guard) [RCI48]

1) Wissen über Untersuchungen[14101] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Untersuchungen verschleiern[14102] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Untersuchungen entdecken[14103] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Labyrinth der Untersuchungen[14104] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Untersuchungen umleiten[14105] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Gesprengte Untersuchungen[14106] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Verteidigung gegen Unters. II[14107] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wächter der Untersuchungen I[14108] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) GefälschteUntersuchungen[14109] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Untersuchungen fühlen *[14110] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zugang schaffen[14111] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Untersuchungen versetzen[14112] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verteidigung gegen Unters. III[14113] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wächter der Untersuchungen II[14114] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Zugang lokalisieren[14115] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Furcht der Untersuchungen[14116] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Untersuchungen rufen[14117] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Koma der Untersuchungen[14118] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Tod der Untersuchungen[14119] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Barriere der Untersuchungen[14120] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wächter der Untersuchungen III[14121] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Verteidigung gegen Unters. IV[14122] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Wächter der Unters.[14123] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SI45]

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

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
    Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
    Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
    Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SLv2]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SLv2]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SI113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Geschwindigkeit (Speed) [SL15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL111]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SL114]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SL115]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SL111]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
   Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
   Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
   Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
   Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
   Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
    Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
    Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
    Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
    Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
    Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
    Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SLU3]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide

benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) ISUC731

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene

Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLI08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLI08]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)

6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.

8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.

10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.

11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.

13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)

15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.

18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.

20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.

25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.

30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.

50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL99]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Forschungen (Delving) [SL106]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCW68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SLZ8]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... .
    Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
    Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V

Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Leuchten (Brilliance) [SL197]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SL10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Derwische

(Halbzauberer der Göttermagie) [Dervish, Herkunft: Companion II, Seite 5]

Ein Halbzauberer, der seine Magie durch den Gebrauch ritueller magischer Tänze ausübt. Derwische sind echte Fanatiker, ihre Tänze handeln von Einwirkungen auf den Geist, Fortbewegung, Veränderungen, Bewegungen und Information.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ferntanz Teledance	RCII-78	19	Reisetänze Travelling Dances	RCII-77	17	Tänze der Antworten Communing Dances	RCII-79	16
Tänze der Faszination Fascination Dances	RCII-76	16	Tänze der Veränderung Changing Dances	RCII-78	18	Tödliche Tänze Deadly Dances	RCII-77	17

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Ferntanz (Teledance) [RC14178]

1) Tanzvorbereitung "[14150] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Vibration I[14151] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Pyrokinese I[14152] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Telekinesetanz I[14153] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Flug kontrollieren I[14154] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Vibration II[14155] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Pyrokinese II[14156] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Telekinesetanz II[14157] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Flug kontrollieren II[14158] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vibration IV[14159] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Pyrokinese IV[14160] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Telekinesetanz IV[14161] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Flug kontrollieren III[14162] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre Vibration[14163] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Große Pyrokinese[14164] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Flug kontrollieren IV[14165] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Telekinesetanz V[14166] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Flug kontrollieren[14167] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Telekinesetanz[14168] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Reisetänze (Travelling Dances) [RC14177]

1) Tanzvorbereitung "[14169] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Laufen[14170] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Reisetanz I[14171] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Verlängerungstanz II[14172] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Schnelligkeit I[14173] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Rennen[14174] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Reisetanz II[14175] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wirbelndes Tor[14176] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Schnelles Rennen[14177] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Verlängerungstanz IV[14178] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Schnelligkeit III[14179] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Reisetanz III[14180] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Verlängerungstanz V[14181] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Reisetanz[14182] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sprinten[14183] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Schnelligkeit X[14184] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres wirbelndes Tor[14185] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tänze der Antworten (Communing Dances) [RC14179]

1) Tanzvorbereitung "[14186] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tanz der Eingebung I[14187] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Traumtanz I[14188] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tanz der Eingebung III[14189] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tanz der Inbrunst[14190] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Verbindungstanz I[14191] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tanz der Eingebung V[14192] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumtanz III[14193] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tanz der Eingebung X[14194] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tanz der Antwort[14195] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Verbindungstanz II[14196] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahrer Tanz der Inbrunst[14197] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Tanz der Antwort[14198] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Tanz der Eingebung[14199] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Verbindungstanz[14200] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Tanz der großen Antwort[14201] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tänze der Faszination (Fascination Dances) [RC14176]

1) Tanz der Beruhigung[14202] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Tanz des Haltens[14203] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Rhythmus *[14204] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tanz der Faszination III[14205] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tanz des Schlummers[14206] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Tanz der Betörung[14207] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tanz der Faszination V[14208] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tanz der Angst[14209] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tanz des Vergessens[14210] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Musik *[14211] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tanz der Panik[14212] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tanz der Faszination VII[14213] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tanz der Bezauberung[14214] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tanz der Faszination X[14215] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Tanz der Bindung[14216] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Tanz d. Faszination[14217] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tänze der Veränderung (Changing Dances) [RC 1478]

1) Tanzvorbereitung "[14218] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Schrumpfender Schritt[14219] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Analysieren[14220] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wachsender Schritt[14221] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gesicht verändern[14222] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Flüssigkeiten aufnehmen "[14223] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schrumpfender Wirbel[14224] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Körper verändern[14225] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Festes aufnehmen "[14226] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wachsender Wirbel[14227] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wirbel der Veränderung[14228] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wirbel d. wahren Veränderung[14229] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Gas aufnehmen[14230] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wirbelnde Veränderungen[14231] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tanz der Verschmelzung[14232] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wirbelndes Verschmelzen[14233] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Aufnehmen[14234] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre wirbelnde Veränderung[14235] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tödliche Tänze (Deadly Dances) [RC 1477]

1) Tanzvorbereitung "[14236] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Berührung des Schmerzes I*[14237] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tödlicher Tanz I "[14238] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Tanz des Verschwimmens *[14239] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tanz der Benommenheit *[14240] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Berührung des Schmerzes II*[14241] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tödlicher Tanz II "[14242] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Berührung des Schmerzes III*[14243] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wirbelnder Tod[14244] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Berührung des Schlafs[14245] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tödlicher Tanz III "[14246] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Berührung d. Schmerzes IV*[14247] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Berührung der Lähmung[14248] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tödlicher Tanz V "[14249] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Berühr. d. Schmerzes[14250] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Tödlicher Tanz "[14251] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Berührung des Todes[14252] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SI38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW671]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Druiden

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Druid, Herkunft: Companion I, Seite 44]

Der Druide ist die europäischere Form des Animisten. Seine Sprüche handeln von Leben und überleben, seinem Stab, seiner täglichen Arbeit als Anwalt und Heiler der Wildnis und seiner Kraft als Bewahrer des Friedens.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Anreicherung Enrichment	RCIV-66 19	Bäume meistern Tree Mastery	RCI-22 24	Druidenfriede Druid's Peace	RCI-18 20
Druidenstab Druidstaff	RCI-19 23	Formen der Natur Nature's Forms	RCI-20 22	Insekten meistern Insect Mastery	RCV-54 24
Natur beschwören Nature Summons	RCV-55 23	Steine meistern Stone Mastery	RCI-21 22	Tiere meistern Animal Mastery	RCI-18 24
Wege der Tiere Beast's Ways	RCV-54 23	Wege des Überlebens Survival Ways	SUC-48 25	Wetter meistern Weather Mastery	RCV-56 23

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Anreicherung (Enrichment) [RCW66]

1) Fruchtbarkeit feststellen[16136] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Boden düngen[16137] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kultivieren[16138] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Säen[16139] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Befruchtung[16140] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wahres düngen[16141] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wahre Kultivierung[16142] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahres Säen[16143] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tierfruchtbarkeit[16144] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Krankheit widerstehen[16145] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahre Befruchtung[16146] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Pflanzenkrankheit heilen[16147] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tierkrankheit heilen[16148] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Insektenplage stoppen[16149] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Tierfruchtbarkeit[16150] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Pflanzen wiederherstellen[16151] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Tiere heilen[16152] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Ernten[16153] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Anreicherung meistern[16154] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Bäume meistern (Tree Mastery) [RCI22]

1) Schnelles Wachstum (x10) (F)[6084] R: B / D: 1 Tag
   Magier kann das Wachstum einer Pflanzenspezies in einem Gebiet von 3 m Radius um den Faktor 10 beschleunigen.
2) Pflanzen heilen (H)[6085] R: B / D: P
   Magier kann eine Pflanze (keinen Baum) von einer Verletzung heilen. Verletzung bekommt einen WW basierend auf der Schwere / Ausdehnung der Stelle.
3) Pflanzensprache (I)[6086] R: S / D: 1min/St
   Magier spricht die Sprache einer Pflanzenart. Die meisten Pflanzen haben keine Sprache !
4) Schnelles Wachstum (x100) (F)[6087] R: B / D: 1 Tag
   Wie 1), aber mit 100facher Geschwindigkeit.
5) Pflanzenwachstum (x2) (F)[6088] R: B / D: P
   Magier kann die potentielle Maximalgröße einer Pflanze verdoppeln. Die voll ausgewachsene Pflanze wird also doppelt so groß sein, wie eine normale.
6) Pflanzenhaut (D *)[6089] R: S / D: 1KR/St
   Die Haut des Magiers wie so hart wie Borke (Entspricht RS 4 gegen Magie).
7) Pfadkontrolle (F)[6090] R: S / D: 10min/St
   Magier kann einen Pfad durch Pflanzen öffnen und schließen (Auch gleichzeitig, er öffnet dann vor sich den Pfad, und schließt ihn hinter sich wieder).
8) Pflanzenwachstum (x3) (F)[6091] R: B / D: P
   Wie 5), aber die Maximalgröße wird verdreifacht.
9) Schnelles Wachstum (x10) (F)[6092] R: B / D: 1 Tag
   Wie 1), wirkt aber auf ein Gebiet mit 30m Radius.
10) Bäume heilen (H)[6093] R: B / D: P
    Wie 2), aber Magier kann Bäume heilen.
11) Pflanzenwachstum (x5) (F)[6094] R: B / D: P
    Wie 5), aber die Maximalgröße wird verfünffacht.
11) Hölzerne Messer (F)[25799] R: 15m / D: 10+1min/St
    Der Zauberkundige läßt alle Blattpflanzen in einem Gebiet von 30m Durchmesser mit 15 bis 30cm lange Dornen, Stachel oder Ästchen herumwüten. Die meisten Kreaturen, die ein solches Gebiet entdecken (leicht, +10), werden sich weigern, es zu betreten oder sie werden es verlassen, wenn Sie durch den Effekt verwundet wurden.
    Auch diejenigen, die sich vorsichtig durch das Gebiet bewegen, müssen 1W4 Dolchangriffen (AT10, TW 1W8+1, KT 5) pro 3m Stecke begegnen. Diejenigen, die das Gebiet hastig durcheilen, werden Opfer von 1W10 Dolchangriffen (AT12, TW 1W12, KT 5) pro 3m Strecke.
12) Bäume beleben (F c)[6095] R: 3m/St / D: C
    Magier kann einen Baum bewegen und die Aktionen kontrollieren. Die Werte hängen von der Größe und der Art des Baums ab. Eine große Eiche entspräche einem erwachten Baum (C&T I, S.51).
13) Dornenwall (F)[6096] R: 30m / D: 10min/St
    Erschafft einen 3x3x1,5m großen Wall aus sehr schwer biegsamen Dornen. Jeder, der sich hindurch begibt, erhält pro 30 cm 1W10 Attacken mit Messern (Grundtrefferpunkte). Wall muß auf festem Untergrund stehen.
14) Fühlenden Baum finden (P)[6097] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier erfährt Richtung und Entfernung zum nächsten fühlenden Baum (C&T I, S.51).
15) Ärger mit Unkraut (F)[6098] R: 30m / D: 1h/St
    Dieser Zauber belebt ein Gebiet mit Unkraut. Es wird entweder eine bestimmte Spezies oder alle angreifen, die das Gebiet betreten (Magier entscheidet beim zaubern, ebenso, ob das Unkraut nur fangen soll, in dem Fall wird die Umschlingung nicht mehr fester, wenn das Opfer sich nicht mehr wehrt). Pro KR erhält jeder, der angegriffen wird 1W6 Umschlingungsattacken +50 (=AT:15, TP: je nach Dichte und Zahl des Unkrauts).
16) Feuerlöschen (F)[6099] R: 30m / D: -
    Jedes nicht magische Feuer im 3m/St Umkreis ist sofort gelöscht. Magisches Feuer muß einen WW machen, oder ist auch gelöscht.
17) Schlingpflanzen erzeugen (F)[6100] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine Schlingpflanze erzeugen (Slowroot, sh. C&T I, S.51)
18) Pflanzenwachstum (x10) (F)[6101] R: B / D: P
    Wie 11), aber die Maximalgröße wird verzehnfacht.
19) Fühlende Bäume suchen (F)[6102] R: S / D: -
    Magier kennt die Position jedes fühlenden Baums in 3m/St Umkreis.
20) Baumtür (F)[6103] R: S / D: -
    Magier kann einen Baum betreten und aus einem anderen, bis 30m/Stufe entfernten, wieder heraustreten.
25) Fühlenden Baum heilen (H)[6104] R: B / D: P
    Wie 10), aber Magier kann einen fühlenden Baum heilen.
30) Wahres schnelles Wachstum (F)[6105] R: B / D: 1 Tag
    Wie 9), aber Magier kann das Wachstum um x10 pro Stufe im Umkreis von 3m/St beschleunigen.
50) Schlingpflanzen erwecken (F)[6106] R: S / D: 10min/St
    Magier erweckt alle schlafenden Schlingpflanzen (Slowroots, C&T I S.51) in 1,5 km/St Umkreis.

Druidenfriede (Druid's Peace) [RC118]

1) Besänftigen I (M)[5778] R: 30m / D: 1min/St
   Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.
2) Frage (M)[6108] R: 3m / D: -
   Ziel muß eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß beantworten.
3) Besänftigen II (M)[5779] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.
4) Art halten (M c)[6110] R: 30 m / D: C
   Hominoides Ziel wird auf 25 % seiner normalen Aktivität gehalten.
5) Besänftigen III (M)[5781] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.
6) Freundschaft (M)[6112] R: 30m / D: 1h/St
   Ziel glaubt, daß der Magier ein guter Freund ist.
7) Besänftigen V (M)[5783] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.
8) Großes Tiere besänftigen (M)[6114] R: 30m / D: 1min/St
   Beruhigt Stufe des Magiers Tiere.
9) Wahres Halten (M C)[6115] R: 30m / D: C
   Wie Art halten, hält aber jedes Ziel.
10) Besänftigen X (M)[5786] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.
12) Überzeugung (M)[6117] R: 30cm/St / D: 1Tag/St
    Ziel glaubt einer Aussage des Magiers (wenn es nicht unwiderlegbare Beweise dagegen erhält.
14) Ruf der Besänftigung (M)[6118] R: 15m R / D: 1min/St
    Jeder im Radius muß einen WW machen, oder wird beruhigt.
15) Großes Tiere besänftigen (M)[6119] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20
    Magier beruhigt Stufe Tiere.
17) Großes Besänftigen (M)[6120] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20
    Magier beruhigt Stufe Ziele.
18) Große Überzeugung (M)[6121] R: 15m / D: 1Tag/St
    Wie Überzeugung, wirkt aber auf bis zu 20 Ziele.
19) Langes Besänftigen (M)[6122] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20
    Magier beruhigt ein beliebiges Ziel.
20) Viele Besänftigen (M)[6123] R: 30m / D: 1min/St
    Magier beruhigt Stufe Ziele.
25) Wahres Besänftigen (M)[6124] R: 30m / D: P
    Magier kann ein beliebiges Ziel beruhigen.
30) Erde besänftigen (F)[6125] R: 3m R /St / D: 1min/St
    Im Radius kann der Magier ein Naturphänomen beruhigen (Sturm, Erdbeben, Wind usw.), oder er kann ein magisch erschaffenes Naturphänomen abstellen.
50) Kampf besänftigen (M)[6126] R: 15m R /St / D: 1hg/St
    Magier beruhigt jeden innerhalb des Radius.

Druidenstab (Druidstaff) [RC119]

1) Minderer Druidenstab (F)[6127] R: B / D: P
   Magier kann ein passendes Stück Eiche, Esche, Eibe, Ulme, Linde oder magisches Holz zu einem Druidenstab mit folgenden Eigenschaften umformen: +1 Spell adder, Knüppel +5, und er kann als Speer geworfen werden.
2) Organische Waffen I (F)[6128] R: S / D: 1h
   Magier kann mit den entsprechenden Materialien binnen einer Stunde 1 Kurzbogen, 1/2 Langbogen, 1/3 Kompositbogen oder Armbrust, 1 Speer, 2 Pfeile oder Bolzen, 1/3 Schild, 1 Waffengriff o.ä. herstellen. Alle Objekte haben -5 auf Pool. Der Zauber kann mehrfach gesprochen werden, um entweder ein Objekt zu vollenden und/oder den Bonus auf den Pool um +5 pro Zauber zu erhöhen (Max. +5). Der Bonus auf den Pool ist nicht magisch.
3) Holz verbiegen (F)[6129] R: 30m / D: P
   Zerstört die Geradlinigkeit, Stärke und Form eines Stück Holz bis 0,5 kg/Stufe.
4) Kleinerer Druidenstab (F)[6130] R: B / D: P
   Wie 1), aber als Knüppel +10 und +2 Spell adder. Er kann als Wurfspeer geworfen werden.
5) Hammerstab (F)[6131] R: B / D: 1KR/St
   Verdoppelt die Trefferpunkte des Druidenstabs im Nahkampf.
6) Organische Waffen II (F)[6132] R: S / D: 1h
   Wie 2), aber der Grundbonus ist 0, und maximaler Bonus ist +10.
7) Druidensymbol (U)[6133] R: B / D: V
   Magier kann einen Zauber auf dem Stab speichern, und ihn später ohne Vorbereitungszeit sprechen. (Nur ein Spruch auf einmal)
8) Größerer Druidenstab (F)[6134] R: B / D: P
   Wie 1), aber als Knüppel +15 und +3 Spell adder. Er kann als Wurfspeer mit 1,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
9) Stab rufen (F)[6135] R: 15m/St / D: -
   Läßt den Stab in die ausgestreckte Hand des Magiers mit 300 m / KR zurückkehren.
10) Tierstab (F c)[6136] R: B / D: 1min/St (c)
    Verwandelt den Stab in ein Tier mit max. 200 % der Masse des Magiers, das als Vertrauter (sh. Geschl. Grundmagie Tore meistern behandelt wird. Darf keine fliegende Kreatur sein.
11) Brücke (F)[6137] R: B / D: 1min/St
    Wenn der Stab auf den Boden gelegt wird (gewöhnlich am Rande einer Schlucht), so streckt er sich und bildet eine 60 cm breite Holzbrücke (max. 1,5 m/St lang). Sie hält 500 kg / Stufe aus. Magier kann an einem beliebigen Ende den Zauber beenden und den Stab aufnehmen.
12) Kleineres heiliges Symbol (D c)[6138] R: B / D: C
    Wenn dieser Zauber auf einen Druidenstab gelegt wird, bildet er eine Schutzsphäre von 3 m Radius. Alle innerhalb der Sphäre haben einen Bonus von +10 auf entweder Resistenzwürfe und Manöver, oder auf Parade und Manöver oder auf Resistenzwürfe und Parade. Die Sphäre bewegt sich mit dem Stab.
13) Organische Waffen III (F)[6139] R: S / D: 1h
    Wie 2), aber der Grundbonus +5, und maximaler Bonus +15.
14) Silberner Druidenstab (F)[6140] R: B / D: P
    Wie 8), aber als Knüppel +20 und +4 Spell adder oder x2 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
15) Vogelstab (F c)[6141] R: B / D: 1min/St (c)
    Wie 10), aber der Stab kann in eine fliegende Kreatur mit max. 50 der Masse des Magiers verwandelt werden.
16) Größeres heiliges Symbol (F c)[6142] R: B / D: C
    Wie 12), aber mit Bonus +15.
17) Donnerstab (F)[6143] R: B / D: 1KR/St
    Der Druidenstab bewirkt einen kritischen Treffer durch Elektrizität zusätzlich zu einem normalen krit. Treffer. Die Schwere entspricht dem normalen krit. Treffer. (1-50: A, 51-90: B, 91-110: C, 111-130: D und >130: E)
18) Großer Hammerstab (F)[6144] R: B / D: 1KR/St
    Wie 5), aber die Trefferpunkte werden verdreifacht.
19) Bieststab (F c)[6145] R: B / D: 1min/St (c)
    Wie 10) oder 15), nur kann es ein beliebiges Tier oder Fabelwesen ohne Intelligenz und ohne magische Fähigkeiten sein. Masse darf max. 50 % der Masse des Magiers pro Stufe sein.
20) Goldener Druidenstab (F)[6146] R: B / D: P
    Wie 14), aber als Knüppel +25 und +5 Spell adder oder x3 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
25) Organische Waffen IV (F)[6147] R: S / D: 1h
    Wie 13), aber der Grundbonus +10, und maximaler Bonus +20.
30) Großer Druidenstab (F)[6148] R: B / D: P
    Wie 20), aber als Knüppel +30 und +6 Spell adder oder x4 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 3 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
50) Wahrer Druidenstab (F)[6149] R: B / D: P
    Wie 30), aber als Knüppel +40 und +7 Spell adder oder x5 Multiplier (Magier entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 4 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.

Formen der Natur (Nature's Forms) [RC120]

1) Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
2) Elementen widerstehen (D)[6151] R: S / D: 1min/St
   Schützt gegen Temperaturen von -30 bis 100 °C und gibt +10 Bonus auf WW gegen Hitze- und Kälte-Zauber.
3) Pflanzenfassade (F)[6152] R: S / D: 10min/St
   Magier erscheint als Pflanze. Magier behält seine Größe, riecht nicht und fühlt sich auch nicht wie die Pflanze an.
4) Stille Bewegungen (F)[6153] R: S / D: 1min/St
   Magier bewegt sich geräuschlos, solange er kein Geräusch verursacht, das >30 cm von ihm entfernt entsteht.
5) Unter Wasser atmen (F)[6154] R: S / D: 1min/St
   Magier kann unter Wasser atmen.
6) Tierfassade (F)[6155] R: S / D: 10min/St
   Wie 3), aber Magier stellt ein Tier dar.
7) Mit Umgebung verschmelzen (F c)[6156] R: S / D: C
   Magier verschmilzt mit dem Hintergrund. +75 auf Verstecken, wenn unbeweglich.
8) Formen studieren (I)[6157] R: B / D: 1min
   Magier speichert Form und Struktur von 1 Tier / Pflanze für den Gebrauch mit späteren Zaubern dieser Liste.
9) Schatten (F)[6158] R: S / D: 10min/St
   Magier wird zum Schatten. Fast Unsichtbar im Dunkeln.
10) Pflanzenform (F)[6159] R: S / D: 10min/St
    Wie 3), aber mit einer studierten Pflanze. Gefühl und Geruch wie die Pflanze. Masse kann zw. 75 % und 200 % variieren.
11) Schutz vor Elementen (D)[6160] R: S / D: 1min/St
    Wie 2), schützt aber gegen jede natürliche Temperatur und gibt +25 Bonus gegen Zauber mit Hitze und Kälte. Modifiziert auch Elementenzauber mit -25 !
12) Leere Gedanken (P c)[6161] R: S / D: C
    Solange sich der Magier nicht bewegt, scheinen seine Gedanken die eines studierten Tieres zu sein.
13) Tierform (F)[6162] R: S / D: 10min/St
    Wie 10), aber mit Tieren. Er erhält nicht die Fähigkeiten des Tieres.
15) Tiergedanken (F c)[6163] R: S / D: C
    Wie 12), aber Magier kann sich bewegen.
16) Wege der Tiere (F)[6164] R: S / D: 10min/St
    Wie 13), aber mit Bewegungsfähigkeiten und Masse von 50 - 400%.
17) Wahre Pflanzenform (F)[6165] R: S / D: 10min/St
    Wie 16) aber mit einer Pflanze.
18) Echte Tierform (F)[6166] R: S / D: 10min/St
    Wie 16), aber Magier erhält auch die Angriffsfähigkeiten des Tieres Masse kann von 1/20 bis 40x seiner Masse sein.
19) Monsterform (F)[6167] R: S / D: 10min/St
    Wie 13), aber der Magier nimmt die Form eines Monsters an.
20) Wahre Tierform (F)[6168] R: S / D: 10min/St
    Wie 18), aber mit allen Fähigk. (Sicht, Geruchssinn usw.) Masse von 1/40 bis 400x. Patzt er, so wird er zum Tier, aber mit dem Geist des Tieres und die Dauer wird 100x !
25) Echte Monsterform (F)[6169] R: S / D: 10min/St
    Wie 19) mit Bewegungs- und Angriffsfähigk. des Monsters. Masse von 1/40 bis 400x. Zauberpatzer wie bei 20).
30) Wahre Monsterform (F)[6170] R: S / D: 10min/St
    Wie 25), mit einigen (Meister) der spez. Fähigk. des Monsters. Patzer bis 15% und wie bei 20) mit 500x Dauer.
50) Gestaltwandler (F)[6171] R: S / D: 10min/St
    Magier kann jede KR einen der Zauber dieser Liste nutzen.

Insekten meistern (Insect Mastery) [RCV54]

1) Insekten vertreiben (F)[6172] R: B / D: 1h/St
   Alle Insekten fliehen aus einem Gebiet von 30 cm / Stufe Umkreis. Insekten der Stufe 0 fliehen sofort, alle anderen haben einen WW.
2) Insekten beschwören I (F)[6173] R: 15m / D: 1h/St
   Magier beschwört 1W100 Insekten des Typs I aus der Umgebung von 30m Radius. Wenn keine passenden Insektenart vorkommt, hat dieser Spruch keine Wirkung. Magier hat begrenzte Kontrolle über die Insekten, sie werden Ein-Wort-Kommandos befolgen (friß, fliege usw.).
3) Folgen (F)[6174] R: S / D: 1h/St
   Magier ist ein Freund für eine Insektenart und zieht sie an. Sie folgen ihm überall hin.
4) Insekten beschwören II (F)[6175] R: 15m / D: 1h/St
   Wie 2), aber mit Insekten des Typs II.
5) Gift widerstehen (F)[6176] R: S / D: -
   Magier bekommt einen zweiten WW gegen jegliches Gift.
6) Insekten beschwören III (F)[6177] R: 15m / D: 1h/St
   Wie 2), aber mit Insekten des Typs III.
7) Wahres Insekten vertreiben (F)[6178] R: 3m/St / D: 10h/St
   Wie 1), aber mit WW-20 und in einem Gebiet von 3m/Stufe.
8) Insekten beschwören IV (F)[6179] R: 15m / D: 1h/St
   Wie 2), aber mit Insekten des Typs IV.
9) Insekten kontrollieren (F)[6180] R: 15m / D: 1h/St
   Magier hat für die Dauer des Spruchs die totale Kontrolle über einen Insektentyp (inkl. Selbstmord) in 3m/St Umkreis.
10) Insektenwall (F)[6181] R: 15m / D: C
    Erschafft einen Wall aus massiven, sich windenden, zuckenden Insekten. Er behindert jegliche Bewegung hindurch um 80% und könnte (Meisterentscheid) auch dabei attackieren (Bisse, Stiche u.ä.).
11) Insekten wachsen lassen I (F)[6182] R: 15m / D: 1h/St
    Läßt ein Insekt auf die Größe "Klein" wachsen.
12) Kleinere Insektenplage (F)[6183] R: V / D: V
    Insekten (100-1000) aus der Umgebung wird eine Aufgabe gestellt. Sie erledigen diese Aufgabe bis sie erfüllt ist, oder alle Insekten tot sind. Ziel der Aufgabe muß im Moment des Zauberns für den Magier sichtbar sein. Sind in der Umgebung keine Insekten, zeigt dieser Spruch keine Wirkung.
13) Insektenform I (F)[6184] R: S / D: 1h/St
    Magier nimmt die Form eines Typ I Insekts an. Er behält seinen Geist, Verstand und seine Masse (Insekt ist somit "Groß"), aber er kann weder sprechen noch schreiben.
14) Insekten wachsen lassen II (F)[6185] R: 15m / D: 1h/St
    Läßt ein Insekt auf die Größe "Groß" wachsen.
15) Wahres Insekten kontrollieren (F)[6186] R: 15m / D: 10h/St
    Wie 9), aber mit WW-20.
16) Insektenform II (F)[6187] R: S / D: 1h/St
    Wie 13), aber Magier wird zum Insekt des Typs II.
17) Insekten wachsen lassen III (F)[6188] R: 15m / D: 1h/St
    Läßt ein Insekt auf die Größe "sehr Groß" wachsen.
18) Insektenform III (F)[6189] R: S / D: 1h/St
    Wie 13), aber Magier wird zum Insekt des Typs III.
19) Größere Insektenplage (F)[6190] R: V / D: V
    Wie 12), betrifft aber 1000 bis 10000 Insekten.
20) Insektenform IV (F)[6191] R: S / D: 1h/St
    Wie 13), aber Magier wird zum Insekt des Typs IV.
25) Transformation (F)[6192] R: B / D: P
    Transformiert ein anderes Wesen in ein beliebiges Insekt. Ziel bekommt kritische Treffer "B" durch Körperveränderung, bis es zu 100% transformiert ist. Das verwandelte Wesen ist unter der Kontrolle des Magiers (wird nichts selbstmörderisches unternehmen), behält aber die ursprüngliche Intelligenz. Das Wesen kann seine ursprüngliche Form nur durch die Zauber Wahre Transformation, Fluch brechen, Fluch entfernen oder Wunsch der Transformation wieder erhalten.
30) Schwarzer Schwarm (F)[6193] R: V / D: V
    10000 bis 100000 Insekten erscheinen, um dem Magier zu Willen zu sein (Gebiet umstellen, Gebiet von der Sonne abschirmen, gegen eine Armee verteidigen, Saat und Früchte zerstören, Stadt zerstören usw...). Jene, welche in einem schwarzen Schwarm gefangen sind, werden niemals wieder gesehen...
40) Wahre Transformation (F)[6194] R: B / D: P
    Wie 25), betrifft aber Stufe Wesen. Außerdem kann dieser Spruch einem transformierten Wesen seine ursprüngliche Form zurückgeben.
50) Insekten meistern (F)[6195] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste verwenden.

Natur beschwören (Nature Summons) [RCV55]

1) Nahrung beschwören (F)[6196] R: 1 / D: -
   Der Magier beschwört ein kleines Tier, das Nahrung trägt. Dies können Beeren, Nüsse o.ä. sein. Das Tier läßt die Nahrung in der Nähe fallen und verschwindet wieder dahin, woher es kam.
2) Wärme beschwören (F)[6197] R: 1 / D: 6-8 h
   Magier beschwört ein großes, pelziges Tier. Das Tier wird sich hinlegen, und es dem Magier erlauben, sich an ihm zu wärmen.
3) Führer beschwören (F)[6198] R: 1 / D: V
   Der Magier konzentriert sich auf einen Ort oder ein bestimmtes Gelände, und ein kleines Tier taucht auf und führt den Magier dorthin. Die Reise kann zwischen Minuten und Tagen dauern.
4) Wächter beschwören (F)[6199] R: 1 / D: 6-8 h
   Magier beschwört ein starkes Tier (Bär, Großkatze), das ihn beschützt.
5) Transportmittel beschwören (F)[6200] R: 1 / D: V
   Beschwört ein Tier, auf dem der Magier reiten kann (Pferd, Muli, Esel, Elch...)
6) Jäger beschwören (F)[6201] R: 1 / D: 1 Tötung
   Beschwört ein Raubtier (Bär, Adler o.ä.), das Wild jagt, und dieses dem Magier bringt.
7) Sinne beschwören (F)[6202] R: 1 / D: 6-8 h
   Magier beschwört ein Tier mit einem bestimmten Sinn (Bär für Geruch, Falke zum Sehen usw.).
8) Gruppe beschwören (F)[6203] R: 1 / D: 6-8 h
   Magier beschwört eine Gruppe Tiere, die normalerweise im Rudel vorkommen (Wölfe, Rehe). Tiere bleiben in der Nähe.
9) Große Beschwörung (F)[6204] R: 1 / D: V
   Magier kann jeden niedrigeren Spruch benutzen, um Stufe Tiere zu beschwören.
10) Nebel beschwören (F)[6205] R: V / D: 1min/St
    Magier ändert leicht das Wetter in 1,5 km/St Radius, um Nieselregen oder Nebel zu erzeugen.
11) Regen beschwören (F)[6206] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber Regen.
12) Schnee beschwören (F)[6207] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber Schnee.
13) Sturm beschwören (F)[6208] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber einen Sturmwind.
14) Hagel beschwören (F)[6209] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber Hagelschauer.
15) Blitz beschwören (F)[6210] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber ein Gewitter mit Blitzen.
16) Pflanzen beschwören I (F)[6211] R: 3m / D: V
    Produziert Grundbewachs wie Gras, Stauden und kleine Büsche im Umkreis von 1,5 km/St. Werden diese Pflanzen in einer Gegend erzeugt, die sie nicht ernähren kann, werden sie sterben.
17) Pflanzen beschwören II (F)[6212] R: 3m / D: V
    Wie 16), erzeugt aber große Bäume und Kletterpflanzen, die extrem dicht sind.
18) Pflanzen beschwören III (F)[6213] R: 3m / D: V
    Wie 16) und 17) zusammen plus fleischfressende Pflanzen, die einen ganzen Mann verschlingen können.
19) Gelände beschwören (F)[6214] R: 3m / D: P
    Magier erschafft kleine Geländeveränderungen in 1,5 km/St Umkreis. Er kann zwar aus einer Wüste keinen Dschungel machen, aber er kann im Flachland Hügel erschaffen, oder einen kleinen Bach in der Prärie. Dies kann manchmal katastrophale Auswirkungen auf das Ökosystem haben.
20) Tornado beschwören (F)[6215] R: 30m / D: V
    Erzeugt Wetterbedingungen in 1,5 km/St Umkreis, die einen Tornado erschaffen.
25) Hurrikan beschwören (F)[6216] R: V / D: V
    Wie 20), erzeugt aber einen Hurrikan.
30) Armee beschwören (F)[6217] R: V / D: 1h/St
    Ruft alle Pflanzen und Tiere (auch im Wasser) in 1,5 km/St, die mittelschwere Attacken durchführen können.
50) Natur meistern (F)[6218] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jeden Zauber dieser Liste benutzen: 1 / Kr, 95% Erfolgswahrscheinlichkeit und nur 1 h Wartezeit.

Steine meistern (Stone Mastery) [RCI21]

1) Steinwurf (klein) (F)[6219] R: 30m / D: -
   Steine mit mindestens 0,5 Kg Gesamtgewicht werden aus 3 m Radius um den Magier auf den Gegner geschleudert. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser mit halbem Wert (60 Gewürfelt = Angriff mit 30 !)
2) Steine heilen (F)[6220] R: 30m / D: P
   Magier kann Risse, Brüche o.ä. in einem Stein oder einem Haufen Steinen (bis 0,03 m3/St) heilen.
3) Steinsprache (I)[6221] R: B / D: 1min/St
   Magier kann mit einem Stein sprechen, wenn dieser irgendwie geartete Fähigkeiten besitzt.
4) Steinwurf (mittel) (F)[6222] R: 30m / D: -
   Wie 1), aber mit vollem Angriffswert.
5) Magischer Stein (F)[6223] R: B / D: 10min/St
   Magier präpariert einen kleinen Stein (ca. 0,25 kg). Präparieren dauert entweder 10min/St oder bis der Stein auf etwas aufprallt. Wenn der Stein aufprallt (fallen gelassen wird, mit einer Schleuder benutzt wird o.ä.), so explodiert er. Jeder im Radius von 0,5m bekommt einen Angriff wie bei 4). Gewöhnlich trifft es nur die getroffene Person.
6) Steinwall (E)[6224] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Steinwall, der auf festem Untergrund stehen muß.
7) Steinwurf (groß) (F)[6225] R: 30m / D: -
   Wie 4), aber auf der Treffertabelle Eis.
9) Magischer Stein (F)[6226] R: B / D: 1h/St
   Wie 5), aber Dauer ist 1h/St und die Explosion hat einen Radius von 1,5 m (es können mehrere Personen getroffen werden).
10) Korridor (F)[6227] R: 1 / D: P
    Erschafft einen 1x2 m großen Korridor durch anorganisches, nichtmetallische Material, der 30 cm/Stufe tief ist. Er entsteht mit 30 cm/KR, solange der Magier sich konzentriert.
11) Wahrer Steinwall (F)[6228] R: 3m / D: P
    Wie 6), ist aber permanent.
12) Felsen beleben (E c)[6229] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Magier läßt 2,7m3 Stein aufstehen und herumlaufen. Magier muß sich konzentrieren, damit der Stein sich bewegt. Im Kampf gilt der Stein als schwaches Erdelement.
13) Spitze Steine (F)[6230] R: 30m / D: 10min/St
    Erschafft ein Gebiet sehr spitzer Steine, die in der Gegend vorkommen. Jeder, der hindurchgeht, muß ein extrem schweres Bewegungsmanöver machen. Ein Fall bewirkt 1 W6 Treffer durch Dolche.
14) Steine verschmelzen (E)[6231] R: B / D: P
    Schweißt zwei Steine zusammen. Naht kann 6m lang sein, oder es werden zwei Steinblöcke miteinander verbunden.
15) Steine formen (F c)[6232] R: B / D: C
    Solange er sich konzentriert, kann der Magier 0,027 m3 Stein mit den Händen wie Ton formen.
16) Gebogener Steinwall (F)[6233] R: 3 / D: P
    Wie 11), aber der Wall kann bis zum Halbkreis gebogen sein.
17) Versteinern (E)[6234] R: 15m / D: 1 Tag/10% Fehlwurf
    Die Knochen des Opfers versteinern langsam (dauert 1 h). Sie werden sehr schwer (-90 auf alle Aktivitäten) und produzieren kein Blut mehr (2 SP
18) Großes Steine heilen (F)[6235] R: 3m/St / D: P
    Wie 2), aber für Stufe x Stufe x 0,03 m3 und Reichweite 3m/St
19) Erdelement (E c)[6236] R: 3m/St / D: 1KR/St (C)
    Beschwört und kontrolliert ein schwaches Erdelement. Wenn die Konzentration unterbrochen wird, läuft das Erdelement Amok, bis die Konzentration wieder aufgenommen wird. Element verschwindet, wenn die Dauer um ist, oder der Magier es wegschickt.
20) Mit der Erde fühlen (F c)[6237] R: 300m/St / D: C
    Magier berührt den Boden und sieht und fühlt die Aktivität von anderen, die den Boden berühren und in einem bestimmten Gebiet mit 3m / Stufe Radius sind. Alternativ kann der Magier Richtung und Entfernung zu einem Ziel angeben, mit dem er vertraut ist (Mensch, Armee, Objekt usw.).
25) Großes Erdelement (I c)[6238] R: 3m/St / D: 1KR/St (C)
    Wie 19), aber mit einem starken Erdelement.
30) Wahre Versteinerung (F)[6239] R: 15m / D: V
    Wie 17), aber der gesamte Körper des Ziels wird versteinert. Prozeß dauert nur 6 KR, Ziel ist anschließend in einer Art suspendierter Animation. Zauber dauert an, bis der Magier ihn abbricht, oder er gebrochen wird oder bis jemand diesen Zauber oder Versteinern (Stufe 17) auf das Ziel spricht.
50) Erdbeben (F)[6240] R: B / D: V
    Magier erzeugt ein Erdbeben mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Der Beginn des Bebens kann um 1 KR/St verlegt werden. Stärke auf der Richter-Skala wird ausgewürfelt: (0-20) = 5,5 (21-45) = 6 (46-65) = 6,5 (66-80) = 7 (81-90) = 7,5 (91-95) = 8 (96-98) = 8,5 (99-100) = 9. Der Meister sollte sich über Erdbeben informieren, bevor dieser Spruch gebraucht wird.

Tiere meistern (Animal Mastery) [RC118]

1) Tierschlaf I (M)[6241] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt jedes nicht-hominoide Tier in Schlaf fallen. Wirkt nicht bei verzauberten oder "intelligenten" Tieren.
2) Kleine Tiere heilen (H)[6242] R: B / D: P
   Heilt jede nicht-tödliche Verletzung eines max. 5 kg schweren Tieres. Je nach Schwere dauert die Heilung 1-600 Minuten.
3) Tiersprache (I)[6243] R: S / D: 1min/St
   Magier kennt die Sprache einer Tierart.
4) Tierschlaf III (M)[6244] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber 3 Ziele.
5) Tiere meistern I (M c)[6245] R: 30m / D: C
   Magier kontrolliert die Aktionen eines Tieres.
6) Tiere finden (I)[6246] R: 1 / D: -
   Magier findet Mitglieder einer bestimmten Tierart im Radius, oder erfährt, welche Tiere im Radius anwesend sind.
7) Freundschaft (M c)[6247] R: S / D: C
   Alle Tiere in 3 m Umkreis reagieren freundlich auf den Magier. Erlaubt keine Kontrolle über die Tiere.
8) Mittlere Tiere heilen (H)[6248] R: B / D: P
   Wie 2), heilt aber Tiere bis 75 Kg oder Tiere bis 5 Kg von einer tödlichen Verletzung (Keine Wiederbelebung).
9) Gedanken der Tiere (I c)[6249] R: 30m / D: C
   Magier versteht/sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
9) Der Ruf der Wildnis (M)[25685] R: 30m / D: P
   Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.
10) Tiere beschwören I (F M c)[6250] R: 1 / D: 1min/St (c)
    Magier kann ein Tier rufen. Solange er sich konzentriert, kontrolliert er das Tier. Das Tier ist ein zufälliger Vertreter einer bestimmten Spezies.
11) Tiere meistern III (M c)[6251] R: 30m / D: C
    Wie oben, wirkt aber auf drei Ziele.
12) Tiere wiederbeleben (H)[6252] R: 3m / D: P
    Magier kann ein totes Tier erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele muß noch existieren und es darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß gegen die Lebensenergie des Tieres gewürfelt werden, aber es wird 2 für jeden Tag, den es tot ist addiert. Opfer muß sich 20x die Zeit, die es tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).
13) Tiere beschwören III (F M c)[6253] R: 1 / D: 1min/St (c)
    Wie oben, aber für drei Tiere.
14) Tiere rufen (M)[6254] R: 1 / D: -
    Magier kann ein bestimmtes, bekanntes Tier rufen.
15) Tiere meistern V (M c)[6255] R: 30m / D: C
    Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.
16) Große Tiere heilen (H)[6256] R: B / D: P
    Wie 8), heilt aber Tiere bis 1500 Kg oder Tiere bis 75 Kg von einer tödlichen Verletzung.
17) Tiere beschwören V (F M c)[6257] R: 1 / D: 1min/St (c)
    Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.
18) Tiere wiederbeleben (H)[6258] R: 3m / D: P
    Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.
19) Größere Tiere heilen (H)[6259] R: B / D: P
    Wie 16), heilt aber Tiere bis 15000 Kg oder Tiere bis 1500 Kg von einer tödlichen Verletzung.
20) Tiere beschwören X (F M c)[6260] R: 1 / D: 1min/St (c)
    Wie oben, wirkt aber auf zehn Ziele.
25) Wahres Tiere heilen (H)[6261] R: 3m / D: P
    Wie 19), heilt aber alle Tiere oder Tiere bis 15000 Kg von einer tödlichen Verletzung.
30) Wahres Tiere wiederbeleben (H)[6262] R: 3m / D: P
    Wie oben, nur wird das Tier automatisch wiederbelebt, und es gibt keine Erholungszeit.
50) Wahres Tiere beschwören (F M c)[6263] R: 1 / D: 1min/St (c)
    Wie oben, wirkt aber auf Stufe des Magiers Tiere.

Wege der Tiere (Beast's Ways) [RC0541]

1) Katzenpfoten (F)[6264] R: S / D: 1min/St
   Magier schleicht wie eine Katze. +20 auf Schleichen.
2) Chamäleonhaut (F)[6265] R: S / D: 1min/St
   Die Haut des Magier paßt sich farblich dem Hintergrund an. +20 auf Verstecken.
3) Wolfssinne (I)[6266] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt Geruchs- und Gehörsinne des Wolfs (Er hört fast Ultraschall, riecht diskrete Düfte auf 30m und strengen Geruch bis 1,5 km...).
4) Rennen wie ein Reh II (F)[6267] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich mit doppelter Wandergeschwindigkeit bewegen (während des Zaubers), ohne Ausdauer zu verlieren.
5) Fledermaussinne (I)[6268] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt die "Sonar"-Fähigkeiten der Fledermaus mit Reichweiten bis 3m/Stufe. Magier muß im Dunkeln sein oder die Augen geschlossen halten.
6) Otterlunge (F)[6269] R: S / D: 1min/St
   Magier kann für die Dauer des Zaubers ohne Schaden die Luft anhalten.
7) Adlerschwinge (F)[6270] R: S / D: 1min/St
   Magier fliegt so schnell wie ein Adler (30m/KR). Magier muß ständig in Bewegung bleiben (kann nicht rütteln). Er kann zwar langsamer werden, um zu landen, stürzt aber ab, wenn er auf der Stelle bleiben will.
8) Falkensinne (I)[6271] R: S / D: 1min/St
   Magier sieht so gut und so weit wie ein Falke (x4 menschliche Norm).
9) Tigerhaut (F)[6272] R: S / D: 1min/St
   Die Haut des Magiers hat die Stärke der Haut des Tigers (RS 4 gegen Magie).
10) Eberstärke (F)[6273] R: S / D: 1KR/St
    Die Körperkraft des Magiers wird verdoppelt.
11) Tigerpranke (F)[6274] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann eine Attacke mit der Hand machen: Pool ist Stufe x 3, TP wie bei waffenloser Kampf, Schläge mit der Handkante.
12) Insektensinne (I)[6275] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt die Vibrationssinne der Insekten. Er kann die Vibrationen des Bodens fühlen, und allgemeine Bewegungen und Anzahl der Leute (± 10%) bestimmen in bis zu 30m/Stufe Entfernung.
13) Rennen wie ein Reh III (F)[6276] R: S / D: 10min/St
    Wie 4), mit 3 x Wandergeschwindigkeit.
14) Bärenhaut (F)[6277] R: S / D: 1min/St
    Die Haut des Magiers wird hart wie Bärenhaut (RS gg. Magie 8)
15) Umarmung des Bären (F)[6278] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann eine entsprechende Attacke durchführen. Waffenloser Kampf, Ringen mit Pool = 3 x Stufe und doppelter Stärke für TP.
16) Falkenschwinge (F)[6279] R: S / D: 1min/St
    Wie 7), aber mit 50 m / KR.
17) Vipernbiß (F)[6280] R: S / D: 1KR/St
    Dem Magier wachsen Giftzähne. Er kann ein Nervengift der Stufe (Stufe des Magiers / 2) verabreichen, wenn er mehr als 10 Schadenspunkte verursacht. Pool ist Stufe x 3, mit TP entsprechend (Schläge mit der Handkante/2).
18) Wyvernhaut (F)[6281] R: S / D: 1min/St
    Haut des Magiers wird hart wie Wyvernhaut (RS gegen Magie 12)
19) Rennen wie ein Reh IV (F)[6282] R: S / D: 10min/St
    Wie 4), mit 4 x Wandergeschwindigkeit.
20) Ochsenstärke (F)[6283] R: S / D: 1KR/St
    Wie 10), aber die Körperkraft des Magiers wird verdreifacht.
25) Drachenschwinge (F)[6284] R: S / D: 1min/St
    Wie 16), aber mit 60 m / KR.
30) Wahres rennen wie ein Reh (F)[6285] R: S / D: 10min/St
    Wie 4), mit 5 x Wandergeschwindigkeit.
50) Drachenhaut (F)[6286] R: S / D: 1min/St
    Haut des Magiers wird hart wie Drachenhaut (RS gegen Magie 20)

Wege des Überlebens (Survival Ways) [SUC48]

1) Treiben (F)[6287] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erhöht den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit schwimmt.
2) Gewicht verteilen (F)[6289] R: B / D: 10min/St
   Ziel kann über Schnee oder Sand laufen, als wenn es Schneeschuhe o.ä. an hätte.
2) Sinken (F)[6288] R: 3m/St / D: 1min/St
   Senkt den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit bis zum Boden sinkt. Ziele sind auf -25 für Schwimmen.
3) Reflektieren (F)[6291] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier reflektiert die Sonne von einem 1 m2 / Stufe Gebiet um entweder Signale zu geben, oder das Gebiet vor Sonne zu schützen.
3) Test (I)[6290] R: S / D: -
   Magier bestimmt in einem Gebiet von 10 m2 / Stufe die Tiefe von Wasser bzw. die Tragfähigkeit von Eis, Schnee, Matsch o.ä.
4) Temperatur kontrollieren (F)[6292] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann die Temperatur in einem Gebiet von 30 cm Radius pro Stufe um ± 1 °C / Stufe ändern.
5) Kondensation (F)[6293] R: V / D: -
   Magier kann 0,5 l pro Stufe Wasser aus der Luft erschaffen. Es muß genügend Luft vorhanden sein (30m3 in den Tropen bis zu 3000 m3 in sehr trockenen Regionen).
6) Klettern (F)[6294] R: S / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +2 / Stufe des Magiers auf das Talent Klettern.
7) Navigation (F)[6295] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt einen natürlichen Richtungssinn für die Dauer des Zaubers. Er findet unabhängig von seiner Richtung, Orientierungslosigkeit u.ä. seinen Weg. Magier kann sich nicht verlaufen, solange der Zauber wirkt.
8) Vertreiben (F)[6296] R: S / D: 10min/St
   Magier erschafft ein Feld aus Energie, Geruch, Geschmack o.ä., das einen Typ Kreatur vertreibt (Haie, Insekten, Alligatoren u.ä.).
9) Dehydrieren (F)[6297] R: B / D: P
   Magier entzieht 0,03 m3 pro Stufe Material Wasser. Kann Essen dehydrieren, Kleidung trocknen u.ä.
10) Sicht schützen (F)[6298] R: B / D: 10min/St
    Ziel ist geschützt vor den blendenden Auswirkungen von Schnee, der Wüstensonne usw.
11) Sicht verbessern (F)[6299] R: B / D: 1min/St
    Ziel sieht unter diversen Umweltbedingungen (Blizzard, unter Wasser, Sandsturm o.ä.) ganz normal.
12) Auf Wasser gehen (F)[6300] R: B / D: 1min/St
    Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen.
13) Trocken (F)[6301] R: B / D: 10min/St
    Hält das Ziel und dessen Besitztümer trocken, außer bei einem Vollbad.
14) Wasser atmen (F)[6302] R: B / D: 1min/St
    Ziel kann unter Wasser atmen wie an Land.
15) Vorantreiben (F)[6303] R: S / D: 10min/St
    Magier bewegt sich im Wasser oder auf Eis mit voller Geschwindigkeit, ohne Ausdauer zu verlieren.
16) Eis schneiden (F)[6304] R: B / D: P
    Magier kann 0,3 m3 pro Stufe Eis in beliebige Stücke schneiden.
17) Schmelzen (F)[6305] R: B / D: V
    Magier kann 0,3 m3 pro Stufe Eis oder Schnee schmelzen. Pro 0,3m3 dauert es 1 KR.
18) Schutz vor Schutzlosigkeit (F)[6306] R: B / D: 10min/St
    Ziel ist geschützt vor harschen Umweltbedingungen (Sonne, Feuchtigkeit, spröden Händen...).
19) Bewegungen verbessern (F)[6307] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann sich unter allen Bedingungen (auf Eis, unter Wasser...) normal bewegen, als sei an Land.
20) Richtung / Entfernung (I)[6308] R: S / D: -
    Magier kann Richtung und Entfernung zu einem natürlichen Phänomen (Land, Ozean, Berg, Fluß, Gletscher...) bestimmen.
25) Werkzeuge des Überlebens (F)[6309] R: B / D: P
    erschafft praktische Überlebenshilfen (1/Stufe) wie z.B.: Ski, Schlitten, Seil, Hammer, Krampen, Haken usw. Gegenstände werden aus geeignetem, vorhandenem Material erschaffen (Holz, Eisen, Hanf...).
30) Druck widerstehen (F)[6310] R: S / D: 10min/St
    Ziel kann 1 Bar pro Stufe zusätzlich ohne Schaden aushalten.
50) Zauber verbessern (F)[6311] R: S / D: 1KR/St
    Erschafft einen Filter, der alle anderen Zauber des Magiers an die Umweltbedingungen anpaßt. Läßt alle Zauber voll wirken, egal wo: Feuerball unter Wasser, Wasserwall in der Wüste usw.

Wetter meistern (Weather Mastery) [RCV56]

1) Niederschlag vorhersagen (I)[6312] R: S / D: -
   Magier kann Niederschlag in 1,5 km/Stufe Umkreis für die nächsten 24 h vorhersagen.
2) Nebel rufen (F)[6313] R: 3m / D: 1min/St
   Erschafft einen leichten Nebel in 3m/St Umkreis, der die Sicht leicht einschränkt.
3) Wetter vorhersagen (I)[6314] R: S / D: -
   Wie 1), sagt aber das gesamte Wettern (Zeitpunkt, Art und Schwere) voraus.
4) Bewölkung (F)[6315] R: 3m / D: 1h/St
   Schafft eine leichte Bewölkung in 1,5 km/Stufe Umkreis.
5) Brise rufen (F)[6316] R: 3m / D: 1min/St
   Erschafft eine leichte Brise in 3m/Stufe Umkreis, die Gasförmiges wegblasen kann. Einmal erschaffen, kann die Windrichtung nicht geändert werden.
6) Nebel auflösen (F)[6317] R: 3m / D: 1min/St
   Löst Nebel in 3m/Stufe Umkreis auf.
7) Abflauen (F)[6318] R: 3m / D: 1min/St
   Reduziert die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 15 km/h.
8) Temperatur kontrollieren (F)[6319] R: 3m / D: 1h/St
   Der Magier kann die Umgebungstemperatur in 15 m Umkreis um 0,5 °C pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.
9) Wetter vorhersagen II (I)[6320] R: S / D: -
   Wie 3), aber für die gesamte nächste Woche.
10) Blitz rufen (F E)[6321] R: 30m / D: -
    Ein Blitzbolzen trifft ein Ziel (Es müssen Wolken am Himmel sein !). Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Licht/Elektrizität.
11) Niederschlag rufen (F)[6322] R: 3m / D: 1min/St
    Läßt es je nach Wetter regnen, schneien oder hageln in 1,5 km/Stufe Umkreis.
12) Strömung gebieten (E)[25859] R: 30m/St / D: 1h/St (C)
    Der Zauberkundige erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
13) Wind kontrollieren (F)[6323] R: 3m / D: 1min/St
    Der Magier kann die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 1,5 km/h pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.
14) Niederschlag stoppen (F c)[6324] R: 3m / D: 1min/St(C)
    Beendet Regen, Schnee oder Hagel in 1,5 km/Stufe Umkreis. Sehr starke oder magische Stürme bekommen einen WW.
15) Blitz rufen II (F E)[6325] R: 30m / D: -
    Wie 10), aber mit zwei Angriffen.
16) Himmel aufklären (F)[6326] R: 3m / D: 10min/St
    Magier kann eine Wolkendecke in 1,5 km/Stufe Umkreis auflösen.
17) Wetter vorhersagen III (I)[6327] R: S / D: -
    Wie 9), aber für die nächsten 30 Tage.
18) Windrichtung ändern (F)[6328] R: 3m / D: 1min/St
    Magier kann die Windrichtung in 3m/Stufe Umkreis ändern. Sehr starke Böen oder ein magischer Wind erhalten einen WW.
20) Blitz rufen III (F E)[6329] R: 30m / D: -
    Wie 15), aber mit drei Angriffen.
22) Meeresreise (E)[25970] R: B / D: variabel
    Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
25) Sturm rufen (F)[6330] R: 3m / D: 1min/St
    Erschafft einen Sturm in 1,5 km/Stufe Umkreis. Art des Sturms wird vom Magier festgelegt.
30) Sturm besänftigen (F)[6331] R: 3m / D: 1min/St
    Läßt einen Sturm in 1,5 km/St Umkreis abflauen. Sehr starke Stürme werden eventuell nur gemildert. Magische stürme erhalten einen WW.
50) Wetter meistern (F)[6332] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jeden Zauber dieser Liste nutzen, je einen pro KR.

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der

Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
   Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
   Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
    Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
    Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
    Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
    Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
    Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
    Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
    Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
   Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
   Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
   Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
   Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
   Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
   Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
   Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.
8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
   Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
   Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
    Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
    Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
    Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
    Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
    Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
    Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
    Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
    Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
    Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
    Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
    Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
    Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
    Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
    Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Erzmagier

(reine Magiekundige der alte Magie) [Archmage, Herkunft: Companion I, Seite 43]

Der Erzmagier ist ein reiner Zauberer, der in der Lage ist, die ursprüngliche Magie zu benutzen. Er reicht zurück in die Zeit der Alten Magie, als die Magie noch nicht in die drei Quellen der Macht aufgeteilt war. Da er eine Quellenübergreifende Magie ausübt, ist es für ihn jedoch nicht möglich, die Sprüche der normalen Magie zu lernen. Da die Erzmagier jedoch nur sehr selten sind, gibt es keine Zunft der Erzmagier, wodurch das Finden eines Lehrers sehr erschwert wird.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Alte Heilung Arcane Healing	SUC-90 23	Arkanes Tor Arcane gate	SUC-95 1	Aura Magie Aura Magic	RCV-71 26
Befestigungen meistern Fortification Mastery	SUC-94 24	Beschwörungen Conjurations	RCV-73 24	Elektrizität Mana Currents	RCV-81 19
Erschaffung Entity Mastery	RCI-13 23	Ferne Stimme Long Voice	SUC-98 23	Feuer Mana Fires	RCI-15 23
Fähigkeiten steigern Amplifications	RCV-70 23	Geistesfolter Spiritwrack	RCV-72 23	Gesetz der Geräusche Sonic Law	RCIV-72 23
Gesetz der Magie Realm Law	SUC-82 26	Gesetz der Säure Acid Law	RCIV-71 23	Kraftfelder Forcefields	RCV-79 18
Kristallvisionen Crystal Visions	RCV-75 23	Kurzzeitige Veränderungen Ephemeral Enhancement	RCV-84 19	Licht erschaffen Light's Creations	RCV-80 21
Magie meistern Power Mastery	SUC-83 18	Magische Verteidigung Magic Defense	SUC-91 37	Magnetische Wege Magnetic Ways	SUC-89 22
Materie manipulieren Matter Manipulation	SUC-99 23	Primitive Stimme Primitive Voice	SUC-96 23	Rituale beherrschen Ritual Mastery	SUC-87 0
Schwertrunen Bladerunes	RCI-10 22	Wege der Körperveränderung Shapechanging Ways	RCI-17 23	Wege des Besiegens Subdual Ways	RCV-82 21
Wege des Experimentierens Experimentation Ways	SUC-86 26	Wege des Geheimen Devious Ways	SUC-92 23	Wege des Kopierens Replicating Ways	SUC-85 24
Wissen über Holz Wood Shaping	RCII-84 26	Wissen über Metall Metal Lore	RCII-83 26	Wissen über Stein Stone Lore	RCII-83 26
Zauber auslösen Spell Triggers	RCII-82 11	Zauber beherrschen Spell Mastery	RCV-81 25	Zauber formen Spell Shaping	RCV-83 14
Zauber speichern Spell Coordination	RCI-16 19	noch nicht übersetzt Earthblood's Ways	RCI-11 0	noch nicht übersetzt Ethereal Mastery	RCI-14 0
noch nicht übersetzt Plasma Mastery	RCIII-84 0	noch nicht übersetzt Nether Mastery	RCIII-84 0	noch nicht übersetzt Node Mastery	RCV-76 0
noch nicht übersetzt Earthfocus	RCV-77 0	noch nicht übersetzt Node Functions	RCV-78 0	noch nicht übersetzt Planar Survival	SUC-80 0

Grundlisten

Alte Heilung (Arcane Healing) [SUC90]

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

Arkanes Tor (Arcane gate) [SUC95]

18) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.

Aura Magie (Aura Magic) [RCV71]

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

Befestigungen meistern (Fortification Mastery) [SUC94]

1) Warnung (U)[3261] R: V / D: V
   Magier wird informiert (geweckt), wenn bestimmte Bedingungen in einem Gebiet von 3m3 pro Stufe erfüllt werden. Zauber bleibt erhalten, bis er ausgelöst wurde, oder der Magier das Gebiet verläßt.
2) Status (I *)[3262] R: S / D: -
   Magier stellt den Status einer (belagerten) Festung fest. Z.B.: Die äußeren Mauern sind beschädigt, die inneren jedoch noch stabil usw.
3) Anfeuchten (F)[3263] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erhält die Kondensation an Oberflächen in einem Gebiet von 10 m2 pro Stufe für die Dauer dieses Spruchs. Effekt: alle Gegenstände im Radius haben +1 / Stufe auf WW gegen Feuer. Funktioniert nicht bei Personen.
4) Grabungen entdecken (I)[3264] R: S / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Grabungsarbeit in 1,5 m /Stufe Umkreis.
5) Magische Fensterläden (F)[3265] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erschafft einen magischen Schutz vor Öffnungen, der 1 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Spruch schützt Stufe Öffnungen mit einer Größe von maximal 0,1 m2 pro Stufe.
6) Bogenschützenwall (F)[3266] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus magischer Energie (bis 1m2 pro Stufe), der 2 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Geeignet für Bogenschützen, die hindurchschießen können, aber selbst nicht so hart getroffen werden.
7) Erdwall (F)[3267] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Erde. Magier kann den Wall beliebig formen.
8) Erde zu Stein (F)[3268] R: 3m/St / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 fest gepackte Erde pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.
9) Steinwall (F)[3269] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Stein. Magier kann den Wall beliebig formen.
10) Schwäche entdecken (I)[3270] R: S / D: -
    Magier entdeckt eine Schwachstelle in einer Befestigung oder einem Gebäude. Die Schwäche muß auf normalen Weg zu entdecken sein, andere Informationen sind dem Magier nicht zugänglich.
11) Holz zu Stein (F)[3271] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt 0,3 m3 Holz pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.
12) Steine brechen (F)[3272] R: B / D: P
    Magier kann bis zu 1m3 pro Stufe Stein aus dem umgebenden Fels herausschneiden. Der Stein kann beliebig groß sein, aber der Zauber vermittelt keine Formgebung oder Transportmöglichkeiten.
13) Feuer widerstehen (F)[3273] R: 3m/St / D: 1min/St
    Läßt ein Gebiet von 10 m² pro Stufe richtig naß (Tropfnaß) werden. +5 / Stufe auf WW gegen Feuer.
14) Erde bewegen (F)[3274] R: S / D: 10min/St
    Magier kann große Mengen loser Erde (bis 3 m3 pro Stufe) einfach mental kontrolliert bis in Entfernungen von 3 m pro Stufe bewegen.
15) Kollabieren (F)[3275] R: 3m/St / D: -
    Magier kann die Wände eines Tunnels / Korridors belasten, so daß sie zusammenbrechen. 5% Chance / Stufe für Tunnel, 3% / Stufe für Korridore. Das zusammengestürzte Gebiet beträgt bis zu 0,3 m /Stufe, vom Wirkungsort des Zaubers nach außen gehend. Materialien, die härter als Stein sind, haben einen WW.
16) Verstärken (F)[3276] R: 3m/St / D: 10min/St
    Zauber verstärkt die Wände eines Korridors / Tunnels, so daß er stabiler wird, und nicht so leicht kollabiert. Dieser Spruch ist ein Gegenzauber zu Kollabieren.
17) Erde desintegrieren (F)[3277] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt 0,3 m3 Erde pro Stufe in Staub.
18) Dom (F)[3278] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen Dom aus magischer Energie mit max. 3m Radius pro Stufe, der von allen Angriffen 20 SP / Stufe abzieht.
19) Ramme (F)[3279] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Erschafft eine Ramme aus magischer Energie, die mit +1 / Stufe attackiert (Fall/Crush Table ???)
20) Stein verschmelzen (F)[3280] R: B / D: P
    Verbindet zwei Steine, als wären sie ein einziger. Das verschmolzene Gebiet ist so stark wie der Durchschnitt der beiden Ausgangsstücke.
25) Dämpfen (F)[3281] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier verändert die Flexibilität von 0,6 m3 Stein, so daß Aufprall-Treffer nur halben Schaden verursachen. Die Stärke des Walls bleibt gleich.
30) Maschine automatisieren (F)[3282] R: B / D: 1KR/St
    Magier verzaubert eine Belagerungsmaschine, so daß sie ohne Bedienung weiter attackiert. Die benötigten Bolzen, Steine o.ä. müssen in der Nähe sein. Maschine greift weiterhin immer denselben Punkt an wie vorher.
40) Teleport unterbrechen (F)[3283] R: S / D: 1min/St
    Dieser Zauber verhindert jeglichen Transportvorgang, bei dem sich etwas auflöst und rematerialisiert (Teleport, Tür, usw.). Das Muster des Transportvorgangs wird verzerrt (Patzer mit dreifachem Aufschlag, egal was herauskommt, Transport ist fehlgeschlagen).
50) Bastion (F)[3284] R: B / D: 10min/St
    Erschafft einen magischen Schild, der 50 SP / Stufe absorbiert. Schild kann 3m/Stufe Radius haben. Dies schützt die gesamte Struktur, bis der Schild zerstört wird, der Zauber gelöscht wird, oder die Dauer beendet ist.

Beschwörungen (Conjurations) [RCV73]

1) Befehl I (F M)[3285] R: 30m / D: 1min/1 / WW:-20
   Der Magier kann ein Wesen, das mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde kontrollieren. Wenn der Zauber fehlgeht, kann das

Wesen das Schutzdiagramm verlassen und den Magier angreifen. Das Wesen wird Befehle des Magiers so gut es kann ausführen, es bekommt jedoch einen extra Widerstandswurf +25, wenn der Befehl auf seinen Tod hinausläuft oder es verletzt werden könnte. Dämonen und ähnliche Kreaturen können mit dem Magier handeln, wenn die Aufgabe ihre Fähigkeiten übersteigt (um andere Dämonen oder Kräfte hinzuzuziehen o.ä.) oder statt dessen dem Magier über die Dauer des Befehl-Spruches zu dienen.

2) Bannen I (F M)[3286] R: 30m / D: 1min/St
Der Magier kann eine Wesenheit, die mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde, für 1 Jahr / 10 Fehlwurf in seine Heimatexistenzebene verbannen. Wenn das Wesen von dem Magier beschworen wurde und sich noch innerhalb des Schutzdiagramms befindet, hat es einen Malus von -50 auf den Widerstandswurf.
3) Beschwören I (F M)[3287] R: 30m / D: 1min/St
Der Magier kann eine Wesenheit einer anderen Existenzebene beschwören, die innerhalb der nächsten 3 KR auftaucht. Das so herbeigerufene Wesen wird wie folgt ausgewürfelt: 01-09: Stufe I Dämon (C&T), 10-18 kleiner Frzzzm (C&T II), 19-27 Daedhel (C&T), 28-36 Hothrog (C&T), 37-45 Grumoz (C&T II), 46-54 Jann (C&T), 55-63 Tlaque (C&T II), 64-72 Corvox (C&T II), 73-81 Culrang (C&T), 82-90 Daerauk (C&T), 91-100 Benutze Beschwören II Tabelle.
4) Befehl II (F M)[3288] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.
5) Bannen II (F M)[3289] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.
6) Beschwören II (F M)[3290] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe II Dämon (C&T), 10-18 Lithaba (C&T II), 19-27 Säuredämon (C&T II), 28-36 Rauchdämon (C&T II), 37-45 großer Frzzzm (C&T II), 46-54 Clubber (RMCI), 55-63 Dictic (C&T II), 64-72 Nachtschwinge (C&T II), 73-81 Jinn (C&T), 82-90 Gogonaur (C&T), 91-100 Benutze Beschwören III Tabelle.
7) Befehl III (F M)[3291] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören III herbeigerufen wurden.
8) Bannen III (F M)[3292] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören III herbei-gerufen wurden.
9) Beschwören III (F M)[3293] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Rashtar (C&T II), 10-18 Dornendämon (C&T II), 19-27 Absorber (C&T II), 28-36 Flammenbiest (C&T II), 37-45 Mrem (C&T II), 46-54 Hothedhel (C&T), 55-63 Eisdämon (C&T II), 64-72 Blacar (C&T II), 73-81 Schreckensschwinge (C&T II), 82-90 Traag (C&T), 91-100 Benutze Beschwören IV Tabelle.
10) Befehl IV (F M)[3294] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.
11) Bannen IV (F M)[3295] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.
12) Beschwören IV (F M)[3296] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe III Dämon (C&T), 10-18 Acarva (C&T II), 19-27 Plagendämon (C&T II), 28-36 Oran (C&T II), 37-45 Riesenfrzzzm (C&T II), 46-54 Discord (C&T II), 55-63 Vultrim (C&T II), 64-72 Dämonisches Protoplasma (C&T II), 73-81 Speerdämon (RMCI), 82-90 Hoard (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören V Tabelle.
13) Befehl V (F M)[3297] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.
14) Bannen V (F M)[3298] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.
15) Beschwören V (F M)[3299] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe IV Dämon (C&T), 10-18 schwaches Element (C&T), 19-27 Shaitan (C&T), 28-36 Narauk (C&T), 37-45 Nycorak (C&T), 46-54 Juwelwesen (C&T II), 55-63 Schattendämon (RMCI), 64-72 Huntaar (C&T II), 73-81 Wächter (RMCI), 82-90 Götterchampion: Centaur (C&T II), 91-100 Benutze Beschw. VI Tabelle.
16) Befehl VI (F M)[3300] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.
17) Bannen VI (F M)[3301] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.
18) Beschwören VI (F M)[3302] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe V Dämon (C&T), 10-18 Wächterelement (C&T), 19-27 Crystyl (C&T II), 28-36 Xaastyl (C&T II), 37-45 Ifrit (C&T), 46-54 Nobler Gogonaur (C&T), 55-63 Celebdel (C&T), 64-72 Marid (C&T), 73-81 Schwertdämon (RMCI), 82-90 Götterchampion: Geflügelter (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören VII Tabelle.
19) Befehl VII (F M)[3303] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.
20) Bannen VII (F M)[3304] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesenheiten, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.
25) Beschwören VII (F M)[3305] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe VI Dämon (C&T), 10-18 Stufe VII Dämon (C&T), 19-27 starkes Element (C&T), 28-36 Eraditor (C&T II), 37-45 Sturmdämon (C&T II), 46-54 Rhodintor (C&T II), 55-63 Thonis (C&T II), 64-72 Elementen Savant (C&T II), 73-81 Dämonengeißel (C&T II), 82-90 Götterchampion: Nobler (C&T II), 91-100 Benutze Wahres Beschwören Tabelle.
30) Wahrer Befehl (F M)[3306] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.
40) Wahres Bannen (F M)[3307] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.
50) Wahres Beschwören (F M)[3308] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Dämon jenseits des Faßbaren (C&T), 10-18 Terrorite (C&T II), 19-27 Raukamar (C&T), 28-36 Moloch (C&T), 37-45 Dämonenente (C&T II), 46-54 Dämonenente x2 (C&T II), 55-63 Yrrygav (C&T II), 64-72 Maleksari (C&T II), 73-81 Götterchampion: Hoher (C&T II), 82-90 Dämon jenseits des Faßbaren x2 (C&T), 91-100 Nach Wahl des Meisters oder Besonderes.

Elektrizität (Mana Currents) [RCV81]

1) Lichtbogen (FE)[3309] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen wie eine Fackel leuchtenden Elektrizitätsball in der Hand des Magiers. Hand muß leer sein. Bei einem krit. Treffer durch Waffenlosen Kampf erhält der Getroffene zu 50% einen krit. Treffer "A" Elektrizität.
3) Schweißen (F)[3310] R: S / D: C
Der Magier kann Metalle schweißen, indem er mit seinem Finger die Naht nachzieht, an der sich die Metalle berühren.
5) Elektrizitätswall (E)[3311] R: 30m / D: 1KR/ST
Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Elektrizität. Jeder, der den Lichtbogen berührt, erhält einen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.
6) Geladene Rüstung (D)[3312] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel bekommt einen Bonus von +20 auf WW gegen Elektrizität und -20 auf Elementenangriffe mit Elektrizität. Die Rüstung schützt nicht gegen Lichtangriffe!
8) Blitzklinge (E)[3313] R: 30m / D: 1KR/St
Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Lichtbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden. Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Lichtbolzen.
10) Blitzball (12m) (E)[3314] R: 30m / D: -
Ein 30cm großer Ball aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Die Explosion wirkt auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein. Benutze Blitzball-angriffstabelle für das Trefferergebnis.
11) Größere Blitzklinge (E)[3315] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Blitzklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die doppelten Schaden verursacht und beide Hände leer benötigt und einen / Bonus von +35 auf den Pool hat.
12) Elektrizitätskreis (E)[3316] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Elektrizitätswall, aber es entsteht ein Kreis mit 3m Radius. Für je 12 weitere Energiepunkte kann der Magier die Schwere des krit. Treffers um einen erhöhen (12=A, 24=B, 36=C ...)
13) Verschmelzen (F)[3317] R: 30m / D: 2KR
Magier verschmilzt jede Metallrüstung, der ein Widerstandswurf mißlingt. Das Ziel bekommt in der ersten KR einen kritischen Treffer `B` durch Hitze, in der zweiten einen kritischen Treffer `A` durch Hitze. BEMERKUNG: Das Ziel wird sich vermutlich nicht mehr fortbewegen können, bis die Rüstung abgelegt ist.
14) Elektrische Rüstung (D)[3318] R: 3m / D: 1min/St
Schützt das Ziel gegen alle Angriffe mit Elektrizität durch einen Bonus von +20. Dieser Spruch schützt nicht gegen Angriffe mit Licht.
15) Blitzball (24m) (E)[3319] R: 30m / D: -
Wie oben, aber mit einem Durchmesser von 24m.
16) Kettenblitz (F E)[3320] R: 30m / D: -
Der Magier erschafft einen Elektrizitätsbolzen, der von Ziel zu Ziel springt und dabei bis zu (Stufe/5) Ziele angreift. Der Bonus des Magiers gilt nur für das erste Ziel, bei den anderen gilt nur das Würfelergebnis und die Modifikation des Ziels! Jedes Ziel muß innerhalb von 30 m vom vorherigen sein, anderweilig verschwindet der Bolzen einfach. Ein Ziel kann von einem Bolzen auch mehrfach getroffen werden. Ziele sind auch Steine, Türen, usw., von denen der Bolzen abprallen kann. Jedes Ziel macht in der KR einen WW ohne Modifikationen. Gelingt dieser (Tabelle: Stufe Magier gegen Stufe Ziel), so wird das Ziel in dieser KR nicht angegriffen. Ziele mit einem RS von 20-17 gg. Magie bekommen -25 auf ihren WW, RS 16-13 = -20, RS 12-9 = -15, RS 8-5 =-10, RS 4-1 = -5. Mißlingt dem Bolzen ein WW gegen sich selbst (Stufe Magier = Stufe Ziel), so wurde er geerdet und ist keine Gefahr mehr.
17) Blitzelement (F)[3321] R: 15m / D: C
Erschafft ein Blitzelement (schwach), das tut, was der Magier sagt.
18) Großer Blitz (E)[3322] R: S / D: 1min/St
Der Körper des Magiers ist von Lichtbögen umgeben. Er ist immun gg. jede Elektrizität. Jeder in 1,5 Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität (kein WW). Jeder, der den Magier berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Magiers durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität. Alle Gegenstände, die der Magier am Körper trägt, sind während der Dauer des Zaubers immun gegen Elektrizität, aber alles was er berührt, muß einen WW machen, oder wird entzündet.
19) Todestreffer (E)[3323] R: 30m / D: -
Ein Bolzen aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferpunkte auf der Angriffstabelle Licht, aber er verursacht automatisch einen krit. Treffer `E` Elektrizität.
20) Stromschlag (FE)[3324] R: 30m / D: V
Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen krit. Treffer `E` durch Elektrizität für 1 KR / 10 Fehlwurf.
25) Sturmkette (E)[3325] R: 60m / D: -
Erschafft pro 10 Stufen des Magiers einen Kettenbolzen.
30) Blitzballregen (E)[3326] R: 30m / D: 1KR/St
Blitzbälle regnen in einem Gebiet von 15x15x15m vom Himmel und verursachen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.
50) Blitzflut (E)[3327] R: 3m/St / D: V
Wie Blitzballregen, aber die kritischen Treffer sind `B`, und der Magier kann alle 3 KR ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Blitzbälle regnet erschaffen, indem er sich konzentriert. Alle Gebiete müssen zum einen untereinander verbunden sein, zum anderen innerhalb der Reichweite liegen. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Die Blitzflut überwindet alle Hindernisse, es sei denn ein Widerstandswurf muß an einer magischen Barriere gemacht werden. Durch eine KR Konzentration kann der Magier in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.

Erschaffung (Entity Mastery) [RCI13]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Wesen entdecken (P * c)[3329] R: S / D: C
Der Zauberer ist sich aller Wesenheiten anderer Existenzebenen in seiner Reichweite bewußt.
3) Homunkulus (F M)[3330] R: B / D: 24 h
Magier erschafft einen Homunkulus, der als sein Vertrauter fungiert. Der Magier muß einen großen Kessel (50 Liter Inhalt) haben. 12 Tage lang muß er sein Blut in den Kessel tropfen (jeden Tag 5 SP) und am 13. Tag die doppelte Menge Blut und seinen Vertrauten. Der Vertraute wird absorbiert, aber der Magier bekommt nicht die normalen Nachteile. Dann wird dieser Spruch zum letzten mal gesprochen und der Homunkulus erschaffen. Während dieses Vorgangs muß der Magier den Zauber jeden Tag sprechen und bei einem Patzer von vorne anfangen. In C&T stehen Details zu einem Homunkulus.
4) Minderer Geist eines Konstrukts (F)[3331] R: B / D: P
Formt und belebt einen minderen Konstrukt (s. C&T).
5) Dienstbarer Geist (F)[3332] R: 3m/St / D: 1min/St
Erschafft einen "Diener" (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T beschrieben.
6) Kommando I (M * c)[3333] R: 3m/6 / D: V (C)
Magier kann ein künstliches Wesen oder Element der 5. Stufe oder weniger kontrollieren. Patzerwahrscheinl.: 5xStufe des Wesens. Maximal 2 Wesen können beherrscht werden. Spruch funktioniert bei dem Erschaffer des Wesens automatisch (es sei denn, er patzt), aber bei allen anderen bekommt das Wesen einen WW. Funktioniert der Zauber nicht, greift das Wesen den Magier an. Permanent belebte Wesen (Golems, Konstrukte u.ä.) können Befehle bekommen, die sie auch jenseits der Reichweite dieses Spruchs ausführen müssen.
7) Kleinerer Geist eines Golems (F)[3334] R: B / D: P
Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können Golems bis zur 5. Stufe erschaffen und belebt werden.
8) Kleinerer Geist eines Wächters (F)[3335] R: B / D: 1 Jahr/St
Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Magier die Stufe des Wächters zum Quadrat in Goldstücken bezahlen (für Alchemistische Lösungen). Der Magier muß dem Wächter sofort seine Aufgabe zuweisen (sh. C&T).
9) Kommando II (M * c)[3336] R: 3m/St / D: V (C)
Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur 10. Stufe.
10) Kleinerer Geist eines Konstrukts (F)[3337] R: B / D: P
Wie minderer Geist eines Konstrukts, aber es können kleinere (lesser) Konstrukte erschaffen und belebt werden.
11) Schwaches Element (F c)[3338] R: 3m/St / D: 1Kr/St (C)
Wie dienstbarer Geist, formt aber ein schwaches Element.
12) Kleiner Geist eines Golems (F)[3339] R: B / D: P
Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 10.Stufe erschaffen und belebt werden.
13) Kommando III (M * c)[3340] R: 3m/St / D: V (C)
Wie oben, aber es können Wesen bis zur 15. Stufe beherrscht werden.
14) Größerer Geist eines Wächters (F)[3341] R: B / D: 1 Jahr/St
Wie kl. Geist eines Wächters, aber jedes Tier muß schwerer als 200 Kg sein und ein größerer Wächter wird erschaffen.
15) Größerer Geist eines Golems (F)[3342] R: B / D: P
Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 15.Stufe erschaffen und belebt werden.
16) Kommando IV (M * c)[3343] R: 3m/St / D: V (C)
Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 20. Stufe beherrscht werden.
17) Geist des Bewachers (F)[3344] R: B / D: V
Wie schwaches Element, aber der geschaffene Wächter (Guardian, sh. C&T) ist permanent (bis er besiegt wurde), darf aber nicht weiter als 1,5m /Stufe des Magiers von dem zu bewachenden Ort weg.
18) Instabilität (F c)[3345] R: B / D: 1KR/St (C)
Wird dieser Spruch gegen ein künstliches Wesen eingesetzt, zerfällt es. Jede KR, die sich der Magier konzentriert, muß das Wesen einen Widerstandswurf machen. Wenn er mißlingt, kann er sich nur mit 1/2 seiner normalen Werte bewegen und kämpfen, kann nicht zaubern und verliert die Prozente seiner Werte, um die es fehlgeworfen hat (Fehlwurf=13 => -13%). Wenn es bei 0% ankommt, ist es zerstört, und nur eine amorphe Masse auf dem Boden zeugt von seiner Existenz. In jeder Runde, in der der Wurf klappt, bekommt der Magier 10% seiner ursprünglichen Lebensenergie abgezogen, kann den Spruch aber aufrecht erhalten. Wenn die Kreatur den Zauber überlebt, regenerieren sich alle Werte.
19) Größerer Geist (F)[3346] R: V / D: V
Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 25. Stufe erschaffen und belebt werden oder ein starkes Element kann geformt werden.
20) Kommando V (M * c)[3347] R: 3m/St / D: V (C)
Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 25. Stufe beherrscht werden.
25) Wahrer Geist eines Golems (F)[3348] R: B / D: P
Wie kleinerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur Stufe des Magiers erschaffen und belebt werden.
30) Kommando II (M * c)[3349] R: 3m/St / D: V (C)
Wie oben, beherrscht aber Wesen bis zur Stufe des Magiers.
50) Scherbengeist (F)[3350] R: B / D: P

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

Ferne Stimme (Long Voice) [SUC98]

1) Phrase (I *)[3351] R: B / D: 3?
Magier kann 3 Worte oder Bilder an ein anderes Individuum übertragen. Sprache ist unbedeutend, da die Bilder telepathisch übertragen werden.
2) Stimme des Geistes (I *)[3352] R: B / D: C
Wie Phrase, aber der Magier kann solange sprechen, wie er sich konzentriert.
3) Stimme des Geistes (I *)[3353] R: 30m / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
4) Zuhören (I *)[3354] R: B / D: C
Magier kann den Wörtern / Bildern im Geist eines anderen lauschen. Ziel muß sich auf die entsprechenden Worte konzentrieren, willig sein und Körperkontakt zum Magier haben.
5) Geist speichern (I *)[3355] R: 3m/St / D: -
Magier speichert das mentale Muster eines Ziels für den späteren Gebrauch bei anderen Zaubern.
6) Stimme des Geistes(I *)[3356] R: 30m/St / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
7) Phrase (I *)[3357] R: 1 / D: 3?
Wie oben, aber das Ziel muß mittels Geist speichern (Stufe 5) bekannt sein, und die Reichweite ist größer.
8) Großes Sprechen (I *)[3358] R: 30m / D: C
Magier kann mit Stufe Individuen gleichzeitig mental sprechen. Magier kann bestimmte Personen ein- bzw. ausschließen.
9) Stimme des Geistes (I *)[3359] R: 1 / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
10) Telepathie (I *)[3360] R: 15m/St / D: C
Solange sich der Magier konzentriert, kann er Stimme des Geistes und Zuhören benutzen. Wenn mehr als 30 m zwischen Magier und Ziel liegen, muß das Ziel durch Geist speichern bekannt sein.
11) Botschaft (I *)[3361] R: 15Km/St / D: -
Wie Phrase (Stufe 1), aber der Magier kann 25 Worte (keine Bilder) an ein durch Geist speichern bekanntes Ziel übertragen und die Reichweite ist größer.
12) Wartende Stimme (I *)[3362] R: 3m / D: 1Tag/St
Wie Phrase (Stufe 1), aber der Magier kann 25 Worte / Bilder übertragen. Die Übertragung wird durch die Anwesenheit eines bestimmten gespeicherten Musters oder die abgelaufene Dauer gestartet.
13) Ferne Phrase (I *)[3363] R: dieselbe Existenzebene / D: 3?
Wie oben mit größerer Reichweite.
14) Telepathie(I *)[3364] R: 1 / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
15) Stimme des Geistes (I *)[3365] R: 15Km/St / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
16) Grenzenlose Phrase (I *)[3366] R: unbegrenzt / D: 3?
Wie Ferne Phrase mit unbegrenzter Reichweite, falls die Verbindung nicht magisch gestört wird.
17) Wartende Botschaft (I *)[3367] R: 15Km/St / D: V
Wie Botschaft, wird aber erst übertragen, wenn ein bestimmtes geistiges Muster in Reichweite ist.
18) Ferne Botschaft (I *)[3368] R: dieselbe Existenzebene / D: -
Wie Botschaft, aber die Reichweite ist innerhalb dieser Existenzebene unbegrenzt.
19) Große Telepathie (I *)[3369] R: 1 / D: C
Wie Telepathie (Stufe 14), aber der Magier kann mit bis zu 20 Personen sprechen, solange er sich konzentriert.
20) Telepathie (I *)[3370] R: 15Km/St / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
25) Ferne Stimme des Geistes (I *)[3371] R: dieselbe Existenzebene / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
30) Ferne wahre Telepathie (I *)[3372] R: dieselbe Existenzebene / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.
50) Grenzenlose wahre Telepathie (I *)[3373] R: dieselbe Existenzebene / D: C
Wie oben mit größerer Reichweite.

Feuer (Mana Fires) [RC115]

1) Fackel (F)[3374] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine normale Flamme (wie eine Fackel) um die Hand des Magiers. Sie verbrennt den Magier nicht, aber sie entzündet andere Sachen wie eine echte Fackel. Gelingt dem Magier ein krit. Treffer beim Waffenlosen Kampf, so erzielt er mit 50% einen zusätzlichen krit. Treffer `A` durch Hitze.
2) Anorganisches erwärmen (F)[3375] R: 3m / D: 24h
Dieser Spruch läßt anorganische Materialien auf 40 °C erwärmen und zwar 0,03m3/St und 0,03m3 pro KR. Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.
3) Holzfeuer (F)[3376] R: 30cm/St / D: -
Läßt jedes Holz brennen.
4) Feuerwall (E)[3377] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3 x 3 x 2 m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für je 4 Energiepunkte, die der Magier zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (4=A, 8=B usw.)
5) Anorganisches erhitzen (F c)[3378] R: 3m / D: C
Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 0,03m3 pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Magier nicht mehr konzentriert.
6) Hitzerüstung (D)[3379] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jede natürliche Hitze geschützt. +10 auf WW gegen Hitzezauber, -10 auf Elementensprüche mit Hitze.
7) Feuerball (E)[3380] R: 30m / D: -
Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Magiers, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
8) Feuerklinge (F)[3381] R: 30m / D: 1KR/St
Ein Breitschwert aus Feuer entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern als Feuerbolzen (normal würfeln) mit einem Bonus von +20. Der Magier kann die Klinge als normalen Feuerbolzen werfen (jederzeit, auch beim Entstehen).
9) Anorganisches schmelzen (F c)[3382] R: 3m / D: C
Wie Anorganisches erhitzen, erhitzt aber bis zum Schmelzen.
10) Feuerball (E)[3383] R: 30m / D: -
Wie oben, betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.
11) Größere Feuerklinge (F)[3384] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Feuerklinge, aber es entsteht ein Zweihänder, der doppelten Schaden verursacht, beide Hände leer benötigt und einen Bonus von +35 auf den Pool hat.
12) Feuerkreis (E)[3385] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Feuerwall, aber er bildet einen Kreis mit Radius 3m. Für je 12 zusätzliche Energiepunkte steigt die Schwere des krit. Treffers um 1 (12=A, 24=B usw.)
13) Metallfeuer (F)[3386] R: 30m / D: 1KR/St
Läßt ein metallisches Objekt mit max. Stufe / 2 Kg in Flammen ausbrechen. Wird das Objekt getragen, hat es einen WW. Geht er fehl, erhält das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Körperstelle, an der die Sache getragen wird.
14) Feuerrüstung (D)[3387] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel hat einen Bonus von +20 auf WW gegen Feuer/Hitze und -20 auf alle Elementenangriffe mit Feuer/Hitze. Weiterhin halbiert der Zauber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert krit. Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
15) Feuerball (E)[3388] R: 30-100m / D: -
Wie oben, aber der Magier kann entweder einen Feuerball mit 12 m Radius 30 m weit werfen oder einen 6m Ball 60 m weit oder einen 3 m Ball 100 m weit.
16) Kampffeuer (F)[3389] R: 10m/St / D: -
Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 10m pro Stufe.
17) Flammenwind (F c)[3390] R: 60m / D: 1KR/St (C)
Magier muß die Arme ausstrecken, aus denen ein Feuerstoß kommt. Er fächert sich auf, bis er in 60m Entfernung eine Breite von 6m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `A` durch Hitze.
18) Große Flamme (E)[3391] R: S / D: 1KR/St
Magiers ist von Flammen umgeben. Er ist immun gegen jedes Feuer. Jeder in 1,5 m Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Hitze (kein WW). Jeder, der den Magier berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Krit. Treffer des Magiers durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich krit. Treffer `A` durch Hitze. Alle Sachen, die der Magier am Körper trägt, sind während der Dauer immun gegen Feuer, aber alles was er berührt muß einen WW machen, oder wird entzündet.
19) Feuerregen (E)[3392] R: 30m / D: 1KR/St
Feuerbälle regnen vom Himmel in einem Gebiet von 15 x 15 x 15 m und verursachen krit. Treffer durch Hitze `A`.
20) Fernes Feuer (F)[3393] R: 30m/St / D: -
Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 30 m pro Stufe.
25) Steinfeuer (F)[3394] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Metallfeuer, nur betrifft es eine Fläche von 30 m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
30) Glühen des Todes (F)[3395] R: 3m / D: 1KR/10Fehlwurf
Das Ziel bekommt jede KR einen kritischen Treffer `E` durch Hitze und das für 1 KR pro 10 Fehlwurf.
50) Ritual der Zerstörung (F)[3396] R: 3m/St / D: V
Wie Feuerregen, aber die krit. Treffer sind `B` und der Magier kann alle 3 KR durch Konzentration ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Feuerbälle regnet erschaffen. Alle Gebiete müssen verbunden und innerhalb der Reichweite sein. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Der Zauber überwindet alle Hindernisse, es sei denn, ein WW an einer magischen Barriere mißlingt. Durch eine KR Konzentration kann der Magier in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.

Fähigkeiten steigern (Amplifications) [RCV70]

1) Wahres Schmecken (F)[3397] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Geschmackssinn wird um 30% gesteigert.
2) Initiative I (P)[3398] R: S / D: 1KR/St
   Der Reaktionswert des Magiers wird um 20 gesteigert.
3) Fokus I (F)[3399] R: 3m / D: 1KR/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +10 für alle statischen Manöver.
4) Übertragen I (F)[3400] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier kann irgendeinen Talentwert von sich auf einen anderen oder umgekehrt übertragen. Das Ziel muß einen geringeren Talentwert als die Quelle haben. Der Talentwert des Ziels wird vom Talentwert der Quelle abgezogen und ein 1/4 der Differenz wird zeitweise auf den Talentwert des Ziels addiert.
5) Wahres Tasten (F)[3401] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Tastsinn des Ziels.
6) Übertragung I (F)[3402] R: B / D: 1KR/St
   Wie Übertragen I, aber der Magier kann einen Talentwert zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.
7) Initiative II (P)[3403] R: S / D: 1KR/St
   Der Reaktionswert des Magiers wird um 30 gesteigert.
8) Fokus II (F)[3404] R: 3m / D: 1KR/St
   Ziel bekommt einen Bonus +20 auf statische Manöver und +10 auf Bewegungsmanöver.
9) Übertragen II (F)[3405] R: B / D: 1KR/St
   Wie Übertragen I, aber die Hälfte der Differenz wird addiert.
10) Wahres Riechen (F)[3406] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Geruchssinn des Ziels.
11) Übertragung II (F)[3407] R: B / D: 1KR/St
    Wie Über-tragung I, aber der Magier kann zwei Talentwerte zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.
12) Wahre Initiative (P)[3408] R: S / D: 1KR/St
    Der Reaktions-wert des Magiers wird um 40 gesteigert.
13) Wahrer Fokus (F)[3409] R: 3m / D: 1KR/St
    Ziel bekommt einen Bonus +30 auf statische Manöver und +20 auf Bewegungsmanöver.
14) Initiative für mehrere (P)[3410] R: Sicht / D: 1KR/St
    Der Reaktionswert von (Stufe des Magiers) Zielen wird um 20 gesteigert.
15) Wahres Hören (F)[3411] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wahres schmecken, betrifft aber das Gehör des Ziels.
16) Fokus für mehrere (F)[3412] R: Sicht / D: 1KR/St
    Der Magier kann Stufe Zielen einen Bonus von +10 auf statische und Bewegungsmanöver geben.
17) Wahres Übertragen (F)[3413] R: B / D: 1KR/St
    Wie Übertragen I, aber es wird entweder 3/4 der Differenz addiert, oder je ein Talentwert pro 5 Stufen des Magiers.
18) Übertragen für mehrere (F)[3414] R: Sicht / D: 1KR/St
    Wie Übertragen I, aber der Magier ist die Quelle und kann das Talent auf bis zu Stufe Ziele übertragen.
19) Wahre Übertragung (F)[3415] R: B / D: 1KR/St
    Wie Übertragung I, aber es wird ein Talentwert pro 5 Stufen des Magiers übertragen.
20) Wahres Sehen (F)[3416] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wahres schmecken, betrifft aber den optischen Sinn des Ziels.
25) Wahre Wahrnehmung (F)[3417] R: 10m / D: 1min/St
    Wie alle niederen Sprüche dieser Liste, die die Sinne verbessern zusammen, aber mit Bonus +50.
30) Übertragung für mehrere (F)[3418] R: Sicht / D: 1KR/St
    Wie Übertragung I, aber der Magier kann das Talent von der Quelle auf bis zu Stufe Ziele übertragen.
50) Wahre Fähigkeiten (F)[3419] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jede Runde einen der Sprüche dieser Liste benutzen.

Geistesfolter (Spiritwrack) [RCV72]

1) Binden I (F)[3420] R: 30m / D: V
   Erlaubt es dem Magier eine Wesenheit, die durch einen Beschwören I-Zauber herbeigerufen wurde, in den entsprechenden Schutzdiagrammen zu binden, bis der Kreis unterbrochen wird oder der Magier die Wesenheit entläßt.
2) Wahrheit erzwingen I (F M)[3421] R: 30m / D: 1Frage
   Der Magier kann eine beschworene Wesenheit dazu zwingen, eine einfache Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen zu beantworten.
3) Geistesfolter I (F)[3422] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Der Magier kann mit diesem Zauber eine beschworene Wesenheit bestrafen. Das Wesen verliert 10% seiner Lebensenergie und ist auf -10. Die Schadenspunkte und der Malus werden nach Ende des Zaubers wieder aufgehoben, wenn das Wesen nicht gestorben ist.
4) Binden II (F)[3423] R: 30m / D: V
   Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören II-Zauber herbeigerufenes Wesen.
5) Wahrheit erzwingen II (F M)[3424] R: 30m / D: 1min
   Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
6) Geistesfolter II (F)[3425] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Wie Geistesfolter I, aber mit -20% Lebensenergie und -20 auf Aktionen.
7) Binden III (F)[3426] R: 30m / D: V
   Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören III-Zauber herbeigerufenes Wesen.
8) Wahrheit erzwingen III (F M)[3427] R: 30m / D: 1h
   Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
9) Geistesfolter III (F)[3428] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Wie Geistesfolter I, aber mit -30% Lebensenergie und -30 auf Aktionen.
10) Binden IV (F)[3429] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören IV-Zauber herbeigerufenes Wesen.
11) Wahrheit erzwingen IV (F M)[3430] R: 30m / D: 24h
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
12) Geistesfolter VI (F)[3431] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -40% Lebensenergie und -40 auf Aktionen.
13) Binden V (F)[3432] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören V-Zauber herbeigerufenes Wesen.
14) Wahrheit erzwingen V (F M)[3433] R: 30m / D: 48h
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
15) Geistesfolter V (F)[3434] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -50% Lebensenergie und -50 auf Aktionen.
16) Binden VI (F)[3435] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VI-Zauber herbeigerufenes Wesen.
17) Wahrheit erzwingen VI (F M)[3436] R: 30m / D: 1Woche
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
18) Geistesfolter VI (F)[3437] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -60% Lebensenergie und -60 auf Aktionen.
19) Binden VII (F)[3438] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VII-Zauber herbeigerufenes Wesen.
20) Wahrheit erzwingen VII (F M)[3439] R: 30m / D: 1Monat
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
25) Wahren Namen erzwingen (F M)[3440] R: 30m / D: -
    Der Magier erfährt den wahren Namen des Wesens. Mit dieser Information kann der Magier das Wesen völlig kontrollieren. Das Wesen muß zustimmen, jede Aufgabe zu erfüllen, und der Magier kann es jederzeit wieder durch den entsprechenden Beschwören-Zauber herbeirufen. Durch Verwendung des wahren Namens, kann er ihm auch befehlen, anderen Zaubern nicht zu widerstehen.
30) Geistesfolter VII (F)[3441] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -70% Lebensenergie und -70 auf Aktionen.
50) Wahres Binden (F)[3442] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Wahres Beschwören-Zauber herbeigerufenes Wesen.

Gesetz der Geräusche (Sonic Law) [RCW72]

1) Kleinere Vibration (F c)[3443] R: 30m / D: C
   Erschafft Schallwellen, die ein Objekt anfangen lassen zu schwingen. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es kaputtgehen (Widerstandswurf). Wird das Objekt von einem Wesen gehalten, muß das Wesen jede KR einen WW machen, oder läßt es fallen. Wenn es ein Wesen ist, so muß es jede KR einen WW machen oder bekommt einen krit. Treffer `A` wegen Gleich-gewichtsverlust.
2) Ruhe I (F)[3444] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft eine Barriere von 30 cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.
3) Plötzlicher Ton (F)[3445] R: 100m / D: -
   Erzeugt ein sehr lautes, plötzliches Geräusch direkt am Ohr des Ziels. Es ist 1 KR pro 5 Fehlwurf benommen.
4) Geräuschwall I (F)[3446] R: 15m / D: 10min/St
   Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.
5) Stille (3m) (F)[3447] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Ruhe I mit Radius 3m.
6) Geräuschbolzen (30m) (E)[3448] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensiver sonischer Energie (Geräuschen) entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Eisbolzentabelle mit krit. Treffer durch Schock.
7) Geräusche kontrollieren (15m) (F)[3449] R: 15m R / D: C
   Der Magier kann die Intensität aller Geräusche innerhalb des Radius kontrollieren. Die Lautstärke kann von null bis zu einem sehr lautem Schrei variieren und an unterschiedlichen Stellen im Radius auch unterschiedlich sein.
8) Wall der Geräusche (E)[3450] R: 3m / D: 1min/St
   Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Schallwellenenergie. Jeder, der hindurchgeht, bekommt einen krit. Treffer durch Schock.
9) Größere Vibration (F c)[3451] R: 30m / D: C
   Wie kleinere Vibration, aber zerbrechliche Objekte haben keinen Widerstandswurf, Wesen, die ein Objekt halten haben -30 auf ihren WW und Wesen bekommen einen krit. Treffer `B` durch Gleichgewichtsverlust.
10) Geräuschwall V (F)[3452] R: 15m / D: 10min/St
    Erschafft fünf Barrieren (6 x 6 m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.
11) Ruhe V (F)[3453] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.
12) Stille (30m) (F)[3454] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft ein Gebiet mit 30 m Radius, in das und aus dem kein Geräusch dringt. Wenn der Zauber auf ein bewegliches Objekt gelegt wurde, bewegt er sich mit dem Objekt.
13) Geräuschbolzen (100m) (E)[3455] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Geräuschklinge (E)[3456] R: B / D: 1KR/St
    Erschafft eine Klinge aus sonischer Energie, die der Magier führen kann. Sie ist unglaublich dünn und kann durch viele Substanzen schneiden (magische Substanzen haben einen WW). Es wirkt wie ein Langschwert +20 (Pool) gegen das kein Rüstungsschutz wirkt (außer mag. Rüstungen, die ihren WW bestanden haben).
15) Geräuschkäfig (E)[3457] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Wall der Geräusche, aber es entsteht ein ganzer Käfig, der alle gefangen hält, deren WW nicht gelingt.
16) Geräusche kontroll. (3m/St) (F c)[3458] R: 3m/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 3 m pro Stufe.
17) Triade der Geräuschbolzen (E)[3459] R: 30m / D: -
    Drei Geräuschbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
18) Wartende Geräusche (F)[3460] R: 30m / D: -
    Wie plötzlicher Ton, aber der Effekt kann um bis zu 24 h verlegt werden, wirkt in 3 m Radius auf alle Anwesenden ein und kann durch Zeit, Bewegungen, Geräusche usw. ausgelöst werden.
19) Viele Geräuschwälle (F)[3461] R: 15m / D: 10min/St
    Wie oben, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.
20) Tötende Geräusche (F)[3462] R: 15m / D: -
    Ein Strahl von Ultraschall entspringt der Handfläche des Magiers und trifft automatisch das Ziel. Schaden ergibt sich aus dem Fehlwurf beim Widerstandswurf: 1-50: krit. Treffer `E` durch Zerreißen (RMCIII), 51- : Tod.
25) Geräusche materialisieren (F c)[3463] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Dieser mächtige Zauber verwandelt Geräusche in der Nähe des Magiers in Materie, wenn er sich konzentriert. Das entstehende Material kann die Konsistenz von bis zu hartem Stein haben (oder weicher, wenn der Magier es wünscht) und hat die Form, die der Magier sich vorstellt. Die Materie ist nicht magisch und die Gegenstände sind normal. Je mehr Lärm, desto mehr Objekte können erschaffen werden (Meisterentscheid). Ein Hammer, der auf eine Wand schlägt, macht genug Lärm, um ein Schwert zu erschaffen, aber eine Brücke benötigt dann doch eher einen 500-Seelen-Chor. Das Material bleibt 1 h / Stufe nach Ende des Spruchs noch bestehen.
30) Geräusche visualisieren (F c)[3464] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Wie Geräusche materialisieren, aber es entsteht Licht. Eine normale Unterhaltung erschafft in etwa Licht wie ein Lichtzauber, ein lauter Ruf hätte den Effekt wie plötzliches Licht, und ein sehr lauter Ton könnte einen Lichtbolzen (Blitz) hervorrufen). Es entsteht nur ein Effekt pro KR, der von der Lautstärke um den Magier herum abhängt. Der Meister sollte sehr vorsichtig mit diesem Zauber sein, um das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen.
50) Geräusche beherrschen (F)[3465] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden Zauber bis zur 20. Stufe dieser Liste benutzen, je einen pro KR.

Gesetz der Magie (Realm Law) [SUC82]

1) Magie entdecken (I *)[3466] R: 3m/St / D: 1min/St
   Entdeckt aktive Magie im Umkreis.
2) Quelle einordnen (I *)[3467] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Magieart eines Zaubers bestimmen.
3) Zunft einordnen (I *)[3468] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Zunftzugehörigkeit eines Zaubers bestimmen.
4) Zauber einordnen (I *)[3469] R: 3m/St / D: -
   Magier bestimmt den Effekt eines Zaubers. Wenn er den Zauber kennt erfährt er den genauen Zauber, sonst nur eine allgemeine Effektbeschreibung.
5) Wahres speichern (I *)[3470] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt für die Dauer ein fotografisches Gedächtnis. Dieser Zauber ersetzt auch alle ...speichern-Zauber (Stufe 1) aller anderen Listen.
6) Energie bestimmen (I *)[3471] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt die exakte Anzahl an Energiepunkten, die ein Zauber kostet.
7) Doppelter Zauber (F)[3472] R: S / D: -
   Der nächste Zauber des Magiers kostet doppelte Energiepunkte und wirkt wie aus zwei Quellen der Macht gleichzeitig (z.B.: Mental- und Grundmagie). WW für die Quelle, die schwerer zu widerstehen ist.
9) Zufälliger Effekt (F)[3473] R: V / D: V
   Magier spricht diesen Zauber und erhält einen Zauber irgendeiner Liste (zufällig!), der Stufe 1 bis 20, den er nicht mehr stoppen kann. Er weiß jedoch, welcher Zauber es war.
10) Eigene Quelle der Macht (F)[3475] R: V / D: V
    Magier kann jeden Zauber der 1. Stufe seiner Quelle der Macht sprechen. Hybridmagier und Erzmagier müssen eine Quelle wählen.
10) Zauber kombinieren (F)[3474] R: S / D: V
    Magier kann den Effekt zweier Nichtangriffszauber koordinieren. Kosten für alle drei Zauber müssen erbracht werden.
11) Prosaische Magie Vermehrung (F)[3477] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magier der Prosaischen Magie.
11) Alte Magie Vermehrung (F)[3476] R: S / D: 1KR
    Ein Erzmagier kann Energie von einer anderen Quelle der Macht beziehen. Er kann die Punkte für diesen Zauber auch von den zu bekommenden Punkten aufbringen. Bekommt er sie dann allerdings nicht, erhält 1W10 SP pro EP zuwenig (hat er noch 8 EP und zaubert diesen Spruch, erhält aber keine EP, so erhält er 3W10 SP).
12) Grundmagie Vermehrung (F)[3478] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magier der Grundmagie.
13) Mentalmagie Vermehrung (F)[3479] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magier der Mentalmagie.
14) Göttermagie Vermehrung (F)[3480] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magier der Göttermagie.
15) Elementen Vermehrung (F)[3481] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magier der Elementenmagie.
16) Zunft wechseln (F)[3482] R: S / D: V
    Der nächste Zauber des Magiers scheint von einer anderen Zunft seiner Quelle der Macht zu stammen.
17) Quelle wechseln (F)[3483] R: S / D: 1min/St
    Magier macht für alle Zauber, die gegen ihn geworfen werden nur noch WW für die Quelle der Macht, die er sich aussucht. Angreifender Zauber wechselt seine Magieart.
18) Magie auflösen (F *)[3484] R: 3m/St / D: -
    Jeder angreifende Zauber muß einen WW (Stufe Angreifender Zauberer / Stufe Magier) machen, oder wirkt nicht.
19) Fremde Quelle der Macht (F)[3485] R: V / D: V
    Magier kann jeden Spruch der 1. Stufe einer beliebigen Quelle der Macht sprechen.
20) Zeitweiliger Gebrauch (F)[3486] R: S / D: 10min/St
    Magier kann seine magische Ausstrahlung zeitweise ändern, so daß er magische Gegenstände benutzen kann, die normalerweise nur von anderen Magiern (Quelle, Zunft) benutzt werden können.
25) Wechseln (F)[3487] R: S / D: 1min/St
    Magier wechselt die Magieart seiner Zauber. So kann er bekannte Verteidigungen umgehen.
30) Wahre Quelle der Macht (F)[3488] R: V / D: V
    Magier kann jeden Spruch der 1. Stufe jeder Quelle sprechen.
50) Hybridmagiefähigkeiten (F)[3489] R: S / D: P
    Magier kann die Sprüche einer zusätzlichen Quelle der Macht wie ein Hybridmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.
60) Erzmagierfähigkeiten (F)[3490] R: S / D: P
    Magier kann die Sprüche aller Quellen der Macht wie ein Erzmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.
70) Quelle der Macht wechseln (F)[3491] R: S / D: P
    Magier kann einen seiner Sprüche in eine andere Quelle der Macht kopieren (z.B.: Göttermagie zu Mentalmagie). Der kopierte Zauber wirkt dann wie von der veränderten Magieart.

Gesetz der Säure (Acid law) [RCV071]

1) Mit Säuren arbeiten (F)[3492] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann mit Säuren sicher arbeiten, wenn er eine entsprechende Ausrüstung hat.
2) Leder auflösen (F c)[3493] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Löst 0,03m3 pro Stufe und Kampfrunde Leder und Stoff auf, als wenn sie Säure ausgesetzt wären. Magische Stoffe haben einen Widerstandswurf.
3) Holz auflösen (F c)[3494] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Leder auflösen, betrifft aber Holz.
4) Stein auflösen (F c)[3495] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Leder auflösen, betrifft aber nur 0,01 m3 Stein pro Stufe und Kampfrunde.
5) Metall auflösen (F c)[3496] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Stein auflösen, betrifft aber Metall.
6) Schutz vor Säure (D)[3497] R: B / D: 1min/St
   Ziel ist immun gegen natürliche Säuren und hat +15 auf Widerstandswürfe und -15 auf Elementenangriffe.
7) Säurebolzen (E)[3498] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.
8) Säurefleck (E)[3499] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft eine 3m durchmessende, blubbernde Säuremasse. Jede lebende Kreatur in diesem Gebiet bekommt pro KR einen krit. Treffer durch Säure `B`. Die Säure frißt sich durch Holz (1,5 cm pro KR), Stein & Metall (0,5 cm pro KR). Sie wird sich immer weiter durchfressen, solange der Spruch anhält.
9) Säurewaffe (E)[3500] R: B / D: 1min/St
   Überzieht eine Waffe mit Säure, ohne daß sie sich dadurch auflöst. Bei einem Kritischen Treffer bekommt das Ziel zusätzlich einen kritischen Treffer durch Säure (Auf Feuerbolzentabelle auswürfeln)
10) Säureball (E)[3501] R: 30m / D: -
    Ein 2,5 cm durch-messender Ball aus Säure entspringt der Handfläche des Magiers. Er explodiert und betrifft ein Gebiet mit 3m Radius. Angriffstabelle Feuerball mit krit. Treffer durch Säure.
11) Säurebolzen (100m) (E)[3502] R: 100m / D: -
    Wie Säurebolzen mit Reichweite 100m.
12) Säurefleck kontrollieren (F)[3503] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Säurefleck, aber der Magier kann ihn mit 3m/KR über eine Oberfläche bewegen. Die Masse kann sich bewegen, um Gegner anzugreifen, die diese Oberfläche berühren (Boden, Wände, Decke). krit. Treffer `B` durch Säure. Der Fleck behält seinen Radius von 1,5 m bei.
13) Säurerüstung (F)[3504] R: B / D: 1min/St
    Wie Schutz vor Säure, aber die Modifikation ist 25, und jeder, der das Ziel berührt, bekommt einen krit. Treffer durch Säure (etwas Säure bedeckt das Ziel).
14) Wartende Säure (E)[3505] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Säurefleck, aber der Effekt kann um bis zu 24h verlegt werden und durch Bewegungen, Lärm, Kampf u.ä. ausgelöst werden.
15) Magische Gegenstände auflösen (F c)[3506] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Wie Metall auflösen, betrifft aber jeden mag. Gegenstand, dem der Widerstandswurf mißlang.
16) Säurebolzen III (E)[3507] R: 30m / D: 3KR
    Wie Säure-bolzen, aber es entstehen drei Bolzen, je einer pro Kampfrunde.
17) Säurebolzen (150m) (E)[3508] R: 150m / D: -
    Wie Säurebolzen mit Reichweite 150 m.
18) Säureball (6m) (E)[3509] R: 30m / D: -
    Wie Säureball, aber mit einem Radius von 6 m.
19) Eckensäurebolzen (E)[3510] R: 100m / D: -
    Wie Säurebolzen (100m), aber der Magier kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
20) Triade der Säurebolzen (E)[3511] R: 30m / D: -
    Drei Säurebolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
25) Verfolgender Säurebolzen (E)[3512] R: 100m / D: -
    Wie Eckensäurebolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 100 m ist.
30) Säuresturm (E)[3513] R: 60m / D: 1KR/St
    Läßt ein Gebiet mit 30 m Radius mit Säure beregnen. Alle innerhalb bekommen einen krit. Treffer `C` durch Säure. Alle Materialien lösen sich mit den in niedrigeren Sprüchen gegebenen Raten auf.
50) Säure meistern (E)[3514] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen (einen pro KR) und ist komplett immun gegen Säure.

Kraftfelder (Forcefields) [RCV079]

1) Kraftfeld entdecken (I)[3515] R: 30m / D: 1min/St
   Magier kennt alle aktiven Kraftfelder in Reichweite.
4) Energierüstung (F)[3516] R: S / D: 1KR/St
   Erschafft eine schimmernde Rüstung um den Magier. RS gegen Magie entspricht der Stufe des Magiers (die anderen entsprechend). Die Rüstung ist gewichtslos und behindert weder beim Kämpfen noch beim Bewegen.
5) Barriere I (F E)[3517] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft eine unsichtbare Barriere in 1,5 m Umkreis um das Ziel. Alle physischen und Elementenangriffe durch sie hindurch werden um 25 (Pool bzw. Elementenangriff) vermindert. Zum Durchdringen der Barriere ist eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe jeweils gegen den halben Wert nötig. Klappt eine der Proben nicht, erhält man einen krit. Treffer `A` durch Schock. Die Barriere bewegt sich mit dem Ziel.
6) Energiewall I (F E)[3518] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Energie. Der Wall hat pro Stufe des Magiers 5 Punkte "Lebensenergie" und einen "Rüstungsschutz" von 20. Der Wall kann nur eingerissen werden, wenn ein einzelner Angriff (oder ein koordinierter, Angriff) auf einen Schlag sämtliche Lebensenergie abzieht. Krit. Treffer durch Zauber zählen wie folgt: `A`=10, `B`=20, `C`=30, `D`=40, und `E`=50. Bei Waffen zählt 1/3 des Werts des krit. Treffers. Der Wall muß auf allen vier Seiten von festen Wänden umgeben sein (Er kann eine Tür füllen, aber nicht in einer Halle stehen). Er formt sich aus einem Punkt zu einem Maximum von 3x3x1m Größe. Der Magier kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.
8) Hindernis I (F)[3519] R: 30m / D: 1KR/St
   Wenn dieser Spruch zusammen mit einem der Sprüche Energierüstung, Käseglocke oder Energiewall gesprochen wird, so verursacht jede Berührung mit dem Hindernis (egal ob eine physische Attacke, oder ein Versuch es zu durchdringen) einen krit. Treffer `A` durch Schock, wenn ein WW mißlingt.
10) Käfig I (F E)[3520] R: 30m / D: 1min/St
    Das (Die) Ziel(e) werden von einem Kraftfeld umgeben. Das Feld ist unbeweglich und formt eine Kugel um das Objekt herum. Jeder Versuch, das Feld zu durchdringen, resultiert in einer Zauberattacke, mit dem Feld als Angreifer (MM:-20). Wenn der WW gelingt, entkommt das Opfer dem Käfig und erhält einen krit. Treffer Schock `A` (Kein WW). Wenn der Wurf fehlgeht, bekommt er einen krit. Treffer durch Schock, je nach Schwere des Fehlwurfs: 1-10=`A`, 11-20=`B`, 21-30=`C`, 31-40=`D`, >40=`E`. Das Feld behindert Magie nicht und ist durchlässig für Gase. Allerdings läßt es Wind mit Geschwindigkeiten >20Km/h und Wasser nicht durch. Der Magier kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.
11) Energiewall II (F E)[3521] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall I, aber der Wall braucht keine vier festen Wände mehr an den Seiten und kann bis zur Maximalgröße je nach Wunsch des Magiers geformt werden.
12) Barriere II (F E)[3522] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Barriere I, aber mit Radius 3 m.
13) Hindernis II (F)[3523] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `B`.
15) Käfig II (F E)[3524] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig I, aber Zauber müssen einen WW machen, um das Feld zu durchdringen.
17) Energiewall III (F E)[3525] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall II, aber die Maximalgröße beträgt jetzt 6 x 3 x 1 m.
18) Hindernis III (F)[3526] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `C`.
20) Käfig III (F E)[3527] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig II, aber der Magier kann die Größe des Käfigs bestimmen, von (Stufe Metern) Radius bis zur Größe des (der) Ziel(s/e), wenn er den Zauber spricht.
25) Energiewall IV (F E)[3528] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall III, aber der Wall kann gerundet sein, oder sogar als 3 m durchmessende Sphäre oder Halbsphäre geformt sein.
30) Käfig IV (F E)[3529] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig III, aber das Feld läßt kein Gas durch (Erstickungsgefahr im Innern). ACHTUNG: Die Undurchlässigkeit des Feldes verhindert eine Unterhaltung durch das Feld. Der Magier kann weiterhin 2 x Stufe Energiepunkte investieren, so daß diese zusätzlich ausgegebenen Energiepunkte die Angriffsstufe des Felds werden.
35) Energiewall V (F E)[3530] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall IV, aber der Wall bewegt sich, wenn der Magier sich darauf konzentriert. Er wird nichts wegstoßen, kann aber auch nicht weggestoßen werden.
40) Käfig V (F E)[3531] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig IV, aber das Feld ist undurchlässig für Zauber in beide Richtungen.
50) Wahrer Käfig (F E)[3532] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig V, aber der Magier kann eine Richtung bestimmen, in der das Feld Magie hindurchläßt (entweder von innen nach außen oder umgekehrt).

Kristallvisionen (Crystal Visions) [RCV75]

1) Kristall entdecken (I c)[3533] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jedes nichtmagische, kristalline Material. Magier kann sich jede KR auf 1 Gebiet mit 3 m Radius konzentrieren.
2) Kristall bearbeiten (F)[3534] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Magier, jedes kristalline Material zu bearbeiten und ihm die gewünschte Form zu geben.
3) Kristall verzaubern (F)[3535] R: B / D: 1h/St
   Spruch verzaubert einen nichtmagischen Kristall, für höhere Sprüche dieser Liste.
4) Kristall untersuchen (I)[3536] R: 3m / D: -
   Mit diesem Zauber kann der Magier feststellen, ob ein Kristall verzaubert ist. Wenn er verzaubert ist, erfährt der Magier, wer ihn verzaubert hat und welche Zauber gerade auf ihn einwirken.
5) Kristallsicht I (F c)[3537] R: 300m/St / D: 1KR/St(C)
   Der Magier kann einen Ort, eine Person oder ein Objekt, das (den, die) er kennt durch seinen verzauberten Kristall betrachten. Maximale Entfernung des Objekts (o.ä.) ist 300 m pro Stufe.
6) Kristall lokalisieren (I c)[3538] R: 300m/St / D: 1min/St(C)
   Der Magier erfährt die Entfernung und Richtung zu jedem verzauberten Kristall in Reichweite, egal ob seiner, oder nicht.
7) Kristall beschwören (F)[3539] R: 15m/St / D: -
   Zauber bringt Kristall sofort zurück in die Hand des Magiers.
8) Kristalle verbinden (F)[3540] R: B / D: P
   Der Magier zwei oder mehr verzauberte Kristalle `verbinden`, so daß eine mentale Kommunikation (oder ein Austausch von Zaubern) möglich ist. Der Zauber muß auf jeden Kristall gesprochen werden.
9) Kristallstimme (F c)[3541] R: B / D: 1min/St(C)
   Mit diesem Zauber kann der Magier seine Stimme in das Gebiet projizieren, das er gerade mit seinem Kristall beobachtet (benötigt einen Kristallsicht-Zauber). Der Magier kann auch Geräusche aus dem Gebiet hören. Zusätzlich ist auch Kommunikation durch verbundene Kristalle möglich.
10) Kristallsicht II (F c)[3542] R: 1 / D: 1min/St(C)
    Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
11) Kristallfalle (F M)[3543] R: B / D: V
    Wenn dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall geworfen wird, bildet sich in diesem eine mentale Falle. Jeder andere als der Magier, der ihn berührt oder zu benutzen versucht verliert seinen Geist in den Tiefen des Kristalls (kein WW). Um wieder freizukommen muß ihm eine Probe gegen 1/2 Weisheit gelingen. Ein Versuch pro Minute ist erlaubt.
12) Göttermagie übertragen (F)[3544] R: V / D: V
    Wird dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall gesprochen (in Verbindung mit einem Kristallsicht-Zauber), so kann ein Zauber der Göttermagie durch den Kristall gesprochen werden. Der Zauber betrifft ein zufälliges Ziel (Ort, Person oder Objekt) der zu sehenden Szene. Die Reichweite des Zaubers entspricht dem entsprechenden Kristallsicht-Zauber.
13) Kristallwachstum (F)[3545] R: B / D: 2Wochen
    Dieser Spruch erlaubt es dem Magier einen permanent verzauberten Kristall wachsen zu lassen, der auf ihn abgestimmt ist. Der Kristall muß nicht mit einem Zauber belegt werden, um höhere Sprüche aufnehmen zu können. Der Magier benötigt einen speziellen Apparat, um einen Kristall wachsen zu lassen (Wert:5-50 GS).
14) Mentalmagie übertragen (F)[3546] R: V / D: V
    Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Mentalmagie.
15) Kristallsicht III (F c)[3547] R: 15Km/St / D: 1h/St(C)
    Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
16) Grundmagie übertragen (F)[3548] R: V / D: V
    Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.
17) Kristall entmagisieren (F)[3549] R: B / D: P
    Zerstört die Magie in einem verzauberten Kristall und macht ihn so unbrauchbar für die Sprüche dieser Liste.
18) Alte Magie übertragen (F)[3550] R: V / D: V
    Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.
19) Zauber anzapfen (F)[3551] R: B / D: -
    Erlaubt es dem Magier jeden übertragenen Zauber mit Hilfe seines Kristalls zu empfangen oder zu unterbrechen. Der übertragene Zauber muß nicht für den Magier bestimmt gewesen sein, wenn auch so Zauber durch verbundene Kristalle ausgetauscht werden können.
20) Wahre Kristallsicht (F)[3552] R: 150Km/St / D: 1Tag/St(C)
    Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
25) Zauberwissen (F)[3553] R: V / D: V
    Wenn dieser Zauber zusammen mit einem übertragen-Zauber benutzt wird, kann der Magier ein Ziel wählen (Zauberwirkungsort ist nicht mehr zufällig).
30) Kristall zerschmettern (F)[3554] R: V / D: -
    Magier läßt einen Kristall seiner Wahl explodieren (kein WW auch für verzauberte Kristalle). Jeder in 10 m Umkreis um den Kristall muß einen WW machen, oder die Folgen der Explosion tragen. Angriffsstufe ist (30 minus (Entfernung des Opfers x 3 in Metern). So würde eine Entfernung von 10 m eine Angriffsstufe von 0 zur Folge haben, und wenn jemand den Kristall hält, eine Angriffsstufe von 30. Geht der WW fehl, so erhält das Opfer einen kritischen Treffer durch Splitter (Shrapnel, RMCV S.108): Fehlwurf: 1-10: krit. Treffer `A`, 11-20: `B`, 21-30: `C`, 31-50: `D` und >50: `E`. ACHTUNG: Dieser Spruch kann durch verbundene Kristalle als eine Art Bombe übertragen werden.
50) Permanenter Kristall (F)[3555] R: B / D: P
    Verzaubert einen Kristall permanent und versieht ihn mit einem Kristallsicht- und Kristallstimme-Zauber von unbegrenzter Reichweite und Dauer. Jeder, egal ob Zauberer oder nicht, kann diesen Kristall zum Beobachten benutzen. Einstimmungsschwierigkeiten für den Benutzer werden vom Meister definiert.

Kurzzeitige Veränderungen (Ephemeral Enhancement) [RCV84]

1) Stärke (I *)[3556] R: 30m / D: -
   Der Magier erfährt den höchsten Eigenschaftswert des Ziels.
2) Schwäche (I *)[3557] R: 30m / D: -
   Der Magier erfährt den niedrigsten Eigenschaftswert des Ziels.
3) Zurückgeben I (F)[3558] R: B / D: P
   Verändert einen Eigenschaftswert des Ziels um 1 pro 3 Stufen des Magiers zurück in Richtung des ursprünglichen Wertes. Verändert nur Eigenschaften, die durch Magie, Gift oder Krankheit verändert wurden, nicht altersbedingte Erscheinungen. Ein Eigenschaftswert kann nur einmal nach einem Verlust wieder angehoben werden, und maximal bis Stufe Tage nach dem Verlust.
4) Verstärken I (F)[3559] R: B / D: 1KR/St
   Hebt eine Eigenschaft des Ziels um max. (Stufe des Magiers / 4) Punkte bis zum Maximum.
5) Flüchtig I (F)[3560] R: B / D: 1KR/St
   Hebt eine Eigenschaft um 1 Punkt pro 5 Stufen des Magiers. Eigenschaften können auch über das Maximum gesteigert werden, für 1 Punkt pro 10 Stufen des Magiers.
6) Übertragen I (F)[3561] R: B / D: 1min/St
   Der Magier kann einen Teil eines seiner Eigenschaftswerte (bis zur Hälfte) auf einen anderen übertragen (1 Punkt pro 2 Stufen des Magiers). Es können nur gleiche Eigenschaften übertragen werden. Der Magier muß sich die Punkte zurückholen, indem er diesen Spruch noch mal spricht, bevor die Dauer des Spruchs um ist, oder er verliert die Punkte, und ist für (übertr. Punkte) Tage auf (-5 pro Punkt). Die Eigenschaft des Ziels kann über Maximum gehen, dann kann der Magier allerdings nur 1 Punkt pro 4 Stufen übertragen.
7) Zurückgeben II (F)[3562] R: B / D: P
   Wie Zurückgeben I, aber es können 2 Punkte pro 3 Stufen übertragen werden, und 2 Eigenschaften gleichzeitig.
8) Verstärken II (F)[3563] R: B / D: 1KR/St
   Wie Verstärken I, aber mit 2 Punkten pro 4 Stufen.
9) Flüchtig II (F)[3564] R: B / D: 1KR/St
   Wie Flüchtig I, aber mit 2 Punkten pro 5 Stufen.
10) Übertragen II (F)[3565] R: B / D: 1min/St
    Wie Übertragen I, aber zwei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.
11) Wahres Zurückgeben (F)[3566] R: B / D: P
    Wie Zurückgeben I, aber es können 1 Punkt pro Stufe übertragen werden, und 3 Eigenschaften gleichzeitig.
12) Verstärken III (F)[3567] R: B / D: 1KR/St
    Wie Verstärken I, aber mit 3 Punkten pro 4 Stufen.
13) Flüchtig III (F)[3568] R: B / D: 1KR/St
    Wie Flüchtig I, aber mit 3 Punkten pro 5 Stufen.
14) Übertragen III (F)[3569] R: B / D: 1min/St
    Wie Übertragen I, aber drei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.
15) Neutralisieren (F)[3570] R: B / D: 1min/St
    Magier kann den Bonus einer Eigenschaft eines Ziels komplett neutralisieren.
20) Dauerhaftes Zurückgeben (F)[3571] R: B / D: P
    Wie Zurückgeben I, aber es wird bis zum Maximum der Eigenschaft zurückgegeben.
25) Wahres Verstärken (F)[3572] R: B / D: 1KR/St
    Wie Verstärken I, aber mit 1 Punkte pro Stufe.
30) Dauerhaftes Erhöhen (F)[3573] R: B / D: P
    Erhöht eine Eigenschaft eines Ziels permanent um 1 Punkt pro 5 Stufen des Magiers. Ein Magier kann eine Eigenschaft nur einmal erhöhen. Wird versucht, eine Eigenschaft mehrmals zu erhöhen, so besteht eine 20% Chance, daß sie permanent auf 1 sinkt.
50) Reorganisieren (F)[3574] R: B / D: P
    Der Magier kann die Eigenschaften eines Ziels komplett neu arrangieren (nicht die Boni oder Mali aufheben!).

Licht erschaffen (Light's Creations) [RCV80]

1) Tanzende Lichter (F)[3575] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Ball / Stufe des Magiers aus irisierendem Licht, der irgendwo innerhalb der Reichweite `tanzen` kann. Die Lichter können nicht verletzen und spenden Licht wie eine Fackel. Kreaturen mit geringer Intelligenz (< 40) werden von dem Anblick gefesselt.
2) Hypnose (F)[3576] R: 1m / D: V
   Hypnotisiert ein Ziel mit farbigen Lichtern und Handgesten. Das Ziel muß jeden Befehl ausführen, der sich nicht gegen das Ziel selbst richtet oder auf Selbstmord hinausläuft.
3) Feuerwerk (E)[3577] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft farbige, explodierende Lichtkugeln.
4) Farbspray (E)[3578] R: 15m / D: -
   Aus der Handfläche des Magiers entspringt ein farbiger Lichtstrahl, der das Ziel für 1 KR pro 10 Fehlwurf blendet. Ein blinder Gegner ist auf -90.
5) Regenbogen (E)[3579] R: 1 / D: 1min/St
   Erschafft einen Regenbogen, der innerhalb der Reichweite beginnt und endet, wo immer der Magier es will. Alle, die ihn sehen, müssen einen Widerstandswurf machen, oder sie schauen ihn an, bis der WW in einer der nächsten Runden klappt. Sie sind sich jedoch aller Attacken bewußt, die sie sonst auch wahrnehmen würden.
6) Blendball (15m) (F)[3580] R: 15m / D: -
   Der Magier erschafft einen Ball aus durchsichtigen, wirbelnden Farben, der das Ziel streift und 1 KR / 5 Fehlwurf Blindheit erzeugt. Ein blinder Gegner ist auf -90.
7) Hologramm I (F)[3581] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein dreidimensionales Bild aus Licht. Der Magier kann frei entscheiden, was es darstellen soll. Die Bilder erscheinen real, bis ein Widerstandswurf modifiziert mit den Boni des Magiers bei Angriffssprüchen gelingt, oder bis es berührt wird. Die maximale Größe ist die Stufe des Magiers in Kubikmeter. Das Bild ist unbeweglich.
8) Reflektierte Ebenbilder (F)[3582] R: 6m / D: C
   Erschafft (Stufe des Magiers / 2) Ebenbilder des Magiers. Die Bilder können sich nicht bewegen und sehen alle gleich aus. Glaubwürdigkeit wie in Hologramm I.
10) Blendball (30m) (F)[3583] R: 30m / D: -
    Wie Blendball (15m), aber die Reichweite beträgt 30m und es können zwei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.
11) Wartendes Hologramm (F)[3584] R: 30m / D: V
    Wie Hologramm I, aber es tritt erst in Kraft, wenn ein bestimmtes Ereignis, das der Magier vorher festgelegt hat, eintrifft (z.B.: Ein Elf geht vorbei, usw.)
13) Reflektionen I (F D)[3585] R: B / D: C
    Erschafft ein reflektierendes Feld um das Ziel, das einen Bonus von +30 auf alle Angriffe mit Licht gibt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (2 x Stufe des Magiers) wird der Angriff auf den Urheber zurückgeworfen. Es kann nur ein Angriff pro Kampfrunde reflektiert werden.
14) Lichtlosigkeit (F)[3586] R: 1 / D: C
    Erschafft ein Nullfeld, indem kein Licht existieren kann. Das Gebiet erscheint schmutzig-grau, Dunkelheit wird es nicht schwärzen und Licht es nicht erhellen. Keine verbesserte Sicht kann es durchdringen. Dieser Zauber erhält einen Widerstandswurf gegen die Sprüche Magisches Licht und Magische Dunkelheit, als wenn er ein Zauber der 50. Stufe wäre und auch diese Zauber dauern nur 1/3 ihrer normalen Zeit.
15) Blendball (100m) (F)[3587] R: 100m / D: -
    Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 100m und es können drei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.
16) Programmiertes wartendes Hologramm (F)[3588] R: 30m / D: V
    Wie Wartendes Hologramm, aber es kann einfache Bewegungen machen / Geräusche von sich geben. Sprache kann programmiert werden, aber nur Stufe des Magiers an Wörtern. Das Bild kann sich nur innerhalb der Reichweite bewegen.
17) Reflektionen II (F D)[3589] R: B / D: C
    Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +50 und es können zwei Angriffe pro Kampfrunde reflektiert werden.
18) Blendball (150m) (F)[3590] R: 150m / D: -
    Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 150 m und es können vier Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.
20) Selbst Projizieren (F)[3591] R: 100m / D: C
    Erschafft ein Ebenbild des Magiers, das zu jedem Ort, den der Magier sehen kann, geschickt werden kann. Bild bewegt sich / spricht wie der Magier. Magier kann nicht gesehen oder gehört werden, da diese physikalischen Eigenschaften von ihm an die Stelle des Bildes projiziert werden. Magier kann Sprüche dieser Liste durch das Bild werfen, die maximal seiner halben Stufe entsprechen. Das Aussehen des Bildes selbst ist unter der Kontrolle des Magiers. Alle äußeren Einwirkungen kann der Magier darstellen, wie er will. Wenn der Magier den Sichtkontakt verliert, so endet der Zauber und muß neu gesprochen werden. Glaubwürdigkeit wie bei Hologramm I.
25) Wahre Reflektionen (F D)[3592] R: B / D: C
    Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +70, und es können drei Angriffe pro KR reflektiert werden.
30) Lichtwall (F)[3593] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft einen schillernden Vorhang von 3x3x0,3m Größe. Ziele, die mit ihm in Kontakt kommen müssen jede KR, in der sie mit dem Wall in Kontakt sind, je einen WW gg jeden der folgenden, farbigen Effekte machen: Rot: Geblendet für 1 KR / 5 Fehlwurf, Orange: Krit. Treffer `C` durch Hitze pro 5 Fehlwurf, Gelb: Krit. Treffer `C` durch Elektrizität pro 5 Fehlwurf.
40) Lichtsphäre (F)[3594] R: S / D: 1min/St
    Wie Lichtwall, aber es erschafft eine 6 m durchmessende Sphäre, die den Magier umgibt und mit ihm wandert.
50) Lichtkonus (F)[3595] R: 30m / D: -
    Wie Lichtwall, aber der Magier schießt mit einem sich konisch ausbreitendem Lichtstrahl mit den Maßen 0,3 x 30 x 6 m Radius aus seiner Handfläche.

Magie meistern (Power Mastery) [SUC83]

1) Magie entdecken (I)[3596] R: S / D: -
   Entdeckt aktive Magie im Umkreis.
2) Quelle bestimmen (I)[3597] R: S / D: -
   Magier erfährt die Quelle der entdeckten Magie (z.B.: Göttermagie).
3) Teilen / Verbinden (P)[3598] R: V / D: V
   Magier kann einen anderen Zauberer pro Stufe bestimmen, und diesen für die anderen Sprüche dieser Liste als Partner bestimmen. Die Zauberer bleiben verbunden, solange sie innerhalb des Radius bleiben. Nur eine Verbindung pro Zauberer auf einmal.
4) Überladungsschutz (F)[3599] R: S / D: 1KR/St
   Schützt den Magier vor Überladung (z.B. bei Zauberpatzern). Überschüssige Energie wird abgeleitet.
5) Wartender Speicher (U)[3600] R: S / D: 10min/St
   Magier kann bis zu alle seine Energiepunkte speichern. Diese EP können nicht durch irgendwelche Zauber abgezogen werden. Er bekommt seine EP zu einem vorher festgesetzten Zeitpunkt in beliebigen Portionen zurück. Kommt er so über sein Maximum (8 h Schlaf...), so wird er überladen (s. 4)).
7) Energie umwandeln (F)[3601] R: S / D: V
   Wandelt übertragene Energiepunkte um. Nur Götter-, Mental-, Grund- und Alte Magie, keine primäre Grundmagie.
9) Zauber umwandeln (F)[3602] R: S / D: V
   Wandelt die effektive Quelle der Macht eines Zaubers um, so daß der Angegriffene WW gegen diese Quelle machen muß. (z.B.: Mental- statt Göttermagie).
10) Energie leihen (F)[3603] R: S / D: P
    Magier kann EP von sich selbst leihen (von zukünftigen Tagen). Er kann Stufe / 3 volle Ladungen leihen, muß diese dann jedoch auch in den folgenden Tagen theoretisch zur Verfügung stellen. Er darf nicht mehr als sein normales Maximum auf einmal haben, oder er erleidet eine Überladung.
11) Energie abziehen (F)[3604] R: 3m/St / D: P
    Zieht 1 EP / St des Magiers von einem Ziel ab. EP sind einfach weg.
12) Zauber brechen (F)[3605] R: 30cm/St / D: 1KR/St
    Jeder aktive Zauber muß einen WW+30 gegen die Stufe des Magiers machen, oder wird gebrochen.
13) Energiesauger (F)[3606] R: B / D: bis Benutzung
    Magier kann von einem magischen Gegenstand EP absaugen. Er bekommt: +1 EP pro +1 Bonus +5 EP pro x1 Multiplier +5 EP Empathie +10 EP geringe Intelligenz + ??? je nach Meister- Ein magischer Gegenstand verliert so seine magischen Fähigkeiten für immer (??).
14) Energiepool (F)[3607] R: S / D: V
    Erschafft einen magischen Energiepunktepool, der von jedem Magier der verbunden ist, benutzt werden kann. Pool hält maximal die maximalen EP aller beteiligten Magier. Stirbt ein Magier, verringert sich das Fassungsvermögen. Sind dann mehr EP als erlaubt im Pool, werden alle Magier überladen.
15) Aufladen (F)[3608] R: B / D: P
    Magier kann mit diesem Zauber jeden aufladbaren magischen Gegenstand wieder aufladen, indem er Stufe des Gegenstands EP aufbringt. Bei Überladung explodiert ein Gegenstand mit voller Wucht (ein Stab mit 10 Ladungen Feuerbolzen würde mit einer Überladung von 11 Ladungen mit einem elffachen Feuerbolzen in 11x30cm Umkreis explodieren.
17) Energiesparer (F)[3609] R: S / D: 1h/St
    Erschafft in einem Gegenstand oder dem Gehirn des Magiers einen EP-Adder, der max. Stufe EP speichert. EP können nicht normal abgezogen werden, werden allerdings durch Anti-magische Zonen und Zauber brechen aufgelöst.
18) Speichern (F)[3610] R: B / D: 1h/St
    Magier kann bis zu 10 x Schwertrunenkapazität EP in einem Gegenstand speichern. Überladung zerstört das Objekt (Eisen schmilzt, Holz / Leder brennt u.ä.).
19) Vervielfacher (F)[3611] R: S / D: 1h/St
    Erschafft einen x2 Multiplier, der mit anderen Mulipliern zusammenarbeitet (hat der Magier bereits einen x3, so hat er dann insgesamt x4).
20) Energie sichern (U)[3612] R: S / D: 1h/St
    Magier kann bis zu seinem Maximum an EP speichern. Mit einer festgelegten Aktion werden diese EP verfügbar, die nur dann abgezogen werden können. Magier kann ein Schloß bestimmen, so daß nach dem Zauber der Rest wieder sicher ist. Kommt er irgendwie über sein Maximum an EP (entweder die verfügbaren oder die sicheren), so wird er überladen.
50) Zauberbrechendes Feld (F)[3613] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Erschafft ein sehr kleines Feld (30 cm Radius pro Stufe) mit einer Anti-magischen Zone, die primäre Grundmagie abstößt.

Magische Verteidigung (Magic Defense) [SUC91]

1) Magie entdecken (I)[3614] R: 1 / D: -
   Magier entdeckt aktive Magie in einem Feld von 1m Durchmesser pro Stufe.
2) Magie identifizieren (I)[3615] R: 1 / D: -
   Magier bestimmt, ob ein entdeckter Zauber (oder sonstwie festgestellter Spruch) gut oder schlecht ist (heilt bzw. verletzt). Zauber wie Teleportation sind schlecht, wenn der Magier, der ihn ausführt, Böses im Sinn hat, gut, wenn seine Ziele gut sind, indifferent, wenn anderes im Vordergrund steht.
3) Magie einordnen (I)[3616] R: 1 / D: -
   Magier ordnet einen entdeckten Zauber einer Quelle der Macht zu.
4) Prosaische Magie brechen (F)[3618] R: 1 / D: 1KR/St
   Alle Zauber der Prosaischen Magie im Umkreis müssen einen WW+30 gegen die Stufe des Magiers machen, oder werden gebrochen.
4) Zauber einordnen (I)[3617] R: 1 / D: -
   Magier erfährt den Namen eines entdeckten Zaubers.
5) Alte Magie brechen (F)[3620] R: 1 / D: 1KR/St

Wie Prosaische Magie brechen, aber gegen Alte Magie.

5) Magischer Alarm (S *)[3619] R: S / D: 10min/St
Warnt den Magier, wenn ein Zauber, der gegen ihn gerichtet ist, den Radius überschreitet.

5) Schutz vor Prosaischer Magie (F)[3621] R: S / D: 1min/St
Magier hat +1/Stufe auf alle WW gegen Pros. Magie.

6) Grundmagie brechen (F)[3622] R: 1 / D: 1KR/St
Wie Alte Magie brechen, aber gegen Grundmagie.

6) Schutz vor Alter Magie (F)[3623] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz vor Pros. Magie, wirkt aber gegen Alte Magie.

7) Elementenmagie brechen (F)[3625] R: 1 / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Elementenmagie.

7) Schutz vor Grundmagie (F)[3624] R: S / D: 1min/7
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

8) Göttermagie brechen (F)[3627] R: 1 / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Göttermagie.

8) Schutz vor Elementenmagie (F)[3626] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.

9) Mentalmagie brechen (F)[3629] R: 1 / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Mentalmagie.

9) Schutz vor Göttermagie (F)[3628] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

10) Prosaische Magie Schild (F)[3632] R: S / D: 1KR/St
Erschafft einen magischen Schild vor dem Magier, der 1/Stufe von allen frontalen Angriffen mit Pros. Magie abzieht (Angriffssprüche und Elementenangriffe). Wenn der Magier in der KR keine anderen Aktionen ausführt, kann er einen Angriff parieren.

10) Primäre Grundmagie brechen (F)[3630] R: 1 / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Prim. Grundmagie.

10) Schutz vor Mentalmagie (F)[3631] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

11) Alte Magie Schild (F)[3633] R: S / D: 1KR/St
Wie Prosaische Magie Schild, aber gegen Alte Magie.

12) Elementenschild (F)[3634] R: S / D: 1min/St
Magier hat einen Bonus von +2 / Stufe gegen Zauber, die ein von ihm beim Zaubern gewähltes Element benutzen.

13) Grundmagie Schild (F)[3636] R: 1 / D: 1min/St
Wie Alte Magie Schild, wirkt aber gegen Grundmagie.

13) Herkunftsort bestimmen (I)[3635] R: S / D: -
Magier erfährt Richtung und Entfernung zur Quelle eines ankommenden Zaubers.

14) Elementenmagie Schild (F)[3638] R: 1 / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.

14) Magie sichtbar machen (F)[3637] R: 1 / D: 1min/St
Läßt alle aktiven Zauber in 30 cm /Stufe Umkreis eine sichtbare Aura haben. Jede Quelle kann eigene Farben haben und die Auren können nur für den Magier sichtbar sein.

15) Göttermagie Schild (F)[3640] R: 1 / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

15) Elementenrüstung (F)[3639] R: S / D: 1min/St
Magier hat einen Bonus von +20 bei allen Würfen gegen ein von ihm beim Zaubern bestimmtes Element.

16) Mentalmagie Schild (F)[3641] R: 1 / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

17) Primäre Grundmagie Schild (F)[3642] R: 1 / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.

17) Schutz vor Primärer Grundmagie (F)[3643] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.

18) Zauberimmunität (F)[3644] R: S / D: 1h/St
Gibt absolute Immunität gegen einen Zauber. Zauber muß exakt bestimmt werden (Name, Quelle, usw.). Zauberer darf diesen Spruch nur einmal aktiv haben.

19) Absorption (F)[3645] R: 1 / D: 1KR/St
Absorbiert einen Teil der Energie eines ankommenden Zaubers in 30 cm / Stufe Umkreis. Zauber hat WW, sonst geringeren Effekt (weniger SP, geringerer Treffer, statt Tod Koma usw.).

20) Zauber parieren (F)[3646] R: 3m/St / D: -
Magier kann einen Zauber parieren. Dieser und der zu parierende Zauber müssen in derselben KR gesprochen werden, d.h., wenn der ankommende Zauber ein *-Spruch ist, muß auch dieser sofort wirken (gespeichert o.ä.).

25) Magie reflektieren (F)[3647] R: S / D: V
Ein Zauber muß WW, oder wird voll auf den Ursprung zurückgeworfen. Spruch wirkt, bis er ausgelöst wird.

30) Veränderung (F)[3648] R: S / D: 1KR/St
Läßt die Effekte aller Zauber in 30 cm / Stufe Umkreis, denen ein WW mißlingt, unvorhersehbar werden. Ein Heilzauber läßt wachsen, Todeszauber altern, Hörzauber verbessern Sehen usw. Die Auswirkungen bleiben ähnlich, nur leicht verändert.

50) Wartende Verteidigung (F)[3649] R: S / D: V
Löscht einen ankommenden Zauber (Egal welcher, auch Heilzauber). Bei mehreren pro KR, immer der Erste.

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

Magnetische Wege (Magnetic Ways) [SUC89]

1) Magnetismus entdecken (I)[3651] R: B / D: -
Magier kann feststellen, wie stark magnetisch ein Objekt ist.

2) Pole lokalisieren (I)[3652] R: B / D: -
Magier kann die Pole eines magnetischen Objektes finden und bestimmen.

3) Kompaß (I)[3653] R: S / D: -
Magier kann feststellen, in welche Richtung Norden ist.

4) Elektromagnetismus entdecken (F)[3654] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann alle Quellen des gewünschten Elektromagnetismus entdecken.

5) Polarität umkehren (F)[3655] R: B / D: P
Magier kann die magnetischen Pole eines Objektes vertauschen.

6) Pole verändern (F)[3656] R: 3m/St / D: P
Magier kann den magnetischen Nordpol eines Objektes an eine beliebige Stelle verschieben.

7) Entmagnetisieren (F)[3657] R: 3m/St / D: P
Magier verändert zufällig die Ausrichtung der Polarität der Moleküle eines Objektes und entmagnetisiert es so.

8) Magnetisieren (F)[3658] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt bis 0,03 m³ / Stufe, das normalerweise nicht magnetisierbar ist, magnetisieren (Holz, Stein, usw.).

10) Anziehen (F)[3659] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel eisen wie ein Magnet anziehen. Ziel patzt mit Metallwaffen mit -10 (Tabelle) und jede solche Waffe gegen ihn hat Pool +10, Fernkampfwaffen nur +5 (+10 bei Ganzmetallbolzen und -pfeilen).

11) Abstoßen (F)[3660] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel stößt Metall ab, als wäre es ein gleichgepolter Magnet. Ziel patzt bei 19 und 20 mit Metallwaffen und solche gegen ihn haben Pool -10, Fernkampfwaffen (außer Ganzmetallbolzen und -pfeile) -5.

12) Magnetbolzen (F)[3661] R: 3m/St / D: -
Magier kontrolliert die Bewegungen einer magnetischen Welle. Resultat ist ein Magnetbolzen. Trefferergebnis auf der Lichtbolzenangriffstabelle mit kritischen Treffern durch Aufprall, Hitze und Elektrizität (bei mehrfachen).

13) Mehrfachpole (F)[3662] R: 3m/St / D: 1min/St
Läßt ein Objekt mehr (oder weniger) als zwei Pole haben. Das verändert die Interaktion zwischen diesem und anderen Objekten beträchtlich, da jeder einzelne Pol natürlich wirkt.

14) Anziehung verstärken (F)[3663] R: B / D: 1min/St
Magier verstärkt die Anziehungskraft eines Objektes um bis zu 50 kg pro Stufe. Entfernung ist wichtig, für je 30 cm Abstand halbiert sich die Kraft des Magnets.

15) Abstoßung verstärken (F)[3664] R: B / D: 1min/St
Wie Anziehung verstärken, aber der Magier verstärkt die Abstoßungskraft um 50 kg / Stufe.

16) Elektrizität erzeugen (F)[3665] R: 3m/St / D: V
Magier kann aus einer Quelle magnetischer Energie elektrische Energie erzeugen. Je stärker die Quelle, desto stärker kann der Effekt sein (von leicht statischer Energie, die sich 1h/St hält, bis 2xLichtbolzenangriff).

17) Magnetische Vibrationen (F)[3666] R: 3m/St / D: V
Magier kann ein Feld vibrierender magnetischer Felder erzeugen, die eine Menge Dinge machen können. z.B. können sie ein Objekt reinigen, das sie passiert, sie können Objekte (bis 30 cm / Stufe lang) schneiden (auch sehr harte), sie können ein Objekt (Holzpflock) durch ein anderes (Stein) hindurchtreiben usw.

18) Magnetische Energie (F)[3667] R: S / D: 1KR/St
Wandelt magnetische Energie in Energiepunkte zum Zaubern um. Magier erhält 2 EP pro KR.

19) Feld formen (F)[3668] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Form des magnetischen Feldes in der Umgebung (0,3 m³ / Stufe) wie gewünscht ändern. Die neue Form hält für die Dauer des Zaubers und springt dann spontan in seine natürliche Form zurück.

20) Magnetischer Druck (F)[3669] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Magier kann magnetische Felder bündeln und in andere elektromagnetische Spektren umwandeln (von Röntgenstrahlen über UV- und normales Licht bis Infrarot, was immer es gibt). Natürlich muß der Magier genau wissen, was er macht, sonst sind die Effekte höchstens zufällig und können dem Magier und seiner Umgebung stark schaden.

25) Magnetischer Sturm (F)[3670] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen geringen magnetischen Sturm (bis 3000 m³ pro Stufe in der Umgebung), sehr ähnlich zum Nordlicht. Magnetische und elektrische Effekte sind unvorhersehbar in der Gegend (kein Kompaß!), es entstehen Lichter und ein Schimmern in der Luft.

30) Magnetischer Behälter (F)[3671] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein magnetisches Feld mit einer Größe von 3 m³ pro Stufe. Das Feld hält sogar Antimaterieexplosionen aus. Gelingt einem Ziel der Reaktionswurf -30 nicht, ist es für die Dauer des Spruchs gefangen, wenn es nicht durch andere als physische Methoden entkommt.

50) Zerstäuben (F)[3672] R: B / D: P
Magier ändert die negative Polarität eines Objektes (max. 0,03 m³ pro Stufe) zu positiver Polarität. Dadurch wird das Objekt in viele kleine Stäubchen zerlegt.

Materie manipulieren (Matter Manipulation) [SUC99]

1) Geformtes entdecken (I)[3673] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt, ob ein Wesen oder Objekt mit Hilfe Sprüche dieser Liste erschaffen wurde.
2) Protoplasma erschaffen I (F)[3674] R: 3m/St / D: P
   Magier erschafft einen Protoplasmaschleim aus totem organischen Material oder Asche. Magier erschafft Stufe Liter Schleim pro KR aus derselben Menge Ausgangsmaterial.
3) Gestalt speichern (P I)[3675] R: S / D: P
   Magier speichert die Gestalt eines Objekts oder Wesens für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
4) Gestalt formen I (F)[3676] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann Protoplasma formen. Entstehende Gestalt ist unbeweglich, stumm und von Holzartiger Konsistenz. Magier kann pro Stufe 1 Liter Plasma in einer KR formen (Je kleiner, desto schneller geht es).
5) Muster speichern (P I)[3677] R: 3m/St / D: P
   Magier kann das allgemeine Muster eines Wesens speichern, um mit Hilfe weiterer Sprüche dieser Liste Lebewesen der Art mit all ihren Fähigkeiten zu erschaffen.
6) Kreatur formen I (F)[3678] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann eine nichtmagische Kreatur formen und ihr eine einfache Aufgabe geben. Die Intelligenz darf nicht größer sein als sehr niedrig. Die Kreatur gleicht dem Original und hat dessen Fähigkeiten. Nachdem die Aufgabe erfüllt ist (oder die Dauer des Zaubers um ist), verwandelt sich die Kreatur zurück in Protoplasma. Größe der Kreatur hängt lediglich von der Menge an eingesetztem Protoplasma ab. Magier kann pro KR (Stufe/100) m³ formen.
7) Protoplasma erschaffen II (F)[3679] R: 3m/St / D: P
   Wie oben, aber Magier kann 1 m3 pro Stufe und KR erschaffen.
8) Gestalt formen II (F)[3680] R: 3m/St / D: 10min/St
   Wie oben, aber Magier kann Stufe / 20 m3 bearbeiten.
9) Besonderheiten speichern (P I)[3681] R: S / D: P
   Speichert das spezielle Muster eines Individuums, das so exakt kopiert werden kann (mit Sprüchen dieser Liste)
10) Kreatur formen II (F)[3682] R: 3m/St / D: 15min/St
    Wie oben, aber der Magier kann der Kreatur während der Dauer des Spruchs einfache Befehle geben und die Intelligenz kann bis wenig gehen.
11) Kreation auflösen (F)[3683] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine magisch erschaffene Kreatur auflösen, Dieser Zauber kann auch als Zauber höherer Stufen ausgelöst werden, um höherstufige Kreaturen aufzulösen. Um Kreaturen der Stufe 1-11 aufzulösen, reicht ein normales Auslösen dieses Zaubers, für höhere müssen entsprechend der Stufe mehr EP ausgegeben werden.
12) Protoplasma erschaffen III (F)[3684] R: 3m/St / D: P
    Wie oben, aber Magier kann (Stufe / 15) m3 pro Stufe und KR erschaffen.
13) Magische Kreatur formen (F)[3685] R: 3m/St / D: 10min/St
    Wie Kreatur formen II, aber Magier kann magische Kreaturen mit einer Intelligenz bis mittel erschaffen. Die Kreatur hat alle magischen Fähigkeiten des Originals, kann jedoch keine Zauber werfen.
14) Mehrfache Formation I (F)[3686] R: 3m/St / D: 15min/St
    Wie Kreatur formen II, aber Magier kann Stufe Lebewesen aus (Stufe / 100) m3 Protoplasma pro KR erschaffen. Die Kreaturen können unterschiedliche Gestalt haben und einzeln agieren.
15) Gestalt formen III (F)[3687] R: 3m/St / D: 10min/St
    Wie oben, aber Magier kann Stufe / 15 m3 bearbeiten.
16) Kontrolle I (F)[3688] R: unbegrenzt / D: V
    Magier kann jede magisch erschaffene Kreatur total kontrollieren, solange sie existiert. Wurde sie von einem anderen Magier erschaffen, so muß der Magier einen WW gegen die Stufe des anderen Magiers machen.
17) Form / Gestalt verbessern (F)[3689] R: 3m/St / D: V
    Magier kann zu einer bereits bestehenden Kreatur Protoplasma (Stufe / 15 m3) hinzufügen oder welches wegnehmen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.
18) Protoplasma erschaffen IV (F)[3690] R: 3m/St / D: P
    Wie oben, aber Magier kann (Stufe / 10) m3 Protoplasma erschaffen.
19) Form / Gestalt verändern (F)[3691] R: 3m/St / D: V
    Magier kann eine bestehende Kreatur verändern. Die Veränderung kann innerhalb der halben Erschaffungszeit geschehen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.
20) Mehrfache Formation II (F)[3692] R: 3m/St / D: 20min/St
    Wie oben, aber der Magier kann bis zu Stufe magische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.
25) Kontrolle II (F)[3693] R: unbegrenzt / D: V
    Wie oben, aber der Magier kann magische Lebewesen kontrollieren.
30) Mehrfache Formation I (F)[3694] R: 3m/St / D: 30min/St
    Wie oben, aber der Magier kann bis zu Stufe magische und nichtmagische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.
50) Kontrolle III (F)[3695] R: unbegrenzt / D: V
    Wie oben, aber Magier kann alle magischen und nichtmagischen Lebewesen kontrollieren.

Primitive Stimme (Primitive Voice) [SUC96]

1) Einstimmen (I M)[3696] R: B / D: P
   Stimmt den Magier auf ein Ziel ein, für den Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste. Handelt es sich um ein williges Ziel, klappt der Spruch automatisch, wenn nicht, hat das Ziel einen WW. Klappt dieser um +25, so bemerkt es was vorgeht. Das Einstimmen kann durch einfaches Magie entdecken bemerkt werden.
2) Sympathie (I M)[3697] R: B / D: C
   Magier erfährt die Emotionen des Ziels. Sind die Gefühle positiv, so haben beide ein Gefühl von Sympathie und Zusammengehörigkeit. Hat das Ziel jedoch Angst, ist ärgerlich oder sonstwie negativ eingestellt, muß der Magier einen WW machen, oder wird von den Gefühlen des Ziels beeinflußt.
3) Sendung (I *)[3698] R: 150m / D: C
   Magier kann dem Ziel eine verbale Botschaft zukommen lassen. Ziel muß vorher eingestimmt worden sein. Wurde das Ziel noch nie zuvor so angesprochen, so erkennt es vermutlich nicht, was vor sich geht und nimmt an, es könnten eigene Gedanken sein. Wurde es bereits einmal kontaktiert, so kann es einen Wahrnehmungswurf machen, ob es die Stimme des Magiers erkennt. Höflicherweise gibt sich der Magier am Beginn einer Sendung stets zu erkennen...
4) Empathie (I M)[3699] R: 3m / D: C
   Wie Sympathie, aber der Magier wird von den Gefühlen des Ziels nicht beeinflußt und das Ziel erfährt die Gefühle des Magiers nur, wenn es ihn berührt.
5) Dialog (I *)[3700] R: 150m / D: C
   Wie Sendung, aber das Ziel muß den Kontakt wollen (sh. Einleitung) und Magier kann vom Ziel verbale Kommunikation empfangen.
6) Sendung (I *)[3701] R: 1 / D: C
   Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
7) Weite Einstimmung (I M)[3702] R: 3m/St / D: P
   Wie Einstimmung mit Reichweite 3m pro Stufe.
8) Vision und Stimme (I *)[3703] R: 150m / D: C
   Wie Dialog, aber das Ziel sieht und hört den Magier nach erfolgter Kontaktaufnahme. Es kann auch nur den Audio-Kontakt erlauben und den visuellen nicht. Wenn andere eingestimmte Personen in der Nähe sind, so können sie den Dialog miterleben, wenn sowohl Magier, als auch Ziel diesem zustimmen.
9) Dialog (I *)[3704] R: 1 / D: C
   Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
10) Erscheinung (I M E)[3705] R: 150m / D: (C)
    Magier kann eine Erscheinung von sich zu einem Ziel in Reichweite schicken. Es handelt sich um ein dreidimensionales Abbild des Magiers, mit allem, was er gerade trägt und einer unbestimmten Aura um ihn herum. Jeder in der Gegend kann das Bild sehen und durch es mit dem Magier kommunizieren. Die Erscheinung bleibt immer in 5 m Radius um das Ziel und durchdringt keine Hindernisse (Wand o.ä.). Die Erscheinung kann selbst nicht angreifen und auch nicht angegriffen werden (weder physisch, noch durch Zauber). Macht sich der Magier vorher unsichtbar, so bleibt die (gut sichtbare) Aura dennoch bestehen.
11) Vision und Stimme (I *)[3706] R: 1 / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
12) Sendung (I *)[3707] R: 1 / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
13) Ferne Einstimmung (I M)[3708] R: Besonders / D: P
    Wie Einstimmung, aber die Entfernung wird nur durch die Sicht des Zauberers begrenzt. Wenn der Magier ein Ziel mittels eines Zaubers sieht, kann er ebenfalls versuchen sich darauf einzustimmen.
14) Dialog (I *)[3709] R: 1 / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
15) Vision und Stimme (I *)[3710] R: 1 / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
16) Portal des Geistes (I M F)[3711] R: 1 / D: (C)
    Wie Vision der Stimme, aber wenn beide einverstanden sind, kann der Magier das ziel zu sich hin teleportieren oder umgekehrt. Ziel und Magier müssen sich durch das Portal die Hand reichen und sich hindurchziehen. Fesseln, die den Magier oder das Ziel an einen Gegenstand binden oder die Hände nicht freilassen für den Kontakt verhindern den Transport.
17) Sendung (I *)[3712] R: 15Km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
18) Erscheinung (I M E)[3713] R: 1 / D: (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km.
19) Dialog (I *)[3714] R: 15Km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
20) Großes Portal des Geistes (I M F)[3715] R: 15Km/St / D: (C)
    Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
25) Wahrer Dialog (I *)[3716] R: unbegrenzt / D: (C)
    Wie oben mit unbegrenzter Reichweite. Der Dialog kann auch zwischen Existenzebenen / Dimensionen erfolgen, wenn diese nicht irgendwie die Übertragung behindern (magielose Ebenen)
30) Große Erscheinung (I M E)[3717] R: 15Km/St / D: (C)
    Wie oben mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
50) Wahres Portal des Geistes (I M F)[3718] R: unbegrenzt / D: (C)
    Wie oben mit unbegrenzter Reichweite und denselben Bedingungen wie bei Wahrer Dialog.

Rituale beherrschen (Ritual Mastery) [SUC87]

Schwertrunen (Bladerunes) [RC110]

1) Vorbereiten (F I)[3719] R: B / D: -
   Gegenstand wird vorbereitet, um eine Schwertrune aufzunehmen. Magier erfährt auch welche Runen schon auf dem Gegenstand sind (falls).
2) Waffenrune I (F)[3720] R: B / D: V
   Diese Rune erhöht den Pool einer Waffe um 10. Wirkt nur einmal..
3) Empathierune (F)[3721] R: B / D: V
   Bindet einen Gegenstand an den Besitzer. Besitzer muß anwesend sein und den Gegenstand berühren. Will ein anderer den Gegenstand benutzen, verschwinden alle Runen bis auf permanente.
5) Waffenrune II (F)[3722] R: B / D: V
   Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +20.
6) Schnelligkeitsrune (F)[3723] R: B / D: V
   Läßt den Besitzer für 1 KR doppelt so schnell handeln. Er muß danach aber 1 KR halb so schnell handeln. Danach verschwindet sie.
7) Rune der Rückkehr I (F)[3724] R: B / D: V
   Wann immer der Gegenstand geworfen oder abgeschossen wird, kehrt er zu dem Besitzer zurück, der ihn fangen kann wenn er will, ansonsten fällt er zu seinen Füßen. Der Gegenstand bewegt sich mit 600m / KR, aber nicht durch Hindernisse. Die Rune verschwindet nach einmaligem Gebrauch.
8) Rune des kleineren Todes (F)[3725] R: B / D: V
   Läßt die Waffe als `Töter` gg. bestimmte Rassen oder Kreaturen wirken (Magier bestimmt es beim Zaubern). Jeder krit. Treffer bewirkt einen weiteren Treffer auf der `mörderisch` Tabelle.
9) Rune des Spaltens (F)[3726] R: B / D: V
   Trifft eine Waffe mit dieser Rune eine Körperzone kritisch, so wird entweder jede Rüstung an der Stelle nutzlos oder Knochen einer ungeschützten Stelle werden gebrochen. Gibt der krit. Treffer nur SP, so wird mit 30% die Waffe und mit 70% ein Teil der Rüstung zerstört. Verblaßt nach einmaliger Wirkung.
10) Rune des weiten Flugs (F)[3727] R: B / D: V
    Eine nicht werfbare Waffe läßt sich mit ihrer normalen Attacke und den Entfernungsklassen einer leichten Armbrust werfen bzw. eine Wurf-Waffe mit den Entfernungsklassen des Langbogens oder verdoppelt die Entfernungsklassen eines Geschosses. Verblaßt nach einmaligem Gebrauch.
11) Widerstandsrune (D)[3728] R: B / D: V
    Der Besitzer macht alle Widerstandswürfe, als ob er zehn Stufen höher wäre. Die Rune verschwindet, nachdem sie dem Benutzer einmal gegen etwas geholfen hat, das ihn sonst betroffen hätte.
12) Rune der Rückkehr II (F)[3729] R: B / D: V
    Wie Rune der Rückkehr I, aber das Objekt kommt per Tür zurück (auch durch Hindernisse).
13) Waffenrune III (F)[3730] R: B / D: V
    Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +30.
14) Runen einbrennen (F)[3731] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch vor einer anderen Rune gesprochen wird, so wird die Rune in die Aura des Objekts eingebrannt. Sie kann durch die Rune der Erneuerung wieder aufgeladen werden oder sie lädt sich von selbst wieder nach 24h auf. Mit jeder Aufladung besteht eine 10% Chance, das die Rune ausbrennt.
15) Rune der Erneuerung (F)[3732] R: B / D: -
    Lädt eine eingebrannte Rune wieder auf.
16) Rune der Verteidigung (F)[3733] R: B / D: V
    In der KR, in der diese Rune aktiv ist, kann der Benutzer jede Nahkampfattacke mit seinem gesamten Pool parieren, auch wenn er kritisch getroffen wurde und >nicht parieren< kann. Aber alle Mali durch Benommenheit usw. wirken weiter.
17) Spruchrune (F)[3734] R: B / D: V
    Mit dieser Schwertrune kann ein Zauber gespeichert werden, der dann durch die Rune aktiviert wird. Der Magier muß die Energie für beide Zauber aufbringen. Maximal können Zauber auf den Gegenstand gebannt werden mit akkumulierten Stufen von nicht mehr als 3x die Runenkapazität des Gegenstands.
18) Waffenrune IV (F)[3735] R: B / D: V
    Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +40.
19) Energierune (F)[3736] R: B / D: V
    Der Magier kann Energiepunkte in dem Gegenstand speichern bis zu einer Anzahl von dessen Runenkapazität.
20) Rune der Gewalt (F)[3737] R: B / D: V
    Wird die Rune eingesetzt (muß vor der Attacke gesagt werden), und erzielt einen krit. Treffer, so bewirkt die Rune noch einen krit. Treffer.
25) Schwertrunen untersuchen (I)[3738] R: - / D: -
    Mit diesem Spruch kann man neue Schwertrunen entwickeln (sh. SUC)
30) Permanent (F)[3739] R: B / D: P
    Dieser Spruch kann mit jeder Schwertrune gesprochen werden. Die Rune wird permanent auf dem Gegenstand (bis der Zauber gebrochen wird). Die Fehlerchance ist wie unter A. oben beschrieben. Geht der Zauber fehl, passiert folgendes: 1) Energiepunkte sind verloren. 2) Die Schwertrune wird gelöscht und die Kapazität des Gegenstands sinkt um eins. 3) Der Magier erleidet eine Zauberpatzer (Angriffstabelle +50) und eine Feuerballattacke +50. 4) Der Gegenstand geht zu 70% kaputt (magische haben zusätzlich einen WW). Diese ganze Fehlerprozedur muß noch einmal durchgeführt werden, wenn die Schwertrune das erste Mal angewendet wird.
50) Schwarze Rune (F)[3740] R: B / D: V
    Wie Rune der Gewalt, aber der zusätzliche krit. Treffer wird auf der `mörderisch`-Tabelle für Große Kreaturen ausgewürfelt (oder für Übergroße, wenn es ein solches Monster ist).

Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RC117]

1) Pflanzen studieren (I)[3741] R: 1 / D: 1minute
   Der Magier studiert und behält die Form und Struktur einer Pflanze für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
2) Tiere studieren (I)[3742] R: 1 / D: 1minute
   Der Magier studiert und behält die Form und Struktur eines Tieres für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
3) Pflanzenfassade (F)[3743] R: S / D: 10min/St
   Der Magier erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.
4) Tierwissen (I)[3744] R: S / D: 10min/St
   Magier erhält Informationen über ein studiertes Tieres.
5) Monster studieren (I)[3745] R: 1 / D: 1minute
   Wie Tiere studieren, betrifft aber magische, legendäre oder Fabelwesen.
6) Tierfassade (F)[3746] R: S / D: 10min/St
   Wie Pflanzenfassade, aber der Magier erscheint als Tier.
7) Größe verändern (F)[3747] R: S / D: 10min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen oder wachsen (normalerweise Größe). Keine Abzüge oder Boni auf Körperkraft, aber bei Bewegungsweite.
8) Monsterwissen (I)[3748] R: S / D: 10min/St
   Magier erhält Informationen über ein studiertes Wesen. Einige mächtige Wesen (Drachen, Große Adler, Einhörner usw.) haben einen Widerstandswurf gegen diesen Zauber.
9) Art verändern (F)[3749] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine Form in jede gewünschte hominoide Rasse ändern.
10) Pflanzenform (F)[3750] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.
11) Pflanzenwissen (I)[3751] R: S / D: 10min/St
    Magier erhält Informationen über eine studierte Pflanze.
12) Leere Gedanken (P c)[3752] R: S / D: C
    Solange der Magier sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.
13) Empathie (I c)[3753] R: 30m / D: C
    Magier kann die Gedanken und Gefühle eines Tieres oder einer Pflanze verstehen und / oder sehen.
14) Tierform (F)[3754] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).
15) Vortäuschen (P c)[3755] R: S / D: C
    Bei magischen oder mentalen Nachforschungen erscheint der Magier als irgendeine studierte Pflanze, Tier oder Monster.
16) Spuren (F)[3756] R: S / D: 10min/St
    Die Spuren und Fußabdrücke des Magiers scheinen die einer von ihm studierten Art zu sein.
17) Wege der Tiere (F)[3757] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs-möglichkeiten eines studierten Tieres. Der Magier kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
18) Monsterform (F)[3758] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Magier nimmt die Form eines studierten `Monsters` an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.
19) Wahre Pflanzenform (F)[3759] R: S / D: 10min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Magier riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
20) Echte Tierform (F)[3760] R: S / D: 10min/St
    Wie Wege der Tiere, aber der Magier bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.
25) Wahre Tierform (F)[3761] R: S / D: 10min/St
    Wie Echte Tierform, aber der Magier bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Magier kann seine Masse von 1/40 bis zu 400% variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Magier in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.
30) Körperveränderung (F)[3762] R: S / D: 10min/St
    Wie Monsterform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs- und die physikalischen Angriffsmöglichkeiten der Form. Er kann seine Masse von 1/40 bis 400% variieren. Patzer wie in Wahre Tierform.
50) Wahre Körperveränderung (F)[3763] R: S / D: 10min/St
    Wie Körperveränderung, aber der Magier erhält auch einige (Meisterentscheid) besondere Fähigkeiten des Monsters. Die Grundchance für einen Patzer wird auf 15% erhöht, ansonsten wie bei Wahre Tierform, nur die Dauer ist dann 85 Stunden/Stufe.

Wege des Besiegens (Subdual Ways) [RCV82]

1) Benommenheit I (F)[3764] R: 30m / D: 1KR
   Ziel ist eine Kampfrunde benommen.
2) Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Benommenheit III (F)[3766] R: 30m / D: 3KR
   Ziel ist drei Kampfrunden benommen.
5) Angst (M)[3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Magier und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
6) Benommenheitsbolzen (30m) (E)[3768] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen purer elementarer Kraft entspringt der Handfläche des Magiers. Der Treffer wird auf der Schockbolzenangriffstabelle nachgeschlagen, aber alle kritischen Treffer werden ignoriert und statt Trefferpunkte bewirkt er Runden Benommenheit (z.B.: 4A hieße 4 Runden benommen).
7) Wort der Schmerzen (50%) (F *)[3769] R: 30m / D: -
   Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 50% seiner momentanen Lebensenergie.
8) Benommenheitsklinge (E)[3770] R: S / D: 1KR/St
   Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Magiers. Der Magier kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Schockbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden, aber statt Trefferpunkte und krit. Treffern KR Benommenheit verursachen (wie Benommenheitsbolzen). Der Magier kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Benommenheitsbolzen.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Benommenheit VI (F)[3772] R: 30m / D: 6KR
    Ziel ist sechs Kampfrunden benommen.
11) Benommenheitsball (E)[3773] R: 30m / D: -
    Wie Benommenheitsbolzen, es entsteht aber ein Ball, der explodiert und auf ein 6 m durchmessendes Gebiet einwirkt. BEMERKUNG: Es gibt hierbei kein Zentrum des Angriffsspruchs.
12) Wort der Schmerzen (70%) (F *)[3774] R: 30m / D: -
    Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 70% seiner momentanen Lebensenergie.
13) Größere Benommenheitsklinge (E)[3775] R: S / D: 1KR/St
    Wie Benommenheitsklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die beide Hände leer benötigt und mit der wie mit einem Kurzschwert angegriffen wird, mit einem Bonus von +35 auf den Pool.
14) Benommenheitsbolzen (100m) (E)[3776] R: 100m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 100m.
15) Benommenheitsball (E)[3777] R: 30m / D: -
    Wie oben, wirkt aber auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein.
16) Wort des Schlafs (F *)[3778] R: 30m / D: -
    Wie Wort der Schmerzen, aber das Ziel muß widerstehen oder fällt in einen natürlichen Schlaf.
18) Wort der Schmerzen (90%) (F *)[3779] R: 30m / D: -
    Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 90% seiner momentanen Lebensenergie.
19) Benommenheitsball (E)[3780] R: 30m / D: -
    Wie oben, wirkt aber auf ein 24 m durchmessendes Gebiet ein.
20) Benommenheitsbolzen (150m) (E)[3781] R: 150m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
25) Bewußtlosigkeit (F)[3782] R: 30m / D: V
    Das Ziel ist bewußtlos und kann für 1 min / 5 Fehlwurf nicht geweckt werden.
30) Großes Wort (F *)[3783] R: 30m / D: -
    Wie Wort der Schmerzen, aber es kann jedes Wort benutzt werden und betrifft dann eine Anzahl Ziele gleich der Stufe des Magiers.
50) Meister des Besiegens (U F)[3784] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wege des Experimentierens (Experimentation Ways) [SUC86]

1) Wiegen (F)[3785] R: S / D: -
   Gibt dem Magier das exakte Gewicht (1 Stelle hinter Komma pro Stufe) einer Verbindung / eines Elements.
2) Menge abschätzen (F)[3786] R: B / D: -
   Magier kann exakte Mengen schätzen (in Gramm, Unzen, Tropfen o.ä.)
3) Untersuchung (F)[3787] R: S / D: V
   Magier bekommt einen Bonus von +2 / Stufe auf akademische Forschungen (z.B. in Bibliotheken, bei neuen Zaubern u.ä.)
4) Aufnehmen (F)[3788] R: S / D: V
   Magier hat für 1 min/St für ein Experiment ein fotografisches Gedächtnis.
5) Flamme (F)[3789] R: B / D: 1h/St
   Magier kann die Temperatur von 1 Gefäß/2 Stufen exakt kontrollieren. (Max. 300 °C). Kann Temp. nur erhöhen, nicht unter den Normalwert senken.
6) Abspielen (F)[3790] R: B / D: V
   Magier kann ein aufgenommenes Experiment mit Sicht, Geräuschen und Gerüchen für Zuhörer wiedergeben.
7) Mixen (F)[3791] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann den Inhalt eines Gefäßes mischen, ohne ihn zu berühren. Funktioniert auch bei versiegelten Gefäßen.
8) Typ bestimmen (F)[3792] R: B / D: -
   Magier kann den Typ eines Elements, einer Verbindung o.ä. durch Berühren feststellen
9) Künstliche Umwelt (F)[3794] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine künstliche Umwelt für spezielle Chemikalien, Lebewesen oder Experimente erschaffen. Diese künstliche Umwelt vermischt sich mit der echten, falls sie nicht von ihr getrennt wird. Magier kann Druck (0,1 Bar - 10 Bar) und Temperatur (-100 °C bis +300 °C) variieren und ein Gebiet von 0,03 m³ /St verändern.
9) Schild (F)[3793] R: S / D: 1min/St
   Schützt den Magier vor Auswirkungen seiner Experimente (Zieht 10 SP pro Stufe des Magiers ab). Funktioniert nur bei Experimenten und schützt nur vor physischem Schaden.
10) Vergrößerung (F)[3796] R: S / D: C
    Vergrößert ein Objekt (für die Sicht des Magiers) um den Faktor 10 x Stufe.
10) Sterilisieren (F)[3795] R: B / D: V
    Magier kann ein Gebiet von 0,3m Radius pro Stufe komplett sterilisieren. Das sterilisierte Gebiet wird mit der Zeit wieder normal kontaminiert, wenn es nicht von der Umwelt abgegrenzt ist. Die Gegend ist frei von Staub, Käfern usw.
11) Telekinese (F)[3797] R: 3m/St / D: C
    Magier kann Objekte bis 1 kg pro Stufe mit 30 cm pro Sekunde bewegen.
12) Einfrieren (F)[3798] R: B / D: 1h/St
    Magier kann 1 Objekt pro Stufe um bis zu 10 °C kälter als die Umgebung halten (max. -50 °C).
13) Abschätzen (F)[3799] R: S / D: -
    Gibt dem Magier exakte Masse, Gewicht und Dimensionen eines Objekts an.
14) Stasis (F)[3800] R: B / D: 1h/St
    Der Magier versetzt 0,03 m³ eines Materials oder ein Lebewesen (hat WW) in eine Stasis. Dieser Zauber hält auch chemische Reaktionen an.
15) Testen (F)[3801] R: S / D: -
    Magier findet heraus, welchen Effekt bestimmte Umstände auf ein Ziel haben werden. (Wie lange hält die Schale eine Säure, wie molar muß die Säure sein...). Dieser Spruch gibt nur Wahrscheinlichkeiten an (und die auch nur, wenn dem Gegenstand ein WW gegen die Stufe des Magiers mißlingt), nichts ist garantiert.
16) Sphäre der Sicherheit (F *)[3802] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Sphäre, die 20 SP von Treffern abzieht (Krit. Treffer zählen 10 SP pro Kategorie (A=10, B=20...)). Schützt den Magier vor allem außer feindlichen Wesen und magischer Energie. Kann nur beim Experimentieren angewendet werden.
17) Trennen (F)[3803] R: B / D: -
    Magier kann 0,03 m³ pro Stufe einer chemischen Verbindung oder einer Legierung in ihre Bestandteile trennen (Pro 2 Stufen ein Element der Verbindung / Mischung).
18) Elementenschild (F)[3804] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen unbeweglichen magischen Schild, der eine Art von Element (inkl. Gase, Licht, mag. Elemente (WW!), etc.) nicht hindurchläßt. Schild kann max. Stufe / 3 m breit und hoch sein.
19) Elementenbehälter (F)[3805] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine unbewegliche Sphäre (0,3m/St Ø), die wie Elementenschild wirkt. Magier kann innerhalb oder außerhalb dieser Sphäre sein.
20) Entsorgen (F)[3806] R: 3m/St / D: -
    Magier kann 0,03 m³ / Stufe eines Materials (giftig, gefährlich o.ä.) entsorgen, ohne Schäden für die Umwelt oder sich selbst.
25) Verknüpfung (F)[3808] R: S / D: P
    Magier kann Fakten verknüpfen. Logisches Denken +100 für eine Aktion, die logisches Denken benötigt. Ergebnisse werden fast automatisch erzielt.
25) Beobachtung (F)[3807] R: 3m/St / D: C
    Magier erhält Informationen durch intensives Beobachten einer Person oder eines Vorgangs durch immense Konzentration. Wahrnehmungsfähigkeit +100 für eine Wahrnehmung. Magier kann diesen Spruch in Verbindung mit Aufnehmen nutzen, um lange Experimente detailgetreu wiederzugeben.
30) Wall der Macht (F)[3809] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier kann einen Wall (3x3x0,3m) erschaffen, der absolut undurchdringlich ist für alles, was Masse besitzt.
50) Sphäre der Macht (F)[3810] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Sphäre (30 cm Durchmesser pro 2 Stufen), die für alles, was Masse besitzt, absolut undurchdringlich ist.

Wege des Geheimen (Devious Ways) [SUC92]

1) Verkleiden (F)[3811] R: 3m / D: 10min/St
   Make-up und Verkleidungen sind durch diesen Zauber nicht mehr zu erkennen.
2) Schatten (F)[3812] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erweitert natürliche Schatten und läßt sie mehr Raum bedecken. Wenn man es subtil macht, ist dieser Zauber nicht zu bemerken, auf einem offenen Feld allerdings...
3) Verzerren (F *)[3813] R: 3m / D: 1min/St
   Verzerrt die Wahrnehmung von Angreifern. -10 auf alle Attacken. Zauber kann auf Objekte und Personen gelegt werden.
4) Verbergen (F)[3814] R: 3m/St / D: 10min/St
   Läßt versteckte Objekte weniger beachtenswert erscheinen. -50 auf Wahrnehmungswürfe zum Finden solcher Objekte.
5) Schleichen (F *)[3815] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel und alles, was es trägt werden stiller. +50 auf Schleichen.
6) Umnebelte Wahrnehmung (M)[3816] R: 3m/St / D: 1min/St
   Lenkt Ziel gedanklich ab. Wahrnehmungswürfe -30.
7) Stille (F)[3817] R: 3m/St / D: 10min/St
   Alle Geräusche im Umkreis von 3m um das Ziel werden unterdrückt.
8) Beeinflussen (M)[3818] R: 3m/St / D: -
   Macht einem Ziel die Sicht des Magiers schmackhaft, falls sie sich nicht total gegen es wendet.
9) Verfolgen (P *)[3819] R: 30m/St / D: 1h/St
   Unterrichtet den Magier immer über den Aufenthaltsort des Ziels (Objekt/ Person). Wenn sich das Ziel aus der Reichweite bewegt, endet der Zauber. Ziel hat zwei WW: geht der erste fehl, wirkt der Zauber, geht der zweite fehl, merkt das Ziel nichts vom Verfolgen.
10) Zauber vorgaukeln (F)[3820] R: 3m/St / D: -
    Ziel glaubt, daß ein Zauber auf es geworfen wurde. Magier kann den Zauber spezifizieren, und die entsprechenden Gefühle / Auren werden von dem Ziel wahrgenommen. Es entsteht keine echte Wirkung.
11) Überzeugen (M)[3821] R: 3m/St / D: -
    Ziel ändert seine Meinung in Bezug auf ein Thema. Ziel glaubt fest an diese Meinung, bis sie echt gefordert wird, ihn gefährdet oder ein weiteres Überzeugen auf ihn geworfen wurde.
12) Vertrauen (M)[3822] R: 3m/St / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Ziel vertraut dem Magier völlig. Alles, was sich total gegen das Ziel richtet, erlaubt einen weiteren WW.
13) Spionieren (I)[3823] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann entweder seine Wahrnehmung an den Ort eines aktiven Verfolgen legen, oder seine Wahrnehmung an einen Punkt innerhalb seiner normalen Wahrnehmung legen (Magier sieht zwei Leute sich unterhalten und könnte so mithören).
14) Lügen (M *)[3824] R: S / D: -
    Magier kann eine nicht zu entdeckende Lüge aussprechen. Auch wenn der Spruch zu entdecken ist, die Lüge ist es nicht. Ziel wird die Lüge glauben, bis stichfeste Beweise für die Wahrheit vorliegen.
15) Hochstapeln (U)[3825] R: 3m / D: 1min/St
    Magier kann ein Individuum oder eine bestimmte Rasse perfekt nachahmen, inklusive Sprechweise, Gewohnheiten, Ticks usw.
16) Ablenkung (F *)[3826] R: 3m Radius/St / D: 1KR/St
    Verursacht mit vorhandenen Materialien und Situationen Ablenkungen. Z.B.: in einem Porzellanladen wäre zerbrechendes Porzellan gut geeignet (Illusion eines Elefanten??? - Anm. Des Übersetzers...), bei Nacht in einem Wald raschelnde Blätter usw.
17) Wahrnehmung stören (M F)[3827] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Stört die Wahrnehmung eines Ziels. Magier kann bestimmen, ob das Ziel etwas anderes als das Normale sieht, Nichts, oder nur ein verschwommenes Etwas. Der Zauber kann offensichtlich unnormales nicht als normal darstellen (ein brennendes Haus kann nicht als unversehrt dargestellt werden).
18) Maskerade (F *)[3828] R: - / D: -
    Verändert die Aura eines Zaubers zu der eines anderen Zaubers. So erscheint einem Ziel z.B. ein Verzaubern als Heilspruch o.ä.
19) Zauber unterdrücken (F *)[3829] R: - / D: -
    Magier kann die Aura eines Zaubers unterdrücken. So kann ein Zauber nicht durch andere Informationszauber wahrgenommen werden, höchstens seine Auswirkungen.
20) Zauber pervertieren (F *)[3830] R: 3m/St / D: -
    Läßt einen Zielspruch (wenn der WW mißlingt), der von einem anderen in Reichweite gesprochen wird, exakt das Gegenteil des Beabsichtigten bewirken. Aus Schnelligkeit wird Verlangsamung, aus Heilung Schaden, aus Feuerball Eisball usw. Endgültige Bestimmung liegt beim Meister.
25) Zauber verstecken (F *)[3831] R: - / D: -
    Versteckt einen Zauber in einem anderen, z.B. einen Feuerball in einer Rune der Heilung. Die Ausstrahlung des versteckten Zaubers ist nicht zu entdecken.
30) Zauber umwandeln (F *)[3832] R: 3m/St / D: -
    Verändert den Effekt eines Zielspruchs (wenn der WW mißlingt) in den Effekt eines beliebigen anderen Zaubers (Magier kann bestimmen) oder absorbiert die EP.
50) Zauberfinsternis (F)[3833] R: S / D: 1KR/St
    Macht alle Zauber des Magiers unentdeckbar durch Informationszauber. Nur Effekte und Handgesten u.ä. sind noch zu sehen.

Wege des Kopierens (Replicating Ways) [SUC85]

1) Erinnern (P)[3834] R: S / D: P
   Magier kann sich an alle Details erinnern, die er durch einen ...kopieren-Zauber erfahren hat.
2) Untersuchen (I)[3835] R: B / D: -
   Magier erfährt von einem Objekt oder einem Ziel exaktes Gewicht, exakte Dimensionen, Struktur und Zusammensetzung.
3) Herkunft bestimmen (I)[3836] R: S / D: -
   Magier erfährt, ob ein Objekt / Ziel ein Original oder eine Kopie ist.
4) Aktion kopieren (F)[3837] R: 3m/St / D: V
   Magier kann eine Aktion exakt kopieren, die er beobachtet hat. Dies garantiert keinen Erfolg, gibt aber eventuell einen Bonus (Meisterentscheid).
5) Gefühle kopieren (F)[3838] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann die Gefühle eines Ziels exakt miterleben.
6) Geschmack kopieren (F)[3839] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann seine Geschmacksnerven so stimulieren, daß er exakt denselben Geschmack empfindet, wie ein Ziel.
7) Geruch kopieren (F)[3840] R: S / D: 1KR/St
   Wie Geschmack kopieren, aber für Geruch.
8) Geräusch kopieren (F)[3841] R: S / D: 1KR/St
   Wie Geschmack kopieren, aber für den Hörsinn.
9) Tastsinn kopieren (F)[3842] R: S / D: 1KR/St
   Wie Geschmack kopieren, aber für den Tastsinn.
10) Zeitweilige Kopie (F)[3843] R: B / D: 1min/St
    Magier kopiert exakt ein max. 0,03m³ großes, nichtlebendes, nichtmagisches Objekt kopieren.
11) Sicht kopieren (F)[3844] R: S / D: P
    Wie Geschmack kopieren, aber für Sicht.
12) Umgesetzte Kopie (F)[3845] R: S / D: P
    Magier kann eine gerade durchgemachte Erfahrung (z.B.: ein Gang durch ein Labyrinth) in ein berührbares Objekt umsetzen (z.B.: Karte).
13) Gas kopieren (F)[3846] R: B / D: P
    Magier kann 0,03m³ eines nichtmagischen Gases duplizieren.
14) Flüssigkeit kopieren (F)[3847] R: B / D: P
    Magier kann 0,03m³ einer nichtmagischen Flüssigkeit duplizieren.
15) Festes kopieren (F)[3848] R: B / D: P
    Magier kann 15 cm³ eines nichtmagischen festen Objektes duplizieren.
16) Anderes kopieren (F)[3849] R: B / D: P
    Magier kann 15 cm³ beliebigen, nichtlebenden Materials duplizieren.
17) Zauber kopieren (F)[3850] R: Sicht / D: V
    Magier kann einen Zauber (der auf ein Ziel geworfen wurde) exakt kopieren und für seinen eigenen Gebrauch (1x) benutzen (für die entsprechenden EP). Magier muß die entsprechenden EP und Stufe haben.
18) Masse ändern (F *)[3851] R: B / D: P
    Magier kann ein kopiertes Objekt um ± 5% / Stufe verdichten. Objekt wird dadurch entweder kleiner oder größer als das Original, je nach Änderung. Zauber muß direkt vor dem ...kopieren-Zauber gesprochen werden.
19) Erinnerung zu Realität (F *)[3852] R: B / D: P
    Erschafft ein erinnertes und untersuchtes Objekt mit max. 0,03 m³ pro Stufe Größe.
20) Lebendes kopieren (F)[3853] R: B / D: P
    Magier kopiert ein lebendes Wesen mit max. 5 Kilo pro Stufe Gewicht. Kopie hat nur tierische Intelligenz (egal für wie schlau das Original sich hält...) und hat nur nichtmagische Fähigkeiten.
25) Kopie abändern (F *)[3854] R: B / D: P
    Magier kann pro Stufe eine kleine Veränderung in der Kopie vornehmen. Veränderung darf max. 0,25 % pro Stufe des Magiers pro Zauber betragen.
30) Wahre Kopie (F)[3855] R: B / D: 1h/St
    Magier kopiert ein Objekt, das sich exakt so verhält, wie das Original. Es dürfen nur Wesen mit max. durchschnittlicher Intelligenz bis zur 10. Stufe kopiert werden.
50) Erinnerung kopieren (I)[3856] R: S / D: 1min/St
    Magier kann die Erinnerung eines Ziels exakt kopieren und für sich nutzen. Er bekommt zwar keine weiteren magischen Fähigkeiten, aber eventuell eine Spruchliste, die der andere kennt.
60) Verzauberung kopieren (F)[3857] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine Verzauberung eines Objekts kopieren. Für jede Verzauberung ist ein Zauber notwendig. Z.B.: Für ein Langschwert +30 mit Ferner Rückkehr müßte man zunächst das Originalschwert kopieren (Verzauberungen nur auf exakte Kopien, nicht auf andere Gegenstände kopierbar) und dann zweimal diesen Zauber anwenden.

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCH84]

1) Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
3) Holz formen (F)[3860] R: S / D: C
   Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
4) Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
5) Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St
   Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St
   Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
10) Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: -
    Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
11) Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St
    Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: -
    Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P
    Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
16) Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
18) Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
25) Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P
    Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
30) Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
35) Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P
    Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
50) Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCH83]

1) Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: -
   Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C
   Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.
3) Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h
   Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St
   Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P
   Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
7) Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h
   Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
8) Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
9) Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C
   Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P
    Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P
    Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St
    Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
16) Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: -
    Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
19) Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: -
    Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P
    Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
25) Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: -
    Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E)[3908] R: 1 / D: 1h
    Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
50) Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RCM83]

1) Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein formen (F)[3913] R: B / D: C
   Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
5) Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
6) Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P
   Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
8) Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P
   Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F)[3919] R: B / D: P
    Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
11) Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: -
    Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P
    Desintegriert 3m3 Stein.
13) Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P
    Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P
    Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P
    Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C
    Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P
    Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
45) Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P
    Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
50) Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P
    Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

Zauber auslösen (Spell Triggers) [RCM82]

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

Zauber beherrschen (Spell Mastery) [RCV81]

1) Sicheres Zeichen I (U)[3947] R: S / D: 1KR
   Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zeichen-, Symbol-, Runen- oder Wächterspruch.
2) Zauber formen I (U)[3948] R: S / D: 1KR
   Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zauber.
3) Fokus I (U)[3949] R: S / D: 1KR
   Nach diesem Spruch bekommt der Magier einen Bonus von +10 auf seine nächste Einstimmung oder sein nächstes magisches Ritual.
4) Zaubersicherheit I (U)[3950] R: S / D: 1KR
   Der Spruch nach diesem bekommt einen Abzug von -10 auf seine AZP und der Magier patzt nur bei einer 01.
5) Zauberschutz I (U)[3951] R: S / D: 1KR
   Bonus von +10 auf den nächsten Magieresistenzwurf.
6) Sicheres Zeichen II (U)[3952] R: S / D: 1KR
   Wie oben, aber mit Bonus +20.
7) Zauber formen II (U)[3953] R: S / D: 1KR
   Wie oben, aber mit Bonus +20.
8) Fokus II (U)[3954] R: S / D: 1KR
   Wie oben, aber mit Bonus +20.
9) Zaubersicherheit II (U)[3955] R: S / D: 1KR
   Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.
10) Zauberschutz II (U)[3956] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +20.
11) Sicheres Zeichen III (U)[3957] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +30.
12) Zauber formen III (U)[3958] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +30.
13) Fokus III (U)[3959] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +30.
14) Zaubersicherheit III (U)[3960] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit einem Abzug von -30.
15) Zauberschutz III (U)[3961] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +30.
16) Sicheres Zeichen IV (U)[3962] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +40.
17) Zauber formen IV (U)[3963] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +40.
18) Fokus IV (U)[3964] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +40.
19) Zaubersicherheit IV (U)[3965] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit einem Abzug von -40.
20) Zauberschutz IV (U)[3966] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +40.
25) Wahres Sicheres Zeichen (U)[3967] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +50.
30) Wahres Zauber formen (U)[3968] R: S / D: KR
    Wie oben, aber mit Bonus +50.
35) Wahrer Fokus (U)[3969] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +50.
40) Wahre Zaubersicherheit (U)[3970] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.
50) Wahrer Zauberschutz (U)[3971] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber mit Bonus +50.

Zauber formen (Spell Shaping) [RCV83]

5) Bolzen biegen (U *)[3972] R: S / D: 1Angriff
   Der Magier kann seinen nächsten Elementenbolzen um bis zu 10° pro Stufe aus der Bahn `biegen`, so daß er eine Kurve beschreibt.
7) Ball formen (U *)[3973] R: S / D: 1Angriff
   Der Magier kann die Form seines nächsten Elementenballs bestimmen (abflachen, kleinerer Radius o.ä.). ACHTUNG: Der Radius des Zaubers wird dadurch nicht vergrößert!
9) Gelochter Ball (U *)[3974] R: S / D: 1Angriff
   Der Magier kann seinen nächsten Elementenballangriff umformen, so daß dieser ein `Loch` in der Mitte hat, groß genug, daß einem Ziel nichts passiert. Es gibt keinen Bonus für `Zentrum des Elementenballangriffs`.
12) Gegabelter Bolzen (U *)[3975] R: S / D: 1Angriff
    Der Magier kann seinen nächsten Elementenbolzenangriff gabeln, so daß er zwei Ziele trifft. Die Ziel müssen innerhalb von 90° seines Sichtfeldes stehen. Der Angriffswert wird halbiert.
14) Zurückkehrender Bolzen (U *)[3976] R: S / D: 1Angriff
    Wenn ein Bolzen des Magiers das Ziel verfehlt, während dieser Spruch in Effekt ist (Nach den Modifikationen kommt nichts heraus, bzw. das Ziel ist ausgewichen), so dreht der Bolzen um, und trifft das Ziel von hinten.
15) Kreuzfeuer (U *)[3977] R: S / D: 1Angriff / 5 St
    Die nächste Elementenbolzenattacke fliegt nach einem Treffer weiter, dreht um, trifft noch mal usw., und zwar (Stufe des Magiers / 5) mal. Jeder Treffer wird einzeln ausgewürfelt.
16) Zauber umkehren (U *)[3978] R: S / D: -
    Wenn einem angreifenden Elementenzauber ein WW mißlingt, wird er zurück auf den Magier geschickt, und greift ihn mit einer +0 Modifikation an.
17) Konischer Ball (U *)[3979] R: S / D: 1Angriff
    Der nächste Elementenballangriff des Magiers ist als Konus geformt, beginnend von der ausgestreckten Hand des Magiers bis zur normalen Reichweite des Balles. Der Enddurchmesser des Konus entspricht dem originalen Durchmesser des Balles. Kein `Zentrum des Spruches`-Bonus.
18) Kettenbolzen (U *)[3980] R: S / D: 1Angriff
    Die nächste Bolzenattacke des Magiers wird von Ziel zu Ziel springen, bis zu Stufe des Magiers / 5 Zielen. jedes Ziel darf maximal 30 m vom vorhergehenden Ziel entfernt stehen, sonst verschwindet der Bolzen. Ein Ziel kann mehrfach angegriffen werden. Für jeden Treffer werden WW gemacht. Der Bolzen kann auch von unbelebten Objekten abprallen (Steinstatuen, Säulen, Wand, Boden usw.), wenn ihm dann allerdings ein WW gegen sich selbst mißlingt (<50), verschwindet er, weil er geerdet wurde.
19) Bolzenstrom (U *)[3981] R: S / D: 1KR/5St
    Die nächste Bolzenattacke formt einen ununterbrochenen Strom. Ab der zweiten KR werden pro KR zwei Attackewürfe gemacht (der Zauber ist ja schon aktiv), und der Magier kann ihn pro KR um 90° bewegen.
20) Volley (F c *)[3982] R: S / D: 1KR/St (C)
    Der Magier `fängt` den nächsten Elementenangriff gegen ihn (wenn diesem der WW mißlingt), und kann ihn in der nächsten KR als ganz normale Attacke (ohne EP-Verlust) selbst werfen.
25) Todesbolzen (U *)[3983] R: S / D: 1Angriff
    Jeder krit. Treffer, den der nächste Bolzenangriff des Magiers verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)
30) Todesball (U *)[3984] R: S / D: 1Angriff
    Jeder krit. Treffer, den der nächste Ballangriff des Magiers verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)
50) Zauberschüsse (U *)[3985] R: S / D: 1Angriff
    Der Magier wird gegen sein gewähltes Element immun und kann jede KR einen der Sprüche dieser Liste anwenden.

Zauber speichern (Spell Coordination) [RCI16]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Gespeicherten Spruch umgehen (U)[3987] R: S / D: V
   Nach dem Zaubern dieses Spruches kann der Magier einen anderen Zauber sprechen, auch wenn er noch einen Spruch gespeichert hat.
6) Fremden Spruch speichern (U)[3988] R: S / D: V
   Wie Zauber speichern, aber der Magier kann den Spruch eines anderen (willigen) Zauberers speichern. Kosten wie oben, beide müssen sich berühren und die Spruchstufe des Zaubers, der gespeichert wird, darf nicht höher sein als die Stufe des Magiers.
7) Schnelle Antwort I (U)[3989] R: S / D: 1Kr/St
   Während der Dauer dieses Zaubers braucht der Magier keine Vorbereitungszeit für den nächsten Spruch.
8) Eventualität (U)[3990] R: S / D: V
   Der Magier kann einen Spruch speichern, der durch irgendein Ereignis ausgelöst wird (Fallen, Tod, Benommenheit usw.). Dies zählt nicht als gespeicherter Spruch, andere Zauber können also normal gespeichert und ausgelöst werden. Man kann nur einen Eventualitätszauber auf einmal haben.
10) Komplexer Zauber II (U)[3991] R: S / D: V
    Der Magier kann die Effekte zweier Nichtangriffssprüche miteinander kombinieren. Der Magier muß die Energie für beide Zauber und diesen Zauber aufbringen. Dieser Spruch wird zuerst gesprochen, die beiden anderen simultan in der nächsten KR. Wenn nötig, muß der Magier die Reihenfolge der Wirkung der Sprüche angeben.
11) Zusätzlichen Spruch speichern (U)[3992] R: S / D: V
    Der Magier kann einen zweiten Spruch speichern. Der erste Zauber muß aber zuerst gesprochen werden, wenn kein Gespeicherten Zauber umgehen-Spruch angewendet wird. Wenn der erste Zauber benutzt wird, kann er ganz normal einen anderen Zauber speichern, ohne daß der zweite berührt wird.
12) Schnelle Antwort II (U)[3993] R: S / D: 1Kr/St
    Wie Schnelle Antwort I, aber es können zwei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.
13) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
14) Komplexer Zauber III (U)[3994] R: S / D: V
    Wie oben, aber die Effekte dreier Nichtangriffszauber können kombiniert werden.
15) Mehrfacher Zauber (U)[3995] R: S / D: 1KR/St
    Während der Dauer dieses Zaubers hat der nächste Elementenangriffsspruch des Magiers zwei Attacken. Der Magier muß Energie für jede der beiden Attacken und für diesen Zauber ausgeben.
16) Komplexer Zauber mehrerer (U)[3996] R: S / D: V
    Dieser Zauber betrifft den nächsten Komplexer Zauber II, den der Magier wirft, indem nun auch andere Magier die Sprüche werfen können, die kombiniert werden. Alle Teilnehmer müssen Körperkontakt haben und mitarbeiten wollen. Die Summe der Stufen der Sprüche, die kombiniert werden darf nicht höher sein als die Stufe des Magiers mal der Anzahl der Zauber.
17) Schnelle Antwort III (U)[3997] R: S / D: 1Kr/St
    Wie Schnelle Antwort I, aber es können drei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.
18) Komplexer Zauber IV (U)[3998] R: S / D: V
    Wie oben, aber die Effekte von vier Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.
19) Gespeicherten Spruch umgehen II (U)[3999] R: S / D: V
    Wie Gespeicherten Spruch umgehen, aber es können ein gespeicherter und ein zusätzlich gespeicherter Zauber umgangen werden.
20) Komplexen Zauber speichern (U)[4000] R: S / D: V
    Wie Spruch speichern, aber es kann ein komplexer Zauber gespeichert werden. Erst wird dieser Zauber gesprochen, dann Spruch speichern (Energie = höchster Spruch, der kombiniert wird), dann ein Komplexer Zauber und dann die Sprüche, die kombiniert werden.
25) Komplexe Eventualität (U)[4001] R: S / D: V
    Wie Kom-plexen Zauber speichern, aber es wirkt wie der Zauber Eventualität.
30) Wahrer mehrfacher Zauber (U)[4002] R: S / D: 1KR/St
    Wie mehrfacher Zauber, aber der Elementenangriffsspruch hat drei Attacken.
50) Komplexer Zauber V (U)[4003] R: S / D: V
    Wie oben, aber die Effekte von fünf Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.

noch nicht übersetzt (Earthblood's Ways) [RCI11]

noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery) [RCI14]

noch nicht übersetzt (Plasma Mastery) [RCIII84]

noch nicht übersetzt (Nether Mastery) [RCIII84]

noch nicht übersetzt (Node Mastery) [RCV76]

noch nicht übersetzt (Earthfocus) [RCV77]

noch nicht übersetzt (Node Functions) [RCV78]

noch nicht übersetzt (Planar Survival) [SUC80]

Forscher

(Halbzauberer der Grundmagie) [Delver, Herkunft: Companion I, Seite 44]

Der Forscher ist ein Halbzauberer, dessen Zauber sich mit dem Erforschen der Elemente und dem Einfügen von Fähigkeiten und Symbolen in Strukturen befassen, während er sich sonst mehr auf mechanische Arbeiten verlegt.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Gesetz des Forschens Delving Law	RCI-40	18	Materialtransport Material Transport	RCI-40	19	Symbole einbetten Symbol Imbedding	RCI-41	20
Wege des Bauens Constructing Ways	RCI-40	18	Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40	18			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RC140]

1) Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren[14365] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschen[14373] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Analyse[14379] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[14380] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Materialtransport (Material Transport) [RC140]

1) Zauberseil[14382] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Halten[14383] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Telekinese[14384] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Halten[14385] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Telekinese[14386] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Risse rufen[14387] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Halten[14388] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Telekinese[14389] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Telekinese verbessern[14390] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Halten[14391] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Telekinese[14392] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Schleudern I[14393] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Halten[14394] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Telekinese[14395] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Telekinese verbessern[14396] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Telekinese verbessern[14397] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Halten[14398] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Telekinese[14399] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Telekinese verbessern[14400] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Symbole einbetten (Symbol Imbedding) [RC141]

1) Prosaische Magie untersuchen[14402] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
1) Grundmagie untersuchen[14401] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Mental-/ Göttermagie untersuchen[14403] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Alte Magie untersuchen[14404] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Symbol lösen I[14405] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Symbolgrundlage[14406] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Symbol I[14407] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Symbol II[14408] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Symbol lösen II[14409] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Symbol III[14410] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Untergrund konservieren[14411] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Symbol V[14412] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Symbol lösen III[14413] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Symbol VI[14414] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Symbol lösen VII[14415] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Symbol VII[14416] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Symbol X[14417] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Zeichen einschreiben[14418] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Symbol lösen X[14419] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Großes Zeichen[14420] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RC140]

1) Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

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

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL72]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SI73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
   Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
   Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
   Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
   Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
   Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

   Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
   Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
   Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
   Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Freifahrer

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Montebanc, Herkunft: Companion III, Seite 12]

Der Freifahrer ist ein Halbzauberer, der kleinere Magie mit Waffenkunst ergänzt und sich auch für kleinere Diebstähle nicht zu schade ist. Er kann Illusionen erschaffen, sich verkleiden und kleinere Entdeckungszauber. Er ist eine Art Mischung aus Barde und Dieb.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Abschätzen Appraisals	RCIII-45 20	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Mystische Flucht Mystic Escapes	RCIII-44 19
Tarnung meistern Disguise Mastery	RCIII-45 15	Wege der Betörung Beguiling Ways	RCIII-45 18		

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Abschätzen (Appraisals) [RCTT45]

1) Prosaische Magie entdecken[14458] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
1) Edelsteine schätzen[14457] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Mentalmagie entdecken[14459] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Magie entdecken[14460] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Grundmagie entdecken[14461] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Göttermagie entdecken[14463] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alte Magie entdecken[14462] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Bedeutung[14464] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Böses entdecken[14465] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Herkunft[14466] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vision der Vergangenheit[14467] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wahres Schätzen[14468] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wissen über magische Gegenstände[14469] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vision der Vergangenheit I[14470] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vergangenheit halten[14471] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Vision der Vergangenheit II[14472] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Magische Gegenstände analysieren[14473] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Vision der Vergangenheit III[14474] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Vision der Vergangenheit IV[14475] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Herkunft[14476] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Mystische Flucht (Mystic Escapes) [RC III 44]

1) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Balance c[14498] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schatten[14499] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Unsichtbarkeit (30 cm)[14500] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stille[14501] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Distanzloser Schritt (30m)[14502] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Fliegen (1,5 Km/h)[14503] R: S / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vortäuschen I[14504] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Bildschirm c[14505] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tür (15m)[14506] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Distanzloser Schritt (150m)[14507] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Vortäuschen II[14508] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Keine Sinne[14509] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Tür (30m)[14510] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Verschmelzen[14511] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tür (150m)[14512] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Vortäuschen III[14513] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Fliegen (30 Km/h)[14514] R: S / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Distanzloser Schritt[14515] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tarnung meistern (Disguise Mastery) [RC III 45]

1) Studieren[14516] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wahres Gesicht verändern[14517] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Fassade[14518] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Art vortäuschen c "[14519] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zunft vortäuschen c "[14520] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Fassade II[14521] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Art ändern[14522] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Magie vortäuschen c "[14523] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tarnung[14524] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Verändern[14525] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Vortäuschen c[14526] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Nichtgegenwart c[14527] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Tarnung[14528] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Vortäuschen[14529] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Selbstveränderung[14530] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Betörung (Beguiling Ways) [RC III 45]

1) Frage[14531] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Horchen[14532] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Empathie c[14533] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Art bezaubern[14534] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Vergessen I[14535] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Gefühle c[14536] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Suggestion[14537] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Gedanken c[14538] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schlaf[14539] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Art halten c[14540] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Vergessen X[14541] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wahres Bezaubern[14542] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Großes Vergessen[14543] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Halten c[14544] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Amnesie[14545] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Schlaf[14546] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Vergessen[14547] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Gedanken stehlen[14548] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL 108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
   Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
   Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
   Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
    Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
    Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL109]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL96]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Handwerker-Göttermagie

(Halbzauberer der Göttermagie) [Crafter (Channeling), Herkunft: Companion III, Seite 9]

Der Handwerker ist ein Halbzauberer der sich mit der Erschaffung von Gebäuden und Gegenständen beschäftigt. Sie unterscheiden sich von den normalen Handwerkern dadurch, dass sie Zauber verwenden können, um ihr Handwerk zu perfektionieren. Die meisten Handwerker ziehen niemals auf Abenteuer aus, da sie zufrieden sind mit ihren langweiligen Handwerkerleben.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Gesetz des Forschens Delving Law	RCI-40	18	Wege des Bauens Constructing Ways	RCI-40	18	Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40	18
Wissen über Holz Wood Shaping	RCII-84	26	Wissen über Metall Metal Lore	RCII-83	26	Wissen über Stein Stone Lore	RCII-83	26

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RC140]

1) Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren[14365] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschen[14373] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Analyse[14379] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[14380] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RC140]

1) Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

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

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCH84]

1) Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
3) Holz formen (F)[3860] R: S / D: C
   Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
4) Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
5) Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St
   Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St
   Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
10) Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: -
    Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
11) Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St
    Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: -
    Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P
    Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
16) Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
18) Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
25) Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P
    Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
30) Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
35) Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P
    Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
50) Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCH83]

1) Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: -
   Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C
   Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.
3) Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h
   Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St
   Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P
   Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
7) Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h
   Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
8) Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
9) Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C
   Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P
    Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P
    Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St
    Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
16) Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: -
    Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
19) Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: -
    Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P
    Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
25) Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: -
    Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E)[3908] R: 1 / D: 1h
    Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
50) Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RC 183]

1) Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein formen (F)[3913] R: B / D: C
   Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
5) Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
6) Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P
   Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
8) Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P
   Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F)[3919] R: B / D: P
    Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
11) Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: -
    Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P
    Desintegriert 3m3 Stein.
13) Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P
    Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P
    Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P
    Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C
    Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P
    Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
45) Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P
    Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
50) Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P
    Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL 38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW671]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Handwerker-Grundmagie

(Halbzauberer der Grundmagie) [Crafter (Essence), Herkunft: Companion III, Seite 9]

Der Handwerker ist ein Halbzauberer der sich mit der Erschaffung von Gebäuden und Gegenständen beschäftigt. Sie unterscheiden sich von den normalen Handwerkern dadurch, dass sie Zauber verwenden können, um ihr Handwerk zu perfektionieren. Die meisten Handwerker ziehen niemals auf Abenteuer aus, da sie zufrieden sind mit ihren langweiligen Handwerkerleben.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Gesetz des Forschens Delving Law	RCI-40 18	Wege des Bauens Constructing Ways	RCI-40 18	Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40 18
Wissen über Holz Wood Shaping	RCII-84 26	Wissen über Metall Metal Lore	RCII-83 26	Wissen über Stein Stone Lore	RCII-83 26

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RC140]

1) Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren[14365] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschen[14373] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Analyse[14379] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[14380] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RC140]

1) Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

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

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCH84]

1) Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
3) Holz formen (F)[3860] R: S / D: C
   Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
4) Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
5) Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St
   Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St
   Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
10) Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: -
    Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
11) Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St
    Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: -
    Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P
    Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
16) Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
18) Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
25) Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P
    Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
30) Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
35) Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P
    Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
50) Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCH83]

1) Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: -
   Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C
   Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.
3) Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h
   Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St
   Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P
   Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
7) Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h
   Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
8) Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
9) Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C
   Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P
    Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P
    Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St
    Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
16) Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: -
    Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
19) Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: -
    Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P
    Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
25) Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: -
    Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E)[3908] R: 1 / D: 1h
    Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
50) Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RC 183]

1) Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein formen (F)[3913] R: B / D: C
   Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
5) Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
6) Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P
   Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
8) Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P
   Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F)[3919] R: B / D: P
    Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
11) Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: -
    Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P
    Desintegriert 3m3 Stein.
13) Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P
    Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P
    Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P
    Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C
    Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P
    Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
45) Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P
    Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
50) Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P
    Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SKZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SIZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SIZ3]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Handwerker-Mentalmagie

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Crafter (Mentalism), Herkunft: Companion III, Seite 9]

Der Handwerker ist ein Halbzauberer der sich mit der Erschaffung von Gebäuden und Gegenständen beschäftigt. Sie unterscheiden sich von den normalen Handwerkern dadurch, dass sie Zauber verwenden können, um ihr Handwerk zu perfektionieren. Die meisten Handwerker ziehen niemals auf Abenteuer aus, da sie zufrieden sind mit ihren langweiligen Handwerkerleben.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Gesetz des Forschens Delving Law	RCI-40 18	Wege des Bauens Constructing Ways	RCI-40 18	Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40 18
Wissen über Holz Wood Shaping	RCII-84 26	Wissen über Metall Metal Lore	RCII-83 26	Wissen über Stein Stone Lore	RCII-83 26

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RC140]

1) Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren[14365] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschen[14373] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Analyse[14379] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[14380] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RC140]

1) Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

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

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCH84]

1) Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
3) Holz formen (F)[3860] R: S / D: C
   Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
4) Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
5) Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St
   Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St
   Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
10) Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: -
    Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
11) Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St
    Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: -
    Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P
    Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
16) Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
18) Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
25) Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P
    Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
30) Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
35) Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P
    Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
50) Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCH83]

1) Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: -
   Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C
   Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.
3) Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h
   Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St
   Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P
   Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
7) Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h
   Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
8) Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
9) Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C
   Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P
    Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P
    Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St
    Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
16) Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: -
    Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
19) Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: -
    Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P
    Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
25) Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: -
    Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E)[3908] R: 1 / D: 1h
    Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
50) Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RC 183]

1) Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein formen (F)[3913] R: B / D: C
   Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
5) Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
6) Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P
   Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
8) Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P
   Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F)[3919] R: B / D: P
    Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
11) Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: -
    Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P
    Desintegriert 3m3 Stein.
13) Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P
    Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P
    Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P
    Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C
    Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P
    Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
45) Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P
    Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
50) Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P
    Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL 108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
   Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
   Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
   Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
    Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
    Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
    Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL 108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Heiler

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Healer, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Heiler konzentrieren ihre Sprüche auf Selbstheilung und darauf, die Verletzungen von anderen auf sich selbst zu nehmen. So kann ein Heiler andere heilen, indem er deren Verletzungen auf sich nimmt, und dann sich selber heilt.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Lebensenergie heilen Life Essence Healing	RCII-86 12	Wege der Knochen Bone Ways	SL-52 19	Wege der Muskeln Muscle Ways	SL-52 17
Wege der Oberfläche Surface Ways	SL-53 18	Wege der Organe Organ Ways	SL-53 17	Wege der Übertragung Transferring Ways	SL-51 21
Wege des Blutes Blood Ways	SL-51 16				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Lebensenergie heilen (Life Essence Healing) [RCI86]

2) Lebensenergiediagnose[19486] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Lebensenergie reinigen[19487] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Lebensenergie restaurieren III[19488] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Lebensenergie heilen III[19489] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Lebensenergie restaurieren V[19490] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Lebensenergie heilen V[19491] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Lebensenergie restaurieren VII[19492] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Lebensenergie heilen VII[19493] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Lebensenergie restaurieren X[19494] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Lebensenergie heilen X[19495] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Lebensenergie restaurieren[19496] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Lebensenergie heilen[19497] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Knochen (Bone Ways) [SL52]

1) Kleinere Brüche behandeln (H S)[6414] R: S / D: P
Der Heiler kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, Gelenkschäden, oder Schädelbrüche), Erholungszeit: 1-10h.
2) Knorpel behandeln (H S)[6415] R: S / D: P
Magier kann alle Knorpel, die um ein Gelenk herum liegen heilen, Erholungszeit: 1-2 h.
3) Größere Brüche behandeln (H S)[6416] R: S / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber man kann auch komplizierte Brüche heilen. Erholungszeit:1-10 h.
4) Schädelbruch behandeln (H S)[6417] R: S / D: P
Magier kann einen Schädelbruch heilen. Er kann aber keine zerschmetterten Gebiete heilen, Erholungszeit:1-10 h.
5) Gelenk behandeln (H S)[6418] R: S / D: P
Der Heiler kann ein beschädigtes (aber kein zerschmettertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
6) Wahres kleinere Brüche behandeln (H S)[6419] R: S / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
7) Joining (H S ¥ *)[6420] R: S / D: P
Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Wahres Knorpel behandeln (H S)[6421] R: S / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
9) Wahres größere Brüche behandeln (H S)[6422] R: S / D: P
Wie größere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
10) Wahres Schädelbruch behandeln (H S)[6423] R: S / D: P
Wie Schädelbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
11) Wahres Gelenk behandeln (H S)[6424] R: S / D: P
Wie Gelenk behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
12) Splitterbruch behandeln (H S)[6425] R: S / D: P
Heiler kann jeden Splitterbruch oder jedes zerschmetterte Gelenk behandeln. Erholungszeit:1-10 Tage.
13) Knorpel regenerieren (H S)[6426] R: S / D: P
Magier kann ein Knorpelgebiet regenerieren. 1-10 h Erholungszeit.
14) Knochen regenerieren (H S)[6427] R: S / D: P
Magier kann einen Knochen regenerieren. Keinen Schädelknochen. Erholungszeit: 1-10 h.
15) Wahres Joining (H S ¥ *)[6428] R: S / D: P
Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.
20) Wahres Splitterbruch behandeln (H S)[6429] R: S / D: P
Wie Splitterbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
25) Wahres Knorpel regenerieren (H S)[6430] R: S / D: P
Wie Knorpel regenerieren, aber der Magier kann alle verlorenen Knorpel in seinem Körper regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
30) Wahres Knochen regenerieren (H S)[6431] R: S / D: P
Wie Knochen regenerieren, aber der Magier kann alle zerstörten Knochen (auch Schädelknochen) regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
50) Wahres Skelett regenerieren (H S)[6432] R: S / D: P
Der Magier kann alle Knochen und Knorpel in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.

Wege der Muskeln (Muscle Ways) [SL52]

1) Zerrung behandeln (H S)[6433] R: S / D: P
Heiler kann eine Zerrung heilen.
2) Muskel behandeln (H S)[6434] R: S / D: P
Heiler kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit: 1-10 h.
3) Sehne behandeln (H S)[6435] R: S / D: P
Heiler kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit: 1-10 h.
4) Muskel behandeln III (H S)[6436] R: S / D: P
Wie Muskel behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Muskeln heilen.
5) Sehne behandeln III (H S)[6437] R: S / D: P
Wie Sehne behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Sehnen heilen.
7) Joining (H S ¥ *)[6438] R: S / D: P
Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Wahre Muskelbehandlung (H S)[6439] R: S / D: P
Wie Muskel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
9) Wahre Sehnenbehandlung (H S)[6440] R: S / D: P
Wie Sehne behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
11) Großes Muskeln behandeln (H S)[6441] R: S / D: P
Der Heiler kann Stufe Muskeln heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
12) Muskeln regenerieren (H S)[6442] R: S / D: P
Heiler kann einen Muskel regenerieren, 1-10 h Erholungszeit.
13) Großes Sehnen behandeln (H S)[6443] R: S / D: P
Heiler kann Stufe Sehnen heilen, 1-10 h Erholungszeit.
14) Sehnen regenerieren (H S)[6444] R: S / D: P
Der Heiler kann eine Sehne regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
15) Wahres Joining (H S ¥ *)[6445] R: S / D: P
Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.
20) Wahres regenerieren (H S)[6446] R: S / D: P
Der Heiler kann eine Sehne oder einen Muskel regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.
25) Totale Muskelregeneration (H S)[6447] R: S / D: P
Der Heiler kann alle Muskeln in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.
30) Totale Sehnenregeneration (H S)[6448] R: S / D: P
Der Heiler kann alle Sehnen in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.
50) Wahre Behandlungen (H S)[6449] R: S / D: P
Der Heiler kann Stufe Muskeln und / oder Sehnen in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein

Wege der Oberfläche (Surface Ways) [SL53]

1) Heilung (1-10) (H S)[6450] R: S / D: P
Der Magier bekommt 1 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
2) Verbrennung / Erfrierung heilen I (H S)[6451] R: S / D: P
Heilt ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.
3) Benommenheit heilen I (H S)[6452] R: S / D: P
Heilt 1 KR Benommenheit.
4) Regeneration I (H S c *)[6453] R: S / D: C
Gibt pro KR einen Lebensenergie- und Konditionspunkt zurück, solange der Heiler sich konzentriert.
5) Verbrennung / Erfrierung heilen II (H S)[6454] R: S / D: P
Heilt ein Gebiet mittlerer, oder zwei Gebiete leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.
6) Erwachen (U S)[6455] R: S / D: -
Der Heiler ist sofort wach.
7) Heilung (5-50) (H S)[6456] R: S / D: P
Der Magier bekommt 5 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
8) Verbrennung / Erfrierung heilen III (H S)[6457] R: S / D: P
Heilt ein Gebiet schwerer, oder drei Gebiete leichter oder ein Gebiet mittlerer und ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.
9) Benommenheit heilen III (H S)[6458] R: S / D: P
Heilt 3 KR Benommenheit.
10) Regeneration II (H S c *)[6459] R: S / D: C
Gibt pro KR zwei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert.
11) Verbrennung / Erfrierung heilen V (H S)[6460] R: S / D: P
Siehe oben, aber die Summe aus leichten (=1), mittleren (=2) und schweren (=3) Verbrennungen und Erfrierungen darf höchstens 5 ergeben.
12) Heilung (10-100) (H S)[6461] R: S / D: P
Magier bekommt 10 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
13) Benommenheit heilen V (H S)[6462] R: S / D: P
Heilt 5 KR Benommenheit.
15) Regeneration III (H S c *)[6463] R: S / D: C
Gibt pro KR drei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert
20) Heilung (20-200) (H S)[6464] R: S / D: P
Magier bekommt 20 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
25) Wahre Heilung (H S)[6465] R: S / D: P
Der Magier bekommt seine gesamte Lebensenergie und Kondition zurück.
30) Wahres Verbrennung / Erfrierung heilen (H S)[6466] R: S / D: P
Heilt alle Erfrierungen und Verbrennungen.
50) Wahres Benommenheit heilen (H S)[6467] R: S / D: P
Heilt alle Benommenheit.

Wege der Organe (Organ Ways) [SL53]

1) Nase behandeln (H S)[6468] R: S / D: P
   Der Heiler kann alle Schäden an der Nase heilen, bis auf kompletten Verlust.
2) Kleinere Nervenbehandlung (H S)[6469] R: S / D: P
   Der Magier kann ein Gebiet mit leichten Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
3) Kleinere Ohrenbehandlung (H S)[6470] R: S / D: P
   Der Heiler kann jede äußere Verletzung des Ohrs heilen, auch kompletten Verlust (Regenerationszeit: 1-10 h.).
4) Kleinere Augenbehandlung (H S)[6471] R: S / D: P
   Der Heiler kann jede leichtere Verletzung des Auges heilen, (z.B. Hornhautkratzer, entfernen von fremden Objekten usw.).
5) Größere Nervenbehandlung (H S)[6472] R: S / D: P
   Der Magier kann ein Gebiet mit schweren Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
6) Größere Ohrenbehandlung (H S)[6473] R: S / D: P
   Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber der Heiler kann auch alle inneren Schäden wieder heilen (z.B. das Hörvermögen wiederherstellen)., Erholungszeit: 1-10 h.
7) Joining (H S ¥ *)[6474] R: S / D: P
   Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Größere Augenbehandlung (H S)[6475] R: S / D: P
   Wie kleinere Augenbehandlung, aber der Heiler kann alle Schäden bis auf kompletten Verlust heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
9) Wahre Nervenbehandlung (H S)[6476] R: S / D: P
   Wie Größere Nervenbehandlung, aber die Heilung tritt sofort ein.
10) Organbehandlung (H S)[6477] R: S / D: P
    Der Magier kann jedes Organ heilen, das noch nicht völlig zerstört ist, bis auf das Gehirn. Erholungszeit: 1-10 h.
12) Lähmung heilen (H S)[6478] R: S / D: P
    Magier kann jede Lähmung heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
13) Große Nervenregeneration (H S)[6479] R: S / D: P
    Der Heiler kann alle Nerven in seinem Körper (außerhalb des Gehirns) regenerieren. Erholungszeit: 1-10 h.
15) Wahres Joining (H S ¥ *)[6480] R: S / D: P
    Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.
20) Gehirnbehandlung (H S)[6481] R: S / D: P
    Der Magier kann Gehirnschäden, die z.B. durch Schädelfrakturen o.ä. entstanden sind, heilen. Der Verlust von Erfahrung (Abenteuerpunkten) wird nicht geheilt (aber auch nicht vom Opfer auf den Heiler übertragen). Erholungszeit: 1-10 h.
25) Organe regenerieren (H S)[6482] R: S / D: P
    Der Magier kann jedes Organ regenerieren (äußerlich oder innerlich), nur nicht das Gehirn. 1-10 h Erholungszeit.
30) Wahres Lähmung heilen (H S)[6483] R: S / D: P
    Wie Lähmung heilen, aber die Heilung tritt sofort ein.
50) Wiedervereinigung (H S)[6484] R: S / D: P
    Der Heiler kann seine Seele mit seinem Körper wiedervereinigen, vorausgesetzt, dieser ist geheilt. Um ein totes Ziel wiederzubeleben, muß der Heiler erst alle Wunden heilen (ohne sich dabei umzubringen), und dann die Seele des Opfers zurückholen, indem er seine eigene aufgibt (Für das Ziel ist die Wirkung wie die des Spruchs der 20.Stufe der Priesterliste Leben beherrschen). Während er jetzt technisch gesehen lebt, aber ohne Seele ist, geht es dem Heiler, als ob der Spruch Absolution auf ihn gemacht wurde, Er könnte demnach keine bewußten Aktionen durchführen, und wäre für unterbewußte Aktionen auf -75. Er kann seine eigene Seele entweder durch diesen Spruch, oder durch einen anderen Spruch, den ein anderer auf ihn macht, wiederbekommen.

Wege der Übertragung (Transferring Ways) [SL51]

1) Übertragung I[26628] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 1 aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
2) Übertragung II[26649] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 2 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
3) Übertragung III[26650] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 3 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
4) Übertragung IV[26651] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
5) Übertragung V[26652] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 5 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
6) Übertragung VI[26653] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
7) Übertragung VII[26654] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 7 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
8) Übertragung VIII[26655] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
9) Übertragung IX[26656] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 9 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
10) Übertragung X[26657] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
11) Übertragung XI[26658] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 11 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
12) Übertragung XII[26659] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
13) Übertragung XIII[26660] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 13 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
14) Übertragung XIV[26661] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
15) Übertragung XV[26662] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 15 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
17) Übertragung XVII[26663] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 17 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
20) Übertragung XX[26664] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
25) Übertragung XXV[26665] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 25 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
30) Übertragung XXX[26666] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 30 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
50) Übertragung L[26667] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 50 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
60) Neue Heimat[26436] R: B / D: P
    Der Zauberkundige ist in der Lage seine Seele, seinen Verstand und seine Fertigkeiten in einen anderen Körper zu transferieren, sogar wenn der Körper bereits tot ist. Der bisherige Körper des Zauberkundigen wird behandelt, als würde der Zauber Absolutionauf ihn ausgeführt worden sein. Wenn der Zauberkundige nicht innerhalb eines Monats zurückkehrt, wird der ursprüngliche Körper endgültig sterben.
    Wenn der Zielkörper noch eine Seele beinhaltet, so muss der Zauberkundige den Besitzer des Körpers bekämpfen (Zauberangriff). Wenn der Körper bereits tot war, so kann der Zauberkundige einfach einziehen, wobei der Körper wahrscheinlich noch nach den üblichen Regeln für Heiler "repariert" werden muss.

Wege des Blutes (Blood Ways) [SL51]

1) Blutung stillen I (H S)[6485] R: S / D: -
   Stoppt eine 1W6-Blutung. Der Magier kann sich 1h lang nur mit gehender Geschwindigkeit bewegen, sonst beginnt die Blutung erneut.
2) Schnitte heilen I (H S)[6486] R: S / D: P
   Stoppt eine 1 W6 Blutung.
3) Kleinere Adern heilen (H S)[6487] R: S / D: P
   Magier kann eine kleinere Ader wieder heilen (Blutung bis 4W6/KR, keine größeren Arterien oder Venen).
4) Blutung stillen V (H S)[6488] R: S / D: -
   Wie Blutung stillen I, heilt aber eine Blutung bis zu 5W6. Kann auf mehrere kleinere Blutungen aufgeteilt werden.
5) Schnitte heilen III (H S)[6489] R: S / D: P
   Stoppt eine 3 W6 Blutung. Kann aufgeteilt werden auf kleinere Blutungen (z.B. 1x 1W6 + 1x2W6).
6) Größere Adern heilen I (H S)[6490] R: S / D: P
   Magier kann einen Schaden an einer Arterie oder Vene heilen. Eine größere Ader blutet mit 5W6 oder mehr pro KR.
7) Joining (H S ¥ *)[6491] R: S / D: P
   Magier kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining-sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
9) Großes Blutungen stillen (H S)[6492] R: S / D: -
   Wie Blutung stillen V, heilt aber Stufe W6 Blutungen pro KR. Ein Magier der Stufe 10 kann also 10 W6 / KR stoppen.
10) Großes Schnitte heilen (H S)[6493] R: S / D: P
    Wie Schnitte heilen III, stoppt aber Stufe W6 Blutungen (keine größeren Adern).
11) Blutgerinnsel entfernen (H S)[6494] R: S / D: P
    Heiler kann jedes Blutgerinnsel auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der Bösen Priester.
13) Größere Adern heilen III (H S)[6495] R: S / D: P
    Wie größere Adern heilen I, heilt aber bis zu drei Arterien / Venen.
15) Wahres Joining (H S ¥ *)[6496] R: S / D: P
    Wie Joining, aber der Heiler muß die anderen drei Wahres Joining- sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.
20) Blutflussregulation (H S)[6497] R: S / D: P
    Der Heiler kann seinen eigenen Blutfluss regulieren und jeden Blutverlust unterbinden, ohne Schaden zu nehmen. Er darf sich dabei nicht bewegen.
25) Neues Blut (H S)[6498] R: S / D: P
    Der Magier kann alles Blut, das er verloren hat, regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
30) Blutkrankheiten heilen (H S)[6499] R: S / D: P
    Magier kann alle Blutkrankheiten in seinem Körper heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
50) Wahres Blut heilen (H S)[6500] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann jeden Spruch auf dieser Liste anwenden, jeweils einen pro KR.

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P

Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.

50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.

60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.

75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.

90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide

benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW671]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Hexen

(reine Magiekundige der Grundmagie und Göttermagie) [Witch, Herkunft: Companion II, Seite 8]

Eine Hexe (bzw. ein Hexer) verbindet die Göttermagie mit der Grundmagie mit der Hilfe eines / mehrerer Götter / Dämonen. Ein(e) Hexe(r) kennt sich beim Volk, wie auch beim Umgang mit Dämonen aus. Hexe(n)/(r) gehen nur sehr selten auf Abenteuer aus, und das auch nur mit einem festen Ziel. Ihre Magie handelt von der Erde, Tieren, Pflanzen, Kerzenmagie, magischen Tränken und Dämonen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Erdmeister Earth Mastery	RCII-53	23	Glanz Glamours	RCII-53	23	Kerzenmagie Candle Magic	RCII-54	25
Magie der Tränke Potion Magic	RCII-55	23	Natur meistern Natures Mastery	RCII-54	23	Wege der Beschwörung Conjuring Ways	RCII-55	23

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56	20	Besänftigen Calm Spirits	SL-45	15	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79	25
Erschaffungen Creations	SL-46	27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31	22	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70	22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45	19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44	17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43	12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44	15	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58	21	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43	20
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29	19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60	23	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39	23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52	23	Lebendes ändern Living Change	SL-77	14	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40	23
Materie formen Matter Shaping	SUC-59	24	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41	28	Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81	22
Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78	13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79	12	Tore meistern Gate Mastery	SL-80	21
Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78	26	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69	22	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80	28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54	23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81	21	Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47	21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77	15	Wege finden Locating Ways	SL-46	17	Wissen Lore	SL-47	20
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55	19	Zeremonien Ceremonies	RCI-28	23			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Erdmeister (Earth Mastery) [RCP53]

1) Seilzauber (F)[5060] R: 3m/St / D: C
   Wenn der Magier das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.
2) Erde lockern (F)[5061] R: 30m / D: P
   Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
3) Erde zu Staub (0.3m³) (F)[4609] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0.3 m³ Erde in feinen Staub.
4) Erdwall (E)[5062] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).
5) Fäulnis I (F)[4681] R: 30m / D: P
   Magier verzaubert ein Gebiet von 3m Radius, in dem keine Pflanzen wachsen, bis es "geheilt" wurde.
6) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
7) Erde zu Schlamm (F)[5067] R: 30m / D: P
   Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
8) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
9) Fäulnis II (F)[4685] R: 30m / D: P
   Wie oben, aber für ein Gebiet mit 30m Radius.
10) Wahrer Erdwall (E)[5066] R: 30m / D: P
    Wie Erdwall, ist aber permanent.
11) Stein zu Erde (F)[5065] R: 30m / D: P
    Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
12) Erde zu Staub (30m³) (F)[4619] R: 30m / D: P
    Verwandelt 30 m³ Erde in feinen Staub.
13) Fäulnis III (F)[4689] R: 30m / D: P
    Wie oben, aber für ein Gebiet mit 60m Radius.
14) Erde desintegrieren (F)[5071] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Erde verschwinden.
15) Wahrer Steinwall (E)[5069] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
16) Stein zerpulvern (30m³) (F)[4621] R: 30m / D: P
    Verwandelt 30 m³ Stein in feines Pulver.
17) Risse verursachen (F)[4620] R: 30m / D: P
    Verursacht Risse in 3 m³ nichtmetallischem, anorganischem Material.
18) Zerschmettern (F)[5428] R: 30m / D: P
    Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer `A` durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer `C`.
19) Wälle verschmelzen (F)[5072] R: B / D: P
    Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
20) Stein desintegrieren (F)[5075] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Stein verschwinden.
25) Metall desintegrieren (F)[5076] R: 30m / D: P
    Läßt 0.03m³ Metall verschwinden.
30) Erdbeben (F)[5077] R: 30m/St / D: 1KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
50) Erde beherrschen (F)[5078] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Glanz (Glamours) [RCP53]

1) Bauchreden (E c)[4700] R: S / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Unbewegte Illusion II (M)[4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
3) Glanz I (M)[4702] R: 30m / D: 1min/St
   Der Magier verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflußt werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.
4) Bewegte Illusion I (M)[4703] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
5) Unbewegte Illusion III (M)[4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
6) Glanz II (M)[4705] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
7) Bewegte Illusion II (M)[4706] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
8) Wartende Unbewegte Illusion II (M)[4707] R: 30m / D: 24h
   Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
9) Glanz III (M)[4708] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
10) Wartender Glanz II (M)[4709] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
11) Wartende Bewegte Illusion II (M)[4710] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
12) Unbewegte Illusion V (M)[4711] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Glanz V (M)[4712] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion V, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
14) Bewegte Illusion III (M)[4713] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende Unbewegte Illusion III (M)[4714] R: 30m / D: 24h
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
16) Wartender Glanz III (M)[4715] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
17) Wartende Bewegte Illusion III (M)[4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
18) Unbewegte Illusion X (M)[4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Glanz X (M)[4718] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion X, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
20) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Wahrer Glanz (M)[4719] R: 30m / D: P
    Wie Glanz X, aber die Dauer ist permanent.
30) Bewegte Illusion X (M)[4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Wahre unbewegte Illusion (M)[4721] R: 30m / D: P
    Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.

Kerzenmagie (Candle Magic) [RCH54]

1) Wissen über Kerzen (I)[4722] R: S / D: 24h
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie einer Kerze ist.
2) Untersuchen (I)[4723] R: S / D: 24h
   Magier kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
3) In Kerzen einbetten I (F)[4724] R: S / D: Bis Benutzung
   Bettet einen Spruch der Stufe 1 in eine Kerze ein.
4) Zauberstab (I) aufladen (F)[4725] R: S / D: 24h
   Magier kann einen Zauberstab (I) aufladen.
5) In Kerzen einbetten II (F)[4726] R: S / D: Bis Benutzung
   Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-2.
6) Multiple Kerze I (F)[4727] R: S / D: Bis Benutzung
   Magier kann Stufe Sprüche der Stufe 1 in eine Kerze einbetten. Sprüche werden beim Abbrennen der Kerze nacheinander aktiviert.
7) In Kerzen einbetten III (F)[4728] R: S / D: Bis Benutzung
   Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-3.
8) Zauberstab (II) aufladen (F)[4729] R: S / D: 24h
   Magier kann einen Zauberstab (II) aufladen.
9) In Kerzen einbetten IV (F)[4730] R: S / D: Bis Benutzung
   Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-4.
10) Multiple Kerze III (F)[4731] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-3.
11) In Kerzen einbetten V (F)[4732] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-5.
12) Zauberstab (III) aufladen (F)[4733] R: S / D: 24h
    Magier kann einen Zauberstab (III) aufladen.
13) In Kerzen einbetten VI (F)[4734] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-6.
14) Multiple Kerze V (F)[4735] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-5.
15) In Kerzen einbetten VII (F)[4736] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-7.
16) Multiple KerzeVI (F)[4737] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-6.
17) In Kerzen einbetten VIII (F)[4738] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-8.
18) Multiple Kerze VII (F)[4739] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-7.
19) In Kerzen einbetten IX (F)[4740] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-9.
20) Multiple KerzeVIII (F)[4741] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-8.
25) In Kerzen einbetten X (F)[4742] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-10.
30) Konstant (F)[4743] R: S / D: 24h
    Magier kann einen Spruch bis Stufe 10 in eine Kerze einbetten. Dabei wirkt ein Spruch der Stufe 1 5x tägl., St. 2-3 4x tägl., St. 4-5 3x tägl., St. 6-7 2xtägl., Stufe 8-10 1x tägl.
35) Multiple Kerze X (F)[4744] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-10.
40) Wahres in Kerzen einbetten (F)[4745] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, mit einem Spruch beliebiger Stufe (der aber nur einmal ausgelöst werden kann).
50) Wahre Multiple Kerze (F)[4746] R: S / D: Bis Benutzung
    Wie oben, aber mit Sprüchen beliebiger Stufe.

Magie der Tränke (Potion Magic) [RCH55]

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

Natur meistern (Natures Mastery) [RCH54]

1) Wissen über Pflanzen (F)[4770] R: S / D: 24h
   Magier erfährt die Natur und Geschichte aller Pflanzen in 3m Umkreis.
2) Tierschlaf III (F)[4771] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
3) Pflanzensprache (F)[4772] R: B / D: 1min/St
   Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
4) Tiersprache (F)[4773] R: 3m / D: 1min/St
   Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
5) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4774] R: B / D: 24h
   Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.
6) Tiere beschwören I (F)[4775] R: 1 / D: 1min/St
   Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
7) Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 1min/St
   Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
8) Pflanzen lokalisieren (F)[4777] R: 1 / D: 1min/St
   Magier kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.
9) Pflanzenwachstum (F)[4778] R: B / D: P
   Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
10) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4779] R: B / D: 24h
    Wie oben, wirkt aber in 3m Umkreis.
11) Tiere meistern V (F)[4780] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 5 Tieren.
12) Pflanzenwachstum x3 (F)[4781] R: B / D: P
    Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.
13) Tiere rufen (F)[4782] R: 1 / D: -
    Magier kann ein bestimmtes Tier einer Art rufen Wenn es ihm irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
14) Pflanzen kontrollieren V (F)[4783] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.
15) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F)[4784] R: B / D: 24h
    Magier kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.
16) Tiere meistern (F)[4785] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern, aber Magier kontrolliert alle Tiere in 30 m Umkreis.
17) Pflanzenwachstum x5 (F)[4786] R: B / D: P
    Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.
18) Tiere beschwören X (F)[4787] R: 1 / D: 1min/St
    Wie oben, mit 10 Tieren.
19) Tierwachstum x2 (F)[4788] R: 3m / D: 1min/St
    Läßt ein Tier innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
20) Pflanzenwachstum x10 (F)[4789] R: B / D: P
    Wie oben, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.
25) Wahres Pflanzen kontrollieren (F)[4790] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Magier kann alle Pflanzen in 30 m Umkreis kontrollieren.
30) Pflanzen beleben (F)[4791] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.
50) Wahres Tiere meistern (F)[4792] R: 1 / D: 1min/St
    Wie oben, aber Magier kann alle Tiere in 30m Umkreis kontrollieren.

Wege der Beschwörung (Conjuring Ways) [RCH55]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand
   Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Kleiner Dämonenkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR
   Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).
4) Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C
   Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
5) Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1 Frage
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
6) Erzwungene Antwort III (M *)[4798] R: 3m / D: 1 Frage
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
7) Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Großer Dämonenkontakt (E)[4668] R: 3m / D: 2KR
   Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.
9) Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1 Suche
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
10) Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V
    Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
11) Großes Dämonentor (E)[4803] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
12) Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
13) Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
15) Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
16) Erzwungene Suche IV (M *)[4671] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.
17) Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
18) Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
19) Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
20) Erzwungene Antwort V (M *)[4673] R: 3m / D: 1 Frage
    Wie oben, kontaktiert Typen I-V.
25) Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
30) Dämon binden I (M)[4814] R: 3m / D: 24h
    Magier kann einen beherrschten Dämon für 24 h an sich binden. Dämon hat für diese Dauer eine unbegrenzte Reichweite.
50) Wahres Dämonen binden (M)[4815] R: 3m / D: V
    wie oben, aber Dämon wird gebunden, so lange der Magier es will, oder bis der Magier stirbt.

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
    Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P

Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.

90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
   Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
   Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
   Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
   Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
   Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
   Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
   Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
   Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
   Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
   Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
   Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
   Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SLC77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.

25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig

hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.

25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.

30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SI27]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Houri

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Houri, Herkunft: Companion IV, Seite 6]

Ein Houri ist ein Halbzauberer der Mentalmagie, der sich auf Verführung und Beeinflussung von Mitgliedern des anderen Geschlechts spezialisiert hat. Normalerweise verführen weibliche Houri alle hominoiden, männlichen Wesen, während männliche Houri alle hominoiden, weiblichen Wesen verführen. Allerdings wird dies in bestimmten Fällen durch "Rassenhaß" unwahrscheinlich, z.B.: Orks. Die Houri ist eine Abart eines Barden.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Einflüsse Influences	RCIV-60	18	Houris Veränderungen Houri's Change	RCIV-61	19	Küsse Kisses	RCIV-60	18
Wege der Anziehung Alluring Ways	RCIV-61	19						

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Forschungen Delving	SL-106	17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Leuchten Brilliance	SL-107	19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Einflüsse (Influences) [RCIV60]

1) Bezaubern[14549] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Streiten III[14550] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Verwirrung[14551] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Suggestion[14552] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Impotenz[14553] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Halten[14554] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Beherrschen[14555] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Eifersucht[14556] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wahres Bezaubern[14557] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Streiten IV[14558] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wahre Impotenz[14559] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wahres Halten[14560] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Haß[14561] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Antipathie[14562] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Liebeskrank[14563] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Streit[14564] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Haß[14565] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Antipathie[14566] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Houris Veränderungen (Houri's Change) [RCIV61]

1) Studieren[14567] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wahres Gesicht verändern[14568] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Aussehen[14569] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Art verändern[14570] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Art vortäuschen "[14571] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wahres Aussehen[14572] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Ruf vortäuschen "[14573] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Ausstrahlung I[14574] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Traumpartner[14575] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geschlecht verändern[14576] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Magie vortäuschen[14577] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Ausstrahlung II[14578] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Nichtgegenwart[14579] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Ausstrahlung III[14580] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vortäuschen c[14581] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Große Ausstrahlung[14582] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Vortäuschen[14583] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Geschlecht verändern[14584] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Heilige Gegenwart[14585] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Küsse (Kisses) [RCIV60]

1) Kuß der Schmerzen *[14586] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kuß der Benommenheit *[14587] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kuß des Feuers *[14588] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kuß der Schwäche *[14589] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kuß des Schlafs *[14590] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kuß der Sklaverei *[14591] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kuß des Blendens *[14592] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kuß der Agonie *[14593] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kuß der Verbindung *[14594] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kuß der Lähmung *[14595] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Kuß des Komas *[14596] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kuß der Veränderung *[14597] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Kuß der Tortur *[14598] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kuß der Amnesie *[14599] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Kuß des Todes *[14600] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Kuß der Infantilität *[14601] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Pustekuß *[14602] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Kuß des Lebenssaugens *[14603] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Anziehung (Alluring Ways) [RCIV61]

1) Aufmerksamkeit *[14604] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Zungenfertigkeit *[14605] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Fesseln III[14606] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Verführen *[14607] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Silberzunge *[14608] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Attraktivität *[14609] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Ekstase[14610] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Große Aufmerksamkeit *[14611] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Bezauberung übertragen[14612] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Fesseln X[14613] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Verführung[14614] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Liebeszauber[14615] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Jugend[14616] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Sympathie[14617] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Verführung gleichen Geschlechts[14618] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Verführung *[14619] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Liebe[14620] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Sympathie[14621] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Jugend[14622] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLi08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi08]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL96]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Illusionisten

(reine Magiekundige der Grundmagie) [Illusionist, Herkunft: Spell Law, Seite 6]

Illusionisten konzentrieren ihre Sprüche auf Irreführung und Illusionen. Ihre Basissprüche beruhen auf der Manipulation der menschlichen Sinne: Sicht, Geräusche, Berührungen, Geschmack, Gerüche, mentale Impulse und der Kombination dieser Sinne.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Fühlen-Tasten-Schmecken Feel-Taste-Smell	SL-87 16	Geräusche formen Sound Molding	SL-87 18	Illusionen meistern Illusion Mastery	SL-86 21
Licht formen Light Molding	SL-86 15	Sinne des Verstandes formen Mind Sense Molding	SL-85 19	Verkleidungen Guises	SL-85 19

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Fühlen-Tasten-Schmecken (Feel-Taste-Smell) [S187]

1) Geruchswunder (E)[4816] R: 30m / D: 10min/1
   Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Gerüchen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.
2) Schlag (30m) (E)[4817] R: 30m / D: -
   Das Ziel bekommt einen Schlag wie mit einer Faust. Normalerweise wird der Schaden wie bei einem waffenlosen Angriff ermit-telt. Für diesen Zauber kann ein Fertigkeitswert ausgebildet werden wie für Elemtarbolzen.
3) Geschmackswunder (E)[4818] R: 30m / D: 10min/3
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch ein Satz von Geschmäcken in 3mR erzeugt werden.
4) Wolke der Tränen (3m) (E)[4819] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft eine Wolke aus giftigen Gasen mit 3mR, die jeden, der nicht widersteht (WW jede Runde innerhalb der Wolke), für 1KR/10 Fehlschlag benommen macht. Die Wolke treibt mit dem Wind.
5) Gefühlswunder I (E)[4820] R: 30m / D: 10min/5
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.
7) Schlag (100m) (E)[4821] R: 100m / D: -
   Wie oben, jedoch mit 100m Reichweite.
9) Wolke der Tränen (6mR) (E)[4822] R: 30m / D: 1KR/9
   Wie oben, jedoch mit 6m Radius.
10) Gefühlswunder II (E)[4823] R: 30m / D: 10min/10
    Wie Gefühlswunder I, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch zwei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.
11) Schlag (150m) (E)[4824] R: 150m / D: -
    Wie oben, jedoch mit 150m Reichweite.
13) Großes Geruchs-/Geschmackswunder (E)[4825] R: 3m / D: 1KR/St
    Einer Zahl von Objekten entsprechend der Stufe des Zaubernden können individuelle Gerüche und Geschmäcke verliehen werden.
14) Wolke der Tränen (15mR) (E)[4826] R: 30m / D: 1KR/14
    Wie oben, jedoch mit 15m Radius.
15) Gefühlswunder III (E)[4827] R: 30m / D: 10min/15
    Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch drei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.
20) Gefühlswunder V (E)[4828] R: 30m / D: 10min/20
    Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch fünf mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.
25) Wahres Geruchswunder (E)[4829] R: 30m / D: P
    Wie Geruchswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geruch verliehen werden.
30) Wahres Geschmackswunder (E)[4830] R: 30m / D: P
    Wie Geschmackswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geschmack verliehen werden.
50) Wahres Gefühlswunder (E)[4831] R: 30m / D: P
    Wie Gefühlswunder I, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Gefühl verliehen werden.

Geräusche formen (Sound Molding) [S187]

1) Geräuschwunder (E)[4832] R: 30m / D: 10min/1
   Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Geräuschen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.
2) Stille (2m) (F)[4833] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Bereich von 2mR, aus dem weder Geräusche hinaus noch in den Geräusche hereindringen können. Wenn der Mittelpunkt sich auf einem beweglichen Objekt oder Wesen befindet, bewegt sich der Bereich mit dem Objekt/Wesen; + 25 auf Schleichen.
3) Geräuschkontrolle (3m) (F)[4834] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann die Intensität von Geräuschen innerhalb des Radius kontrollieren; die Lautstärke liegt zwischen Stille und einem lauten Schrei und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.
4) Plötzliches Geräusch (F)[4835] R: 30m / D: -
   Erzeugt ein plötzliches, sehr lautes Geräusch an den Ohren eines Ziels, das dadurch für 1KR/5 Fehlschlag benommen ist.
5) Stille (3m) (F)[4836] R: 3mR / D: 1min/5
   Wie oben, jedoch mit 3m Radius.
6) Geräuschkontrolle (15m) (F)[4837] R: 15m / D: C
   Wie oben, jedoch mit 15m Radius.
7) Taubheit (F)[4838] R: 30m / D: 1h/5 Fehlwurf
   Das Ziel kann keine Geräusche hören, die in mehr als 15cm Entfernung von seinen Ohren entstehen sind, und niemand kann das Ziel aus einer Entfernung von mehr als 15cm sprechen hören.
8) Stille (15m) (F)[4839] R: 15m / D: 1min/8
   Wie oben, jedoch mit 15m Radius.
9) Schwacher Ultraschall (F)[4840] R: 15mR / D: 1KR/St(C)
   Alle Ziele in Reichweite, die im Ultraschallbereich hören können, sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen. Tiere, die Ultraschall hören können, werden in Panik fliehen. Solange ein Ziel im Wirkungsbereich ist, muss jede KR ein WW gemacht werden.
10) Geräuschkontrolle (30m) (F)[4841] R: 30m / D: C
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
11) Plötzliches Geräusch (6m) (F)[4842] R: 6mR / D: -
    Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 6mR betroffen.
12) Stille (30m) (F)[4843] R: 30mR / D: 1min/12
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
14) Taubheit (3m) (F)[4844] R: 3mR / D: 1h/5 Fehlwurf
    Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 3mR betroffen.
15) Geräuschkontrolle (3m/St) (F)[4845] R: 3m R/St / D: C
    Wie oben, jedoch mit 3m/St Radius.
20) Große Taubheit (F)[4846] R: 30m / D: 1h/5 Fehlwurf
    Wie Taubheit, der Zauber wirkt jedoch auf eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden.
25) Große Stille (F)[4847] R: 30m / D: 1min/25
    Wie Stille, es haben jedoch eine Zahl von vielen Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden einen Bereich der Stille mit 30cm Radius um sich herum.
30) Wahre Geräuschkontrolle (F)[4848] R: 6mR/30 / D: P
    Wie Geräuschkontrolle, der Wirkungsbereich ist jedoch 6mR/St und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.
50) Starker Ultraschall (F)[4849] R: 30mR / D: 1KR/St(C)
    Wie Schwacher Ultraschall, es sind jedoch alle in 30mR betroffen. Jeder, der seinen WW um (40-75) verfehlt, wird bewußtlos, jeder, der um mehr als 75 (76+) verfehlt, stirbt.

Illusionen meistern (Illusion Mastery) [SI86]

1) Unbewegte Illusion II (M)[4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
2) Bewegte Illusion I (M)[4703] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
3) Unbewegte Illusion III (M)[4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
4) Wartende Unbewegte Illusion II (M)[4707] R: 30m / D: 24h
   Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
5) Bewegte Illusion II (M)[4706] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
6) Unbewegte Illusion V (M)[4711] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
7) Wartende Bewegte Illusion II (M)[4710] R: 30m / D: 24h
   Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
8) Wartende Unbewegte Illusion III (M)[4714] R: 30m / D: 24h
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion III (M)[4713] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
10) Illusion VII (E)[4859] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Illusion II, es können jedoch sechs Optionen gewählt werden.
11) Wartende Bewegte Illusion III (M)[4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
12) Bewegte Illusion IV (E)[4861] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch drei Optionen gewählt werden.
13) Verzögerte Illusion V (E)[4862] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
14) Bewegte Illusion V (E)[4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
15) Unbewegte Illusion X (M)[4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Bewegte Illusion X (M)[4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
22) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
25) Verzögerte Illusion X (E)[4866] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.
30) Wahre unbewegte Illusion (M)[4721] R: 30m / D: P
    Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.
32) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... .
    Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.
50) Wahre bewegte Illusion (E)[4868] R: 30m / D: P
    Wie Bewegte Illusion X, die Illusion ist jedoch permanent (bis sie aufgehoben wird); die Illusion bewegt sich aber nur, wenn der Zaubernde sich konzentriert.

Licht formen (Light Molding) [SI86]

1) Lichtwunder (E)[4869] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft ein einfaches unbewegliches Bild/eine Szene mit einer Größe von bis zu 3mR. Die visuellen Aspekte werden wirklich erschaffen (kein WW), und die Illusion kann normalerweise nur durch Zauber oder einen anderen Sinn als das Sehen entdeckt werden.
2) Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
3) Lichtkontrolle (3m) (F)[4871] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann die Intensität des Lichts innerhalb des Radius kontrollieren; die Helligkeit liegt zwischen Tageslicht und natürlicher Dunkelheit und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.
5) Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
9) Blenden (F)[4874] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
   Verdunkelt einen Bereich um den Kopf des Ziels herum, was das Ziel blendet, bis der Zauber aufgehoben wird (durch Gegenzauber oder Magisches Licht).
10) Lichtkontrolle (15m) (F)[4875] R: 15mR / D: C
    15mRWie oben, jedoch mit 15m Radius.
11) Magisches Licht (F)[4876] R: B / D: 1min/St
    Durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit in 30mR und erhellt den ganzen Wirkungsbereich auf volles Tageslicht.
13) Leuchtfeuer (F)[4877] R: 1,5km / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Der Strahl ist 1,5 km lang.
14) Magische Dunkelheit (F)[4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30mR. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (außer Magisches Licht) müssen einen WW machen.
15) Lichtkontrolle (30m) (F)[4879] R: 30mR / D: C
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
20) Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
25) Lichtkontrolle (150m) (F)[4881] R: 150mR / D: C
    Wie oben, jedoch mit 150m Radius.
30) Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
50) Wahre Lichtkontrolle (F)[4883] R: 30mR/50 / D: C
    Wie Lichtkontrolle, jedoch mit 30mR/St.

Sinne des Verstandes formen (Mind Sense Molding) [S185]

1) Illusionen entdecken (P)[4884] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde kann ein Objekt oder einen Ort (bis zu 1,5m Radius) auf das Vorhandensein von Illusionen überprüfen .
2) Unsichtbares entdecken (P)[4885] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt unsichtbare Objekte oder Kreaturen. Ein Bereich von 1,5m Radius kann pro Runde überprüft werden. Alle Angriffe gegen etwas, das so entdeckt wurde, werden mit -25% modifiziert.
3) Rasse verschleiern (P)[4886] R: 3m / D: 10min/St
   Bei mentaler oder magischer Untersuchung erscheint das Ziel als Angehöriger einer vom Zaubernden ausgewählten Rasse.
4) Macht verschleiern I (P)[4887] R: 3m / D: 10min/4
   Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 1 höher ODER niedriger erscheinen.
5) Anwesenheitswunder (P)[4888] R: 30m / D: 10min/5
   Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch die "Anwesenheit" einer Kreatur vorgetäuscht werden..
6) Zunft verschleiern (P)[4889] R: 3m / D: 10min/6
   Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch eine andere Zunft vorgetäuscht werden.
7) Macht verschleiern III (P)[4890] R: 3m / D: 10min/7
   Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 3 höher ODER niedriger erscheinen.
8) Verschleierung (E)[25673] R: 3m/St / D: 1Tag/St
   Dieser Illusionsspruch betrifft ein unbelebtes Objekt von bis zu 5kg Masse pro Stufe. Der Spruch verändert das Aussehen, die Form und die Gestalt des Objektes. Wenn der Gegenstand magisch ist, so kann die Macht des Gegenstandes um bis zu eine Stufe pro Stufe des Spruchs geändert werden. Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so kann es erkennen, dass die wahre Natur des Gegenstandes verschleiert wird, aber er kann Sie nicht erkennen. Gelingt der Widerstandswurf um mindestens 25 Punkte, so erkennt er die wahre Natur des Gegenstandes. Mit einem um 50 Punkte gelungenen Widerstandswurf kann die Illusion gebrochen werden (sofern gewünscht).
9) Energieausstrahlung verringern (P)[4891] R: 3m / D: 10min/9
   Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Energieaausstrahlung eines Objektes so reduziert werden, das schwächere Gegenstände nicht entdeckt werden können und dass mächtige Gegenstände wie schwächere erscheinen (für Zauber wie Essenz/Mentalmagie/Göttermagie entdecken).
10) Macht verschleiern V (P)[4892] R: 3m / D: 10min/10
    Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 5 höher ODER niedriger erscheinen.
11) Illusion aufheben (N)[4893] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in der Reichweite verschwindet für den Zaubernden für die Dauer des Zaubers.
12) Wahres Illusionen entdecken (P)[4894] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Illusionen entdecken, der Zaubernde kann jedoch jede Runde ein anderes Objekt oder einen anderen Bereich auf Illusionen überprüfen.
13) Macht verschleiern X (P)[4895] R: 3m / D: 10min/13
    Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 10 höher ODER niedriger erscheinen.
14) Wahres Illusionen aufheben (P)[4896] R: 30m / D: 1min/14
    Wie Illusion aufheben, es werden jedoch alle Illusionen in Reichweite für den Zaubernden aufgehoben.
15) Verschleiern (P)[4897] R: 3m / D: 10min/St
    Alle Verschleie-rungszauber aus den niedrigeren Stufen werden gleichzeitig auf das Ziel angewandt.
20) Nichtanwesenheit (P)[4898] R: 3m / D: 10min/20
    Wie Rasse verschleiern, die Anwesenheit des Ziels ist jedoch nicht zu detektieren.
25) Wahre Verschleiern (P)[4899] R: 3m / D: 1h/25
    Wie Verschleiern, die Dauer ist jedoch 1h/St.
30) Große Nichtanwesenheit (P)[4900] R: 3m / D: 10min/30
    Wie Nichtanwesenheit, es können jedoch 20 Ziele beeinflusst werden.
50) Großes Verschleiern (P)[4901] R: 3m / D: 10min/50
    Wie Verschleiern, die Zauber können jedoch auf eine Zahl von Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden angewandt werden.

Verkleidungen (Guises) [S185]

1) Verschwimmen (E)[4902] R: 3m / D: 1min/St
   Lässt das Ziel verschwommen erscheinen, was die Attacke um 2 erschwert (Elementenangriffe -10).
2) Schatten (E)[4903] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel und alle Objekte, die es mit sich trägt werden zu einem Schatten und sind somit in dunklen Bereichen fast unsichtbar (je nach Situation ein Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und Tarnen)
3) Fassade I (E)[4904] R: 3m / D: 1h/St
   Dem Ziel wird durch eine begrenzte Illusion das Aussehen einer anderen hominoiden Rasse mit bis zu 20 % Abweichung von seiner eigenen Größe verliehen. Die Illusion bewegt sich mit dem Ziel.
4) Zeichen (M)[4905] R: 6m WW-Mod:-50 / D: C
   Der Zaubernde kann dem Ziel durch Zeichensprache einfache Konzepte mitteilen (ja, nein, Hunger, auf Wiedersehen, usw.); dem Ziel wird es so erscheinen, als ob der Zaubernde seine Sprache spreche.
5) Verschiebung I (E)[4906] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint verschoben zu seiner wirklichen Position, was dazu führt, dass 10% der Angriffe auf das Ziel keinen Effekt haben. Jedesmal, wenn ein Angreifer so verfehlt, sinkt die Chance, dass dieser Gegner ein weiteres Mal verfehlt, um 5 %.
6) Fassade II (E)[4907] R: 3m / D: 1h/6
   Wie Fassade I, es kann aber ein weiterer Sinn hinzugefügt werden (Geruch, Gefühl ...)
7) Personifizierte Fassade (E)[4908] R: 3m / D: 1h/7
   Wie Fassade I, das Ziel kann aber das Aussehen einer bestimmten Person annehmen. Die Person muss vorher für mindestens eine Minute konzentriert beobachtet worden sein.
8) Personifizierte Stimme (E)[4909] R: 3m / D: 1h/8
   Wie Personifizierte Fassade, es wird jedoch die Stimme einer bestimmten Person imitiert. Die Person muss vorher mindestens eine Minute lang konzentriert angehört worden sein.
9) Fassade III (E)[4910] R: 3m / D: 1h/9
   Wie Fassade I, es können aber zwei weitere Sinne hinzugefügt werden.
10) Verschiebung II (E)[4911] R: 3m / D: 1min/10
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 20%.
11) Spiegelbilder (E)[25661] R: 3m / D: 6+1KR/St
    Der Zauberkundige kann bis zu 5 Spiegelbilder des Ziels (auch sich selbst) erzeugen. Diese Spiegelbilder werden sich exakt wie das Ziel bewegen. Sobald ein Spiegelbild berührt wird, löst es sich auf, aber die anderen Spiegelbilder bleiben davon unbeeinflußt.
12) Abbild (E)[4912] R: S / D: 1min/St
    Erschafft ein Abbild des Zaubernden, das er steuern kann, wenn er sich konzentriert. Ansonsten bewegt sich das Abbild wie der Zaubernde.
13) Großes Verschwimmen (E)[4913] R: 3m / D: 1min/13
    Wie Verschwimmen, es kann jedoch eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden verschwimmen.
14) Fassade V (E)[4914] R: 3m / D: 1h/14
    Wie Fassade I, es können jedoch alle Sinne hinzugefügt werden.
15) Verschiebung III (E)[4915] R: 3m / D: 1min/15
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 30%.
20) Verschiebung IV (E)[4916] R: 3m / D: 1min/20
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 40%.
25) Grosse Fassade I (E)[4917] R: 3m / D: 1h/25
    Wie Fassade I, es kann jedoch einer Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden ein neues Aussehen verliehen werden.
30) Verschiebung V (E)[4918] R: 3m / D: 1min/30
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 50%.
50) Wechselnde Fassaden (E)[4919] R: 3m / D: 1h/50
    Wie Fassade V, der Zaubernde kann jedoch jede Runde eine neue Fassade annehmen.

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SA79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Ingenieur

(Halbzauberer der Grundmagie) [Engineers, Herkunft: Alchemy Companion, Seite 71]

Ingenieure sind eine Variante der Alchemisten, die normalerweise in den Reihen einer Armee dienen, die die Domäne eines königlichen Gönners verteidigt. Ingenieure sind Halbzauberer der Grundmagie. Die Zauber der Ingenieure konzentrieren sich auf den Bau und den Schutz von Festungen sowie auf Sprengstoffe. Ingenieure sind die besten Verteidigungsspezialisten und bekannt für ihre Belagerungskriegsführung bekannt. Ingenieure werden oft von lokalen Herrschern angestellt, um deren Souveränität zu sichern. Der Ingenieur ist eine Variante des Berufs des Alchemisten.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Bauwerke Constructions	AC-147	23	Befestigungen Fortifications	AC-150	0	Gebäudeverteidigung Structure Wardings	AC-151	0
Schutz für Festungen Perimeter Wardings	AC-127	24	Sprengstoffe Explosives	AC-148	0			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Bauwerke (Constructions) [AC147]

1) Erkundung[27012] R: 30m/St / D: -
   Der Zauberkundige bestimmt aufgrund der vorliegenden Anforderungen die beste Stelle für ein Bauwerk.
2) Zeichnen[27014] R: S / D: V
   Ermöglicht es dem Zauberkundigen, die Grundrisse eines Gebäudes fehlerfrei zu zeichnen. Die Zeit, die normalerweise für die Erstellung dieser Pläne benötigt wird, wird halbiert.
3) Stroh erschaffen[27016] R: 3m / D: P
   Der Zauberkundige verwandelt geeignetes Material (z. B. Stroh, Binsen, Palmwedel usw.) in hochwertiges Stroh, das sich zur Dachdeckung eignet. Die Menge an Material, die der Zauberkundige in Stroh verwandeln kann, reicht aus, um 30 Quadratmeter pro Stufe zu decken. Für diese Tätigkeit ist 1 Runde pro 30 Quadratmeter erschaffenes Stroh erforderlich.
4) Pech erschaffen[27018] R: 3m / D: P
   Der Zauberkundige verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Baumharz, Öl usw.) in Pech der gewünschten Konsistenz, das sich für die Abdichtung eignet.
   Die Menge der Materialien, die der Zauberkundige in Pech umwandeln kann, beträgt 4 Liter pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert eine Runde pro 4 Liter erzeugtem Pech.
5) Bretter erschaffen[27020] R: 3m / D: P
   Der Zauberkundige verwandelt die Stämme in Stangen und/oder Bretter der gewünschten Größe. Die Menge an Holz, die der Zauberkundige beeinflussen kann, beträgt 3m Brettlänge pro Stufe (Höhe und Breite werden durch die gewählten Stämme bestimmt). Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m Brettlänge.
6) Mörtel herstellen[27022] R: 3m / D: P
   Der Zauberkundige sorgt dafür, dass die entsprechenden Materialien (z. B. Sand, Kalk, Wasser und Fasermaterial) zu Mörtel der gewünschten Konsistenz gemischt werden. Die Menge an Material, die der Zauberkundige in Mörtel verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 9 kg hergestelltem Mörtel.
7) Ziegel herstellen[27024] R: 3m / D: P
   Der Zauberkundige lässt die entsprechenden Materialien (z. B. Lehm, Stroh, Splitt usw.) zu Ziegeln beliebiger Größe werden. Diese Ziegel sind so zu behandeln, als wären sie vollständig gebrannt worden. Die Menge des Materials, das der Zaubernde in Ziegelsteine verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Dieser Vorgang dauert 1 Runde pro 9 kg Ziegelsteine.
8) Holz schnitzen[27026] R: S / D: V
   Ermöglicht es dem Zauberkundigen, ein Stück Holz makellos in die gewünschte Form zu schnitzen. Die Zeit, die normalerweise zum Schnitzen dieses Holzes benötigt wird, wird halbiert.
9) Stein formen[27028] R: S / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Stein makellos in die gewünschte Form zu meißeln. Die Zeit, die normalerweise für das Schnitzen dieses Steins benötigt wird, wird halbiert.
10) Metall gravieren[27030] R: S / D: V
    Ermöglicht es dem Zauberkundigen ein Metallstück mit dem gewünschten Design zu gravieren. Die Zeit, die normalerweise für die Gravur dieses Metall zu gravieren, wird halbiert.
11) Glas erschaffen[27033] R: 3m / D: P
    Der Zauberkundige verwandelt die entsprechenden Materialien (z.B. Sand, Soda, Pottasche, Kalk usw.) in Glas in jeder gewünschten Form und Größe. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Glas verwandeln kann, beträgt 3 m² pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m² geformtes Glas.
12) Metall formen[27035] R: S / D: V
    Ermöglicht es dem Zauberkundigen ein Stück Metall makellos in die gewünschte Form zu bringen. Die Zeit, die normalerweise für die Formung des Metalls benötigt wird, wird halbiert.
13) Graben[27037] R: 30m / D: P
    Erlaubt dem Zaubernden, bis zu 3m³ pro Stufe an Erd- (oder Eis-) Material aus einem Gebiet zu entfernen. Die Hälfte dieser Menge kann entfernt werden, wenn das Material aus Stein oder Metall besteht. Das entfernte Material kann an einem beliebigen Ort irgendwo in der Nähe (innerhalb der Reichweite) aufgeschüttet werden.
14) Keramik erzeugen[27039] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Ton, Split, Sand usw.) in Keramik/Fliesen in jeder gewünschten Form. Diese keramischen Einrichtungsgegenstände können die Form eines Beckens, eines Dachziegel, einer Bodenfliese, einer Zierfliese, eines Regals, eines Tisches, eines Fackelhalters, einer Toilette usw. haben. Die Menge an Material, die der Zauberkundige verändern und zu keramischen Einrichtungsgegenständen formen kann, beträgt 5 kg pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert 1 Runde pro 5 kg geformter Keramik Gegenstände.
15) Kleinere Bauvorhaben[27041] R: 30m / D: P
    Ermöglicht es dem Zaubernden, alle gesammelten Materialien geschickt zu der gewünschten Struktur zusammenzusetzen. Dieser Zusammenbau erfolgt innerhalb eines Raumvolumens von 3m³ pro Stufe. Die auf diese Weise gebauten Strukturen sind von höchstmöglicher Festigkeit. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro betroffenen 3m³.
16) Erdwall[27043] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde erschafft einen Wall aus verdichteter Erde mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
17) Holzwall[27045] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Holz mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
18) Steinwall[27047] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Stein mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
19) Glaswall[27049] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde erschafft einen Wall aus gehärtetem Glas mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
20) Metallwall[27051] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde erschafft eine Wand aus Eisen, Kupfer, Bronze, Messing, etc. (nichts Wertvolles) mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Diese Wand kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche stehen.
25) Schweißnaht[27053] R: 30m / D: P
    Ermöglicht es dem Zauberkundigen, die Nähte zwischen zwei beliebigen Wänden oder zwischen Ziegeln zu verschmelzen. Die Größe der Versiegelung kann entweder 9 m² pro Stufe (beim Zusammenfügen von zwei Wänden) oder bis zu 3 m³ (aus separaten Materialien, die zu einem einzigen festen Objekt verschmolzen werden). Der Bereich der Naht ist genauso stark wie die Teile, die zusammengefügt wurden. Dieser Zauber macht aus vielen Teilen einen festen Gegenstand und verstärkt die Struktur effektiv um den Faktor zwei.
30) Größere Bauvorhaben[27055] R: 30m / D: P
    Wie kleinere Bauvorhaben, aber das Volumen, in dem die Montage stattfindet, entspricht 30m³ pro Stufe.
50) Baumeisterschaft[27057] R: S / D: 1min/St
    Der Zauberkundige kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste ausführen.

Befestigungen (Fortifications) [AC150]

Gebäudeverteidigung (Structure Wardings) [AC151]

Schutz für Festungen (Perimeter Wardings) [AC127]

1) Forschung (I)[16094] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf Versuche den Zweck, den Ursprung und die Auswirkungen eines bestimmten Zaubers zu erforschen.
2) Privater Schirm †[16095] R: B / D: P
   Diese Schutz dämpft alle Geräusche, die von innerhalb oder außerhalb des Raumes kommen. Dies hat keinen Einfluss darauf, wie sich die Insassen des Raumes gegenseitig hören. Alle betroffenen Hörwahrnehmungen liegen bei -50.
5) Schutz gegen Wahrsagen I †[16096] R: B / D: P
   Jede Wahrsagemagie, die versucht, die Begrenzung zu passieren, muss der Stufe des Schutzes widerstehen oder wird gebannt.
   Anmerkung: Wahrsagen ist definiert als die Verwendung von Zaubern, die das Sehen, Hören oder Vorhersagen der Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit ermöglichen.
6) Schutz nach innen (F)[16097] R: B / D: P
   Diese einfache Verzauberung erlaubt es, eine Schutzkreis nach innen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf ausgehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von innen durchqueren).
7) Verschmelzungsabwehr I †[16098] R: B / D: P
   Wenn der "Verschmelzen" Zauber nicht gegen die Stufe des Schutzkreiszaubers widersteht, so wird er aufgehoben und der Zauberkundige kann die Abschirmung nicht durchdringen.
   Anmerkung: Verschmelzen ist definiert als jeder Zauber, mit dem der Zauberkundige Material selber durchdringen kann.
8) Teleportationsschutz I †[16099] R: B / D: P
   Der Teleportations-Zauber versagt, wenn er den Widerstandswurf gegen den Schutzkreiszauber nicht schafft. Der Zauberkundige bewegt sich dann nicht.
   Anmerkung: Teleportations-Zauber umfasst alle Teleportations-, Portal-, Distanzloser Schritt, ...-Zauber, mit denen der Zauberkundige sich an einen anderen Ort versetzen kann.
9) Wachposten[16100] R: B / D: P
   Bewirkt, dass Schutzkreiszauber von Strukturen leuchten, sobald sie aktiviert werden. Ein Schutzkreiszauber ist immer dann aktiv, wenn ein Zauber, der von einem Schutzkreiszauber bekämpft wird, versucht, ihn zu durchqueren. Wenn der Betrachter nicht weiß, welche Schutzkreiszauber was bedeuten, kann er mit einer Probe gegen Gabe (+0) herausfinden, welche Schutzkreiszauber aktiviert wurden.
10) Schutz gegen Wahrsagen II †[16101] R: B / D: P
    Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.
11) Hintertür[16102] R: B / D: P
    Ermöglicht es dem Zauberkundigen, einen Durchgang oder eine Hintertür in einen beliebigen Schutzkreiszauber (markiert mittels †) einzubauen.
    Dies kann auf zwei Arten geschehen: Entweder kann ein Bereich innerhalb des Schutzkreises festgelegt werden, der nicht von ihm abgeeckt wird, oder es kann ein physisches Zeichen oder ein Schlüssel hergestellt werden, der es dem Träger erlaubt, den Schutzkreis zu umgehen.

Es können mehrere Schlüssel hergestellt werden.

12) Verschmelzungsabwehr II †[16103] R: B / D: P
Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.
13) Teleportationsschutz II †[16104] R: B / D: P
Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.
14) Feld Schutz †[16105] R: B / D: P
Dieser Schutzzauber kann mit jedem anderen Schutzkreiszauber kombiniert werden, um einen Feldschutz zu erzeugen. Der Schutzkreiszauber versucht nun nicht nur, jede Magie zu bannen, die den Schutzkreis durchquert, sondern auch jeden Versuch, die Magie innerhalb des Schutzkreises zu wirken (z.B. bewirkt ein Feld-Schutz gegen Wahrsagen III, dass jeder Versuch, innerhalb des Schutzkreises zu wahrsagen, einen um 50 Punkte erschwerten Widerstandswuf machen muss, selbst wenn sich der Zaubernde ebenfalls innerhalb des Schutzkreises befindet).
15) Schutz gegen Wahrsagen III †[16106] R: B / D: P
Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.
16) Wächterstein[16107] R: B / D: P
Wie Wachposten, außer dass der Zauberkundige einen Stein verzaubern kann, der immer dann leuchtet, wenn einer der Schutzkreiszauber aktiviert wird.Wenn der Betrachter nicht weiß, welcher Schutzkreis ausgelöst wurde, so kann er dies mit einer mittleren (+0) Gabe-Probe herausfinden. Der Stein muss innerhalb der zu überwachenden Schutzkreise fest installiert sein.
17) Verschmelzungsabwehr III †[16108] R: B / D: P
Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.
18) Teleportationsschutz III †[16109] R: B / D: P
Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.
19) Schutz nach außen †[16110] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es, einen Schutzkreis nach außen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf eingehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von außen durchqueren).
20) Verbotszone †[16111] R: B / D: P
Dieser Schutzkreis kann einer bestimmten Klasse von Kreaturen oder Wesen (z.B. Dämonen Typ II, Orks oder Untote) das Überschreiten der Grenze verbieten. Hinweis: Dies gilt auch für Versuche Teleportations- oder Verschmelzungszauber zu verwenden. Die Kreatur erleidet einen kritischen Zerstörungs-Treffer der Kategorie A und muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Schutzkreises ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur zurückgeschleudert wird. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur den Schutzwall durchdrungen hat. Selbst wenn es der Kreatur gelingt, den Schutzwall zu durchdringen, wird sie sich in dem Gebiet sehr unwohl fühlen (-10 auf alle Aktionen). Dieser Schutzwall erfordert, dass etwas von der Essenz oder ein Knochen der zu verbietenden Kreatur in das Gewebe der Struktur entlang der Umfriedung gemischt wird. Der Zauberkundige kennt vielleicht nur einige wenige Kreaturen, gegen die er einen Schutzschild errichten kann. Diese sind dem Spielleiter überlassen, aber ein paar Vorschläge sind die verschiedene Dämonen Typen, untote Geister und Elementare
25) Zauberschutz I †[16112] R: B / D: P
Dieser Schutzkreis bannt jeden aktiven Zauber, der versucht ihn zu durchdringen. Dieser Schutzkreis kann nicht zusammen mit Schutz nach außen † verwendet werden.
30) Heimstein[16113] R: B / D: P
Mit diesem Zauber können Schutzkreise auf einen Stein in der Struktur gelegt oder zentriert werden. Der Stein ist der Brennpunkt der Schutzkreise, wodurch die Schutzkreise sogar zu einer bestehenden Struktur hinzugefügt werden können. Der Stein kann mehrere Schutzkreise enthalten, die jeweils die Standardzeit für die Verzauberung benötigen. Der zentrale Stein ist an das Bauwerk gebunden und funktioniert nur innerhalb dieses Bauwerks. Wenn der Stein bewegt wird, funktionieren die Schutzkreise nicht mehr, bis er wieder an seinen Platz zurückgebracht wird. Auf diese Weise können die Schutzkreise ein- und ausgeschaltet werden, aber man muss aufpassen, dass der Stein nicht zerstört oder entfernt wird.
35) wahre Verschmelzungsabwehr †[16114] R: B / D: P
Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.
40) Wahrer Teleportationsschutz †[16115] R: B / D: P
Wie Teleportationsschutz I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.
45) Wahre Verbotszone †[16116] R: B / D: P
Wie Verbotszone †, aber der krtische Treffer ist ein C kritischer Treffer und der Widerstandswurf wird um 50 Punkte erschwert.
50) Zauberschutz II †[16117] R: B / D: P
Wie Zauberschutz I †, aber der Schutzkreis ist nun kompatibel zu Schutz nach außen †.

Sprengstoffe (Explosives) [AC148]

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SIZ6]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SKZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Kraftmagier

(reine Magiekundige der Grundmagie)

[Forcemage, Herkunft: Companion V, Seite 4]

Ein Kraftmagier ist ähnlich dem Magier, aber seine Magie und Zauber arbeiten auf einer fundamentaleren Ebene als die des Magiers. Er besitzt ein tiefgehendes Verständnis der Kräfte der Natur, die alle Dinge umgeben und einige einmaligen Sprüche, die ihn genauso wertvoll machen wie seinen Bruder im Geiste, den Magier.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Gesetz der Gravitation Gravity Law	RCV-36	19	Gesetz der Kraft Force Law	RCV-34	21	Gesetz des Magnetismus Magnetic Law	RCV-37	23
Kraft meistern Force Master	RCV-35	24	Schockwellen Shockwaves	RCV-35	24			

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56	20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79	25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70	22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58	21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29	19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60	23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52	23	Lebendes ändern Living Change	SL-77	14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59	24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81	22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78	13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79	12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80	21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78	26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80	28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54	23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81	21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77	15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55	19						

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Gesetz der Gravitation (Gravity Law) [RCV36]

1) Gewicht ändern (F)[14298] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann das Gewicht des Zieles um 2,5 kg/St erhöhen oder verringern.
2) Levitation (F)[14299] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubende kann mit einer Geschwindigkeit von 0,3m/St vertikal schweben.
3) Unsichtbarkeit (F)[14300] R: 3m / D: 1KR/St
   Durch eine Beeinflussung der Gravitation ist der Zaubernde in der Lage, das Strahlungs-Spekrum in seiner unmittelbaren Umgebung so zu krümmen, dass er vollkommen unsichtbar wird. Bemerkung: Auf diese Weise unsichtbare Ziele können durch keine Art von veränderter Wahrnehmung (z.B. Infrarot, Rüntgenstrahlung, Ultravision usw.) entdeckt werden. Anwender des Zaubers "Unsichtbares entdecken" erhalten einen Modifikation von -30 auf ihre Versuche, Ziele zu erkennen, die derart unsichtbar sind. Die Wirksamkeit von "Unsichtbares sehen" ist nicht eingeschränkt.
4) Erdrücken (F)[14301] R: 15m / D: -
   Erschafft um das Ziel herum eine temporäre Zone intensiver Gravitation mit einem Radius von 15cm/St. Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10.
5) Schwerelosigkeit (F)[14302] R: B / D: 1KR/St
   Für das Ziel wird die Gravitation aufgehoben. Die Trägheit bleibt erhalten, so dass sich das Ziel, wenn es angeschoben wird, in diese Richtung weiterbewegt, bis eine andere Kraft einwirkt. Das Ziel darf ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg nicht überschreiten.
6) Fliegen[14303] R: S / D: 1Kr/St
   Der Zaubernde kann mit 5(km/h)/St fliegen. 5km/h entsprechen ca. 1,4m/s (B~8), also 30 km/h = 50m/KR = 8,3m/s
7) Gravitationsbolzen (E)[14304] R: 30m / D: -
   Ein Gravitationsbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.
8) Transport (F)[14305] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Fliegen, aber es können nur unbelebte Ziele bewegt werden und der Flug wird vom Zaubernden kontrolliert. Der Zaubernde kann ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg beeinflussen.Die Fluggeschwindigkeit ist 5(km/h)/St.
10) Geostationär positionieren (F)[14306] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann ein Ziel geostationär positionieren. Die Trägheit ist gleich null, das Ziel wird sich also nur bewegen, so lange eine Kraft einwirkt. Eine Person oder ein Objekt kann so ohne Unterstützung in der Luft positioniert werden. Andere Objekte können darauf abgestellt oder daran aufgehängt werden. Volumen- und Gewichtsbeschränkungen sind wie bei Schwerelosigkeit.
11) Gravitationsfeld (F)[14307] R: 15m / D: C
    Verstärkt die Gravitation in einem Bereich von 0,3m/St x 0,3m/St x 0,3m/St. Alles, was in diesen Bereich gelangt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel zu Boden gerissen und dort festgehalten, wodurch es pro KR einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 auf den W100 erleidet. Pro zusätzlichem Zauberpunkt, den er für den Zauber einsetzt, kann der Zaubernde den Bonus auf den kritischen Trefferwurf um 10 erhöhen (bis maximal +50 bei insgesamt 5 Zauberpunkten).
12) Gravitation umdrehen (F)[14308] R: 3m / D: 1s/5St
    Der Zaubernde kehrt die Gravitation für ein Ziel um, das daraufhin nach oben "fällt".
13) Prallfeld (F)[14309] R: B / D: C
    Erschafft ein Abstoßungsfeld um ein Ziel herum. Alles, was danach mit dem Ziel in physikalischen Kontakt kommt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln. Bei einem Fehlschlag erfolgt eine Abstoßung mit der gleichen Kraft, die auf das Ziel ausgeübt wurde. Dieser Zauber gibt keine Boni für den Kampf. Das Ziel darf nicht schwerer sein als das Gewicht des Zaubernden multipliziert mit seiner Stufe.
15) Gravitationsball (E)[14310] R: 30m / D: -
    Erschafft eine Kugel von 60 cm Durchmesser vor dem Zaubernden und schießt diese dann auf das gewählte Ziel. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.
18) Großes Fliegen (F)[14311] R: S / D: 1KR/St (C)
    Wie Fliegen, es können jedoch halbe Stufe an Zielen transportiert werden. Das Gewicht der Ziele muss jeweils innerhalb von ±25kg vom Gewicht des Zaubernden liegen. Der Flug der Ziele entspricht dem Flug des Zaubernden. Während der Flugphase muss der Zaubernde sich konzentrieren und ist die Aktivität der Mitfliegenden auf 25% begrenzt. Relative Positionsänderungen der Mitfliegenden zum Zaubernden sind nur möglich, wenn der Zaubernde und alle anderen Mitfliegenden während dieser Zeit stationär verharren.eit stationär verharren.
19) Große Unsichtbarkeit (F)[14312] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Unsichtbarkeit, es können jedoch eine Zahl von Zielen gleich der Stufe des Zaubernden/2 unsichtbar gemacht werden.
20) Umgedrehte Gravitation (F)[14313] R: 30m / D: 1s/5St
    Wie Gravitation umdrehen, es wird jedoch ein stationäres Feld mit einer Größe von 0,8m²/St erzeugt (z.B. 4m*4m in Stufe 20).
25) Explodieren (E)[14314] R: 30m / D: -
    Erzeugt ein negatives Gravitationsfeld, das dazu führt, dass das Ziel explodiert und einen `E`-kritischen Treffer durch Zerstörung erleidet.
30) Implodieren (E)[14315] R: 30m / D: -
    Wie Explodieren, jedoch wird das Ergebnis des kritischen Treffers auf der Tabelle für stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +50 bestimmt.
50) Riss (F)[14316] R: 150m / D: -
    Erschafft einen Punkt ein enormer Anziehungskraft. Alle Ziele in einem Radius von 30m um diesen Punkt, denen kein Magieresistenzwurf gelingt, werden hineingesogen. Die Spielleiter bestimmt die Dimension, in die die Ziele reisen.

Gesetz der Kraft (Force Law) [RCV34]

1) Kraft entdecken (I)[14277] R: 30m/St / D: 1KR/St
   Der Zaubernde entdeckt aktive Kraft-Zauber innerhalb der Reichweite.
2) Kraftfeld I (F)[14278] R: S / D: 1KR/St
   Erzeugt ein schimmerndes Kraftfeld auf der Haut des Zaubernden, das die Verteidigungswerte gegen physische und elementare Angriffe um +10 erhöht (Rüstungsschutz +2 gegen Waffen, -10 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
3) Krafthand I (F)[14279] R: 30m / D: 1KR/St
   Erzeugt ein Kraftfeld in Form einer riesigen Hand, die ein Ziel ergreifen kann, welches äquivalent zu 1 Menschengröße/3 Stufen groß sein darf. Das Ziel kann nicht bewegt werden, und es darf pro KR einen vergleichende Probe auf seine Stärke gegen die Gabe des Zaubernden machen, um sich zu befreien. Ansonsten ist das Ziel auf 20% Aktivität beschränkt.
4) Manipulation I (F)[14280] R: V / D: C
   Erzeugt ein bandförmiges Kraftfeld, das eine Länge von bis zu 0,3m/St hat und z.B. als Seil oder als Bogensehne verwendet werden kann. Es gehorcht dem Willen des Zaubernden und kann auch als große Peitsche (2 TW, KT 1-4) mit einem Pool gleich dem aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator eingesetzt werden. Die Schadenskategorie errechnet sich aus 4xGabe+3xPool. Der Pool für Ausweichen ist gleich dem Angriffspool, der Rüstungsschutz ist 20/20/20/20/20. Das Band kann nur durch einen kritischen Treffer (mit mehr als 20 TP; es muss nicht ein Vielfaches des Rüstungsschutzes übertroffen werden, wie bei Rüstungen) oder eine Belastung von mehr als 12,5 kg/St zerstört werden. Ein Teil des Bandes muss immer in der Hand des Zaubernden sein.
5) Kraftfeldrüstung (F)[14281] R: S / D: 1KR/St
   Erzeugt eine schimmernde Rüstung aus Kraftfeldern. Der Rüstungsschutz beträgt St / St / St / St/5 / St (z.B. in Stufe 10: 10/10/10/2/10). Die Rüstung ist gewichtslos und stört weder die Bewegung noch das Zaubern.
6) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
   Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
7) Krafthand II (F)[14283] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-10
   Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 10 Punkten auf seinen Wurf.
9) Manipulation II (F)[14284] R: 15m / D: C
   Erzeugt zweidimensionale Kraftfelder mit einer Gesamtgröße von 0,09 m²/St (= 9dm²/St), die der Zaubernde beliebig formen und verändern kann. Es können z.B. einfache ebene Formen wie Treppen, Rampen, Wände, Regenschirme usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Kraftfelder brauchen keinen Auflagepunkt, können also frei im Raum positioniert werden.
10) Mystische Fesseln (F)[14285] R: 1,5m/St / D: 1min/St / WW:-20
    Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
11) Kraftfeld II (F)[14286] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +20 (Rüstungsschutz +4 gegen Waffen, -20 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
12) Krafthand III (F)[14287] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-20
    Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +20 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 20 Punkten auf seinen Wurf.
14) Ferne Hand (F)[14288] R: 1,5m/St / D: C
    Erschafft eine normal-große Krafthand, mit der der Zaubernde Objekte bewegen oder Aufgaben ausgeführen kann, die normale Stärke und Geschicklichkeit erfordern. Die Hand besitzt die Eigenschaftswerte des Zaubernden und hat Pools für waffenlosen Kampf und Ausweichen entsprechend den Grundpools und Talentwerte entsprechend den Grundwerten des Zaubernden. Wenn die Hand Schadenspunkte in Höhe eines Viertels der Trefferpunkte des Zaubernden erleidet, löst sie sich auf.
15) Kleiner Kraftwall (E)[14289] R: 30m / D: 1KR/St
    Erschafft einen nahezu undurchdringliches Kraftfeld in Form einer 0,3m/St x 0,3m/St großen Wand. Die Wand hat 100 Trefferpunkte pro Stufe des Zaubernden und einen Rüstungsschutz von 20/20/20/4/20.
16) Krafthand IV (F)[14290] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-30
    Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +30 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 30 Punkten auf seinen Wurf.
17) Manipulation III (F)[14291] R: 30m / D: C
    Der Zaubernde kann dreidimensionale Objekte, die aus Kraftfeldern bestehen erschaffen und manipulieren. Das Volumen der Kraftfelder darf 0,027 m³ pro Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Die Anordnung der Objekte im Raum ist beliebig. Es können einfach Körper wie Würfel, Kugeln, Zylinder, Pyramiden usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und

der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Objekte werden durch kritische Treffer sofort zerstört.

19) Kraftfeld III (F)[14292] R: S / D: 1KR/St
Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +30 (Rüstungsschutz +6 gegen Waffen, -30 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).

20) Mystischer Käfig (F)[14293] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Erschafft einen Gitterkäfig aus Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.

25) Wahre Krafthand (F)[14294] R: 30m / D: 1KR/St (C) / WW:-40
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +40 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 40 Punkten auf seinen Wurf.

30) Kraftfeldwall (F)[14295] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.

40) Wahre Manipulation (F)[14296] R: V / D: 1min/St
Der Zaubernde kann die Wirkungen der niedrigstufigeren Manipulation-Zauber in beliebiger Kombination einsetzen. Die Angriffs- und Verteidigungspools sind gleich dem DREIFACHEN aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator.

50) Kraftfeldsphäre (F)[14297] R: S / D: 1KR/St
Wie Kraftfeldwall, aber es wird ein kugelförmiges Kraftfeld erschaffen, das den Zaubernden umhüllt. Wenn der Zaubernde sich bewegt, bewegt sich das Kraftfeld mit ihm.

Gesetz des Magnetismus (Magnetic Law) [RCV37]

1) Magnetismus entdecken (I)[14317] R: 15m / D: 1KR/St
Der Zaubernde entdeckt magnetische Felder und ihre relative Stärke.

2) Magnetisieren (F)[14318] R: B / D: 1KR/St
Der Zaubernde heftet zwei metallische Objekte durch Magnetismus aneinander. Die Stärke der Verbindung beträgt 1 Unit/St.

3) Magnetfeld (F)[14319] R: B / D: 1KR/St
Versieht einen beliebigen Teil eines metallischen Objekts mit einem Magnetfeld mit 0,3m/St Radius. Die Feldstärke ist 1Unit/St.

4) Entmagnetisieren (F)[14320] R: B / D: 1KR/St
Unterdrückt jeden magnetischen Effekt von bis zu 1Unit/St für 1KR/St.

5) Magnetbolzen (30m) (E)[14321] R: 30m / D: -
Ein Magnetbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Wasser, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.

6) Magnetschild I (F)[14322] R: S / D: C
Erschafft ein magnetisches Kraftschild, das Metallwaffen anzieht. Allen Trägern von Metallwaffen, die direkt vor dem Schild stehen (2 angrenzende Felder auf sechseckigem Bodenplan) muss ein Magieresistenzwurf gelingen, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet, ansonsten haften ihre Waffen an dem Magnetschild. Nahkampf-Attackewürfe gegen den Zaubernden werden um 4 erschwert. Wenn die Attacke aufgrund dieser Erschwernis fehlschlägt, haftet die Waffe an dem Magnetschild. Das Schild schwebt in einem Abstand von höchstens 0,3m vor dem Zaubernden (der Zaubernde kann die Orientierung jede Sekunde neu bestimmen). Angehaftete Waffen können mit einer gelungenen vergleichenden Stärke-Probe mit einem Abzug von 5/Stufe des Zaubenden gegen die Gabe des Zaubernden vom Schild abgelöst werden.

7) Magnetball (3m R) (E)[14323] R: 30m / D: -
Ein Ball aus magnetischer Kraft mit einem Durchmesser von 0,3m wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Schock, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.

8) Verbiegen (F)[14324] R: 15m / D: -
Der Zaubernde setzt ein Feld von super-starken, pulsierenden Magnetwellen gegen das Ziel frei. Allen metallischen Gegenständen muss ein Magieresistenzwurf gelingen, oder Sie werden verbogen und Versuche sie weiterhin zu verwenden, erleiden einen Abzug von 1%/1 Fehlwurf.

9) Magnetbolzen (60m) (E)[14325] R: 60m / D: -
Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 60m.

10) Barriere (3m R) (F)[14326] R: 22,5m / D: 1KR/St (C)
Wie Verbiegen, jedoch hat der Wirkungsbereich die Form einer Säule.

11) Magnetball (6m R) (E)[14327] R: 45m / D: -
Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.

12) Magnetokinese (C)[14328] R: 7,5m / D: C
Der Zaubernde kann ein Metallobjekt "ergreifen" und 0,3m/St pro KR bewegen. Die Stärke ist gleich der zehnfachen Stufe in Units.

13) Magnetschild II (F)[14329] R: S / D: C / WW:-10
Wie Magnetschild I, aber es funktioniert wie ein Mannschild, der Magieresistenzwurf wird mit -10 modifiziert und Fernkampf-Attacken werden mit -6 modifiziert.

14) Magnetbolzen (90m) (E)[14330] R: 90m / D: -
Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 90m.

15) Kleinere Magnetklinge (F)[14331] R: S / D: 1KR/St
Erschafft eine Schwert-förmige Klinge aus magnetischer Kraft in der Hand des Zaubernden. Sie kann für Nahkampf-Attacken verwendet werden, wobei die Trefferwirkung wie beim Magnetbolzen mit einem zusätzlichen Bonus von +20 ermittelt wird. Die Klinge kann weder parieren noch pariert werden. Die Klinge hat eine Chance von 1%/St jede Metallrüstung zu ignorieren (Ziel wie Rüstungsschutz 1 behandeln). In jeder KR, in der der Zaubernde nicht mit der Klinge im Nahkampf angegriffen hat, kann er sie als Magnetbolzen verschießen.

16) Barriere (6m R)[14332] R: 45m / D: 1KR/St
Wie Barriere (3m R), jedoch mit 6m Radius.

17) Magnetball (12m R) (E)[14333] R: 45m / D: -
Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.

18) Rückstoß (F)[14334] R: 7,5m / D: -
Der Zaubernde setzt ein kegelförmiges Kraftfeld frei, dass sich von 3m bis zu einer Basisbreite von 15m ausdehnt. Allen Zielen mit schwerer Rüstung muss ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 3m/St vom Zaubernden weggeschleudert. Pro 15m, die sie dabei zurücklegen, erleiden sie einen `A`-kritischen Treffer durch Aufprall.

19) Brechen (F)[14335] R: 15m / D: -
Wie Verbiegen, jedoch werden Metallgegenstände durchgebrochen und/oder unbrauchbar gemacht.

20) Große Magnetklinge (F)[14336] R: S / D: 1KR/St
Wie Kleinere Magnetklinge, jedoch ist der Bonus +35 und die Schadenspunkte werden verdoppelt.

25) Wahre Barriere (F)[14337] R: 45m / D: 1KR/St (C)
Wie Barriere (6m R), jedoch ist die Wirkung wie in Brechen.

30) Kleinere Magnetsphäre (F)[14338] R: 9m / D: 1KR/St
Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -50, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -15 und wirkt wie Verbiegen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.

50) Große Magnetsphäre (F)[14339] R: 15m / D: 1KR/St
Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -75, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -20 und wirkt wie Brechen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.

Kraft meistern (Force Master) [RCV35]

1) Anorganisches schwächen (F)[14253] R: B / D: 1KR/St
   Bewirkt, dass jedes nicht magische, anorganische Material von bis zu 2,5kg/St die Hälfte seiner normalen Integrität verliert. So lange der Zauber wirkt, erleidet das Material doppelten Strukturschaden. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende anorganische Ziele.
2) Anziehungs-/Abstoßungspunkt I (F)[14254] R: 3m / D: 1KR/St
   Erschafft einen Anziehungs- oder Abstoßungspunkt von 500cm² Fläche. Dieser Punkt muss auf einer Oberfläche (egal ob lebend, unbelebt, mobil oder statisch) platziert werden.Wenn dieser Punkt in physikalischen Kontakt mit einer anderen Oberfläche kommt, werden die Flächen entweder voneinander abrutschen oder sich verbinden, je nachdem welche Version des Zaubers gewählt wurde.
3) Anziehungs-/Abstoßungsfeld I[14255] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Rüstungsschnitt I[14256] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Über Oberflächen krabbeln[14257] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Organisches schwächen[14258] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Anziehungs-/Abstoßungspunkt II[14259] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Anziehungs-/Abstoßungsfeld II[14260] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Rüstungsschnitt II[14261] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Über Oberflächen gehen[14262] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Anorganisches zu Staub[14263] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Anziehungs-/Abstoßungspunkt III[14264] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Anziehungs-/Abstoßungsfeld III[14265] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Rüstungsschnitt III[14266] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Über Oberflächen rennen[14267] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Organisches zu Staub[14268] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Anziehungs-/Abstoßungspunkt IV[14269] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Anziehungs-/Abstoßungsfeld IV[14270] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Rüstungsschnitt IV[14271] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Desintegrieren[14272] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Anziehungs-/Abstoßungspunkt[14273] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Anziehungs-/Abstoßungsfeld[14274] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Wahrer Rüstungsschnitt[14275] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Energie meistern[14276] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Schockwellen (Shockwaves) [RCV35]

1) Epizentrum lokalisieren (I)[14340] R: 30m/St / D: C
   Lokalisiert den Ausgangspunkt einer Schockwelle. Kann verwendet werden, um die Position eines Zaubernden, der den Zauber Schockwelle spricht, oder das Epizentrum eines Erdbebens zu finden, usw.
2) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/2
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
3) Sonar (I)[14342] R: 3m/St / D: C
   Erzeugt Energiepulse, die von festen Objekten in der Reichweite reflektiert werden. Der Zaubernde erfährt die Distanz und die Richtung von Zielen innerhalb der Reichweite.
   Bemerkung: Unsichtbare Ziele können mit diesem Zauber aufgespürt werden, es sei denn, sie sind durch den Zauber „Unsichtbarkeit“ von der Liste „Gesetz der Gravitation“ verborgen.
4) Stehende Welle I (F)[14343] R: B / D: 1min/St
   Erzeugt eine unsichtbare Barriere von 3x3x3 m, die beim Betreten einen "A"-kritischen Treffer durch Vibration verursacht.
5) Schockwelle I (F)[14344] R: 1,5m/St / D: -
   Intensive Schallenergie entspringt der Hand des Zaubernden (3m Kegel). Die Schockwelle fügt allen Zielen innerhalb des Kegels einen `A`-kritischen Treffer durch Vibration zu. Die Schockwelle verursacht auch Strukturschaden.
6) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/6
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
7) Stehende Welle II (F)[14346] R: B / D: 1min/St
   Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `B`-kritischen Treffer durch Vibration.
8) Druckwelle I (F)[14347] R: 30m / D: -
   Wie Schockwelle I, jedoch ohne Schadenswirkung. Stattdessen muss den Zielen in dem 3m Kegel ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 30 cm/1 Fehlwurf zurückgedrängt.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schockwelle II (F)[14349] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `B`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 6m.
11) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/11
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
12) Stehende Welle III (F)[14351] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `C`-kritischen Treffer durch Vibration.
13) Konzentrierte Schockwelle (F)[14352] R: 1,5m/St / D: -
    Ein Bolzen aus konzentrierten Schockwellen entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Blitz, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Vibration.
14) Druckwelle II (F)[14353] R: 60m / D: - / WW:-30
    Wie oben, aber mit anderer Reichweite und MM Wert.
15) Schockwelle III (F)[14354] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `C`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 9m.
16) Stehende Welle IV (F)[14355] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `D`-kritischen Treffer durch Vibration.
17) Große Vibration (12.5 Kg) (F)[14356] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 kg.
18) Kreisförmige Druckwelle (F)[14357] R: 30m / D: -
    Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.
19) Stehende Welle V (F)[14358] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `E`-kritischen Treffer durch Vibration.
20) Schockwelle IV (F)[14359] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `D`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 12m.
25) Schockwelle V (F)[14360] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `E`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 15m.
30) Kreisförmige Schockwelle (F)[14361] R: 30m / D: -
    Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.
40) Inverse Schockwelle (F)[14362] R: 30m/St / D: -
    Erzeugt eine Schockwelle, die sich vom Zaubernden aus in alle Richtungen fortpflanzt. Diese Welle hat keine Schadenswirkung, sondern löscht alle Schockwellen und Stehenden Wellen im Wirkungsbereich aus, wenn ihnen ein Magieresistenzwurf misslingt. Mit der Inversen Schockwelle können Erdbeben im Wirkungsbereich abgedämpft werden. Die Prozentchance dazu ist gleich der Stufe des Zaubernden abzüglich 2xRichter-Skala-Intensität des Erdbebens.
50) Wahre Schockwelle (F)[14363] R: 1,5m/St / D: 5KR
    Wie Schockwelle V, jedoch setzt sich die Wirkung der Wellen über mehrere Runden fort. Die Kategorie des kritischen Treffers wird jede Runde um einen Grad reduziert (`E`-kritischer Treffer durch Vibration in der ersten Runde, `D`-kritischer Treffer in der zweiten Runde usw.). Die Die Schadenspunktwirkungen aller kritischen Treffer werden verdoppelt. Die Kraft dieses Zaubers reicht aus, um ein größeres Erbeben auszulösen (oder vielleicht zu beenden), schwere Steinwände einzureißen, Flutwellen zu erzeugen usw.

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Kriegsmagier

(Halbzauberer der Grundmagie) [Warrior Mage, Herkunft: Companion II, Seite 6]

Ein Kriegsmagier ist ein Halbzauberer mit gleich großen Fähigkeiten in der Magie und im Kampf, was ihn zu einem starken Verbündeten oder gefährlichen Gegner macht. Seine Zauber helfen ihm beim Kampf, verbessern seine Sinne, dienen der Fortbewegung, wirken auf den Geist der Gegner ein oder beherrschen die Elemente.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Berührung des Geistes Mind's Touch	RCII-74 20	Bewegungen verbessern Movement Enhancement	RCII-72 23	Fortbewegung Highriding	RCII-75 21
Kampf verbessern Combat Enhancement	RCII-72 26	Klinge des Kriegers Warrior's Blade	SUC-50 21	Körpererneuerung Body Renewal	SL-92 19
Sinne verbessern Sense Enhancement	RCII-73 21	Waffen meistern Weapon Mastery	SUC-51 23	Wege der Elemente Elemental Ways	RCII-74 21

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCI174]

1) Halten I (F)[4920] R: 30m / D: 1min/St
   Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.
2) Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
3) Art Bezaubern (M)[4922] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
4) Telekinese I (F)[4923] R: 30m / D: 1min/St
   Magier kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Magier aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.
5) Suggestion (M)[4924] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen einfachen Befehl, der nicht komplett gegen ihn gerichtet ist, befolgen (keine Selbstmordaktion o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Art halten (M)[4926] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
8) Telekinese II (F)[4927] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.
9) Art beherrschen (M)[4928] R: 30m / D: 10min/St
   Das Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion.
10) Telepathie I (M)[4929] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.
11) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
    Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
12) Wahres Bezaubern (M)[4931] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Art Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
13) Halten II (F)[4932] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
14) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
15) Telepathie II (M)[4934] R: 3m / D: 1min/St (C)
    Wie Telepathie I, aber mit Dauer 1 Minute pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 15m pro Stufe.
20) Telekinese III (F)[4935] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 5 Kg pro Stufe bewegen und die Dauer ist 10 Minuten pro Stufe.
25) Halten III (F)[4936] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Halten I, übt aber 5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Telepathie III (M)[4937] R: 3m / D: 10min/St (C)
    Wie Telepathie I, aber mit Dauer 10 Minuten pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 30m pro Stufe.
50) Wahre Telepathie (M)[4938] R: 3m / D: 1h/St (C)
    Wie Telepathie I, aber mit einer Dauer von 1 Stunde / Stufe und Kontaktreichweite von 1,5 Km / Stufe.

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCI172]

1) Laufen I (F *)[4939] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
2) Weitsprung I (F *)[4940] R: S / D: -
   Der Magier kann, aus jeder Stellung heraus, 15m weit oder/und 6m hoch springen. Dies schließt eine sichere Landung mit ein.
3) Landen (F *)[4941] R: S / D: -
   Der Magier kann aus 3m pro Stufe Höhe fallen, ohne sich zu verletzen oder diese Höhe von einem höherem Sturz abziehen.
4) Lautlose Bewegungen (F *)[4942] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.
5) Rennen I (F *)[4943] R: S / D: 10min/St
   Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.
6) Balance I (F *)[4944] R: S / D: 1KR/St
   Mit diesem Spruch hat der Magier +50 auf alle Balancemanöver.
7) Schwimmen I (F *)[4945] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
8) Weitsprung II (F *)[4946] R: S / D: -
   Wie Weitsprung I, aber Magier kann 25m weit und 10m hoch springen.
9) Klettern I (F *)[4947] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
10) Schweben (F *)[4948] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
11) Schnelles Rennen I (F *)[4949] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.
12) Balance II (F *)[4950] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance I, aber der Magier kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..
13) Schwimmen II (F *)[4951] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
14) Weitsprung III (F *)[4952] R: S / D: -
    Wie Weitsprung I, aber Magier kann 30m weit und 12m hoch springen.
15) Levitation (F *)[4953] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
16) Sprinten I (F *)[4954] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.
17) Balance III (F *)[4955] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
18) Schwimmen III (F *)[4956] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.
19) Weitsprung IV (F *)[4957] R: S / D: -
    Wie Weitsprung I, aber Magier kann 40m weit und 15m hoch springen.
20) Fliegen (F *)[4958] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.
25) Großes Laufen (F *)[4959] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
30) Große Balance (F *)[4960] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Bewegungen meistern (F *)[4961] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.

Fortbewegung (Highriding) [RCI175]

1) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Schweben (F)[4963] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Es kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
3) Fliegen I (F)[4964] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann mit 10m/KR fliegen.
4) Distanzloser Schritt I (F)[4965] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
5) Fliegen II (F)[4966] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Plattform I (F)[4967] R: 3m / D: 10min/St
   Der Magier kann eine transparente Plattform aus Energie schaffen, die das doppelte Gewicht des Magiers trägt. Die Plattform ist unbeweglich und rund mit einem Durchmesser von 6m. Sie kann (Gewicht des Magiers x2) Trefferpunkte hinnehmen, bis sie zerstört ist.
7) Distanzloser Schritt II (F)[4968] R: 3m / D: -
   Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 60m.
9) Fliegen III (F)[4969] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann mit 50m/KR fliegen.
10) Tür I (F)[4970] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Distanzloser Schritt I, aber Magier kann auch durch Hindernisse hindurch, indem er die exakte Distanz (max. 30m) angibt.
11) Distanzloser Schritt III (F)[4971] R: 3m / D: -
    Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 100m.
12) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
12) Teleportation I (F)[4972] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: folgende Fehler-chancen: Platz nie gesehen (nur beschrieben) :50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1 Jahr):0.01%. Bei einem Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
13) Fliegen IV (F)[4973] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit 100m/KR fliegen.
14) Tür II (F)[4974] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Tür I, aber die max. Entfernung beträgt 60m.
15) Plattform II (F)[4975] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform I, aber der Magier kann mit einer KR Konzentration die Plattform auf- und abwärts mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegen, jedoch nicht horizontal. Er kann sie jedoch in jede Richtung rotieren lassen.
20) Teleportation III (F)[4976] R: 3m / D: -
    Wie Teleportation I, nur kann der Magier 3 Ziele auf einmal teleportieren.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Plattform III (F)[4977] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform II, aber der Magier kann sie in jede Richtung mit einer Geschwindigkeit von 30m pro Kampfrunde bewegen.
30) Große Teleportation (F)[4978] R: 15m / D: -
    Wie Teleportation I, nur kann der Magier 20 Ziele auf einmal teleportieren.
35) Plattform IV (F)[4979] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform III, aber der Magier braucht sich nicht zu konzentrieren und die Geschwindigkeit ist 100m pro KR.
50) Wahre Teleportation (F)[4980] R: 15m / D: -
    Wie Große Teleportation, nur hat der Spruch keine Entfernungsbegrenzung.

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCI172]

1) Kampf I (U *)[4981] R: S / D: 1KR/St
   Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
2) Verschwimmen (F *)[4982] R: S / D: 1min/St
   Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.
3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
4) Kampf II (U *)[4984] R: S / D: 1KR/St
   Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Schnelligkeit I (F *)[4986] R: S / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
7) Kampf III (U *)[4987] R: S / D: 1KR/St
   Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.
8) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
9) Schild II (F *)[4989] R: S / D: 1min/St
   Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
12) Schnelligkeit II (F *)[4992] R: S / D: 2KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
13) Kampf IV (U *)[4993] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.
14) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
17) Schnelligkeit III (F *)[4997] R: S / D: 3KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
18) Kampf V (U *)[4998] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.
19) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
20) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
25) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
30) Schnelligkeit X (F *)[5002] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
35) Kampf VIII (U *)[5003] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.
40) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
45) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahrer Kampf (F *)[5006] R: V / D: 1KR/ST
    Der Magier kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade) [SUC50]

1) Verzauberung (F)[4088] R: B / D: P
   Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.
2) Waffenlicht (F)[4089] R: B / D: 10 min/St
   Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
3) Persönliche Bindung (F)[4090] R: B / D: P
   Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.
4) Werfen (F *)[4091] R: B / D: 1 KR/St
   Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
5) Spalter (F)[4092] R: ? / D: ?
   Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
6) Klingenzauber(F)[4093] R: B / D: V
   Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.
8) Reparatur (F)[4094] R: B / D: P
   Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.
10) Elementenangriffszauber (F *)[4095] R: B / D: V
    Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.
11) Geschoß parieren (F *)[4096] R: B / D: 1 KR/St
    Magier kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfparade machen.
12) Erweiterter Schlag (F)[4097] R: B / D: 1 KR/ 2 St
    Der Magier kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.
13) Körperscheide (F *)[4098] R: B / D: P
    Der Magier absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe `ziehen`, so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Magiers aufgeschlagen.
14) Spezifischer Treffer (F *)[4099] R: B / D: V
    Der Magier kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur `blind` machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.
15) Rückkehr (F)[4100] R: B / D: V
    Die Waffe kehrt in die Hand des Magiers zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Magier entfernt.
16) Hammerschlag (F)[4101] R: B / D: 1 Attacke
    Der Magier kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).
17) Zauberspalter (F)[4102] R: B / D: V
    Die nächste Attacke des Magiers gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, oder der Zauber wird gebrochen.
18) Wirbelwind (F)[4103] R: B / D: 1 KR
    Der Magier geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.
19) Waffenspalter (F)[4104] R: B / D: 1min/St
    Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.
20) Geformter Treffer (F)[4105] R: B / D: V
    Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Magiers ausgewürfelt.
25) Elementenparade (F)[4106] R: B / D: 1 Parade
    Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Magier wird sein Pool der Waffe abgezogen.
30) Tanzende Waffe (F)[4107] R: B / D: 1 KR/St
    Die Waffe des Magiers wird für die Dauer des Zaubers `tanzen`. Der Magier muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie `tanzen` lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Magiers und nimmt 5 Punkte pro Stufe des Magiers an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Magier kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Magiers kämpft die Waffe weiter.
50) Zauber parieren (F)[4108] R: B / D: 1 Parade
    Der Pool des Magiers wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen

Körpererneuerung (Body Renewal) [SL92]

1) Blutfluss stoppen I (H c *)[5345] R: S / D: C
   Stoppt eine 1W6 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zauberer sich konzentriert oder nicht bewegt.
2) Blutung stillen (H S c *)[5346] R: S / D: C
   Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Magier bewußtlos ist.
3) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
4) Kleine Wunden heilen I (H S c *)[5348] R: S / D: P (C)
   Heilt 1 SP/min. Arbeitet auch unterbewußt.
5) Schnitte heilen I (H c)[5349] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, ist aber nach 1 KR permanent.
6) Brüche behandeln (H c)[5350] R: S / D: P (C)
   Wenn der Zauberer sich 2h pro Tag für 1-10 Tage (je nach Schwere des Bruchs) auf den Spruch konzentriert wird ein einfacher Bruch geheilt. (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5351] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, es werden aber zerschnittene oder gebrochene Muskeln und Sehnen geheilt.
8) Blutung stillen III (H S c *)[5352] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, heilt aber eine 3W6-Blutung.
9) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
   Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
10) Gift widerstehen (H S c *)[5354] R: S / D: C
    Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Magier sich konzentriert.
11) Kleine Wunden heilen II (H S c *)[5355] R: S / D: P (C)
    Heilt 2 SP/KR. Arbeitet auch unterbewußt.
12) Venen / Arterien heilen (H c)[5356] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.
13) Schnitte heilen III (H c)[5357] R: S / D: C
    Wie Schnitte heilen I, es wird aber eine 3W6 Blutung geheilt.
14) Wahres Brüche behandeln (H c)[5358] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, Bruch ist jedoch schon nach 2h geheilt.
15) Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5359] R: S / D: P (C)
    Wie Wahres Brüche behandeln, heilt aber Muskeln und Sehnen.
20) Gifte neutralisieren (H S c *)[5360] R: S / D: P (C)
    Neutralisiert mit bis zu 50% ein Gift (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn der Magier bewußtlos ist, oder sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange der Magier sich konzentriert.
25) Wahres Blutung stillen (H S c *)[5361] R: S / D: C
    Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung und ist nach Blutung durch 1W6 in Minuten permanent.
30) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[5362] R: S / D: P (C)
    Wie Gifte neutralisieren, neutralisiert aber zu 100% (-Stufe des Giftes).
50) Wahre Erneuerung (H S)[5363] R: S / D: V
    Während er in einer Trance ist (Selbsterhaltung der Körperfähigkeitenliste), kann der Magier die niedrigeren Sprüche zur Selbstheilung verwenden.

Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCH73]

1) Hören (U)[5007] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Horchen.
2) Nachtsicht (U)[5008] R: S / D: 10min/St
   Magier kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
3) Riechen (U)[5009] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Riechen.
4) Seitensicht (U)[5010] R: S / D: 10min/St
   Magier hat ein 300° Sichtfeld.
5) Schmecken (U)[5011] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Schmecken.
6) Scharfsicht (U)[5012] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Scharfsicht.
7) Fühlen (U)[5013] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Fühlen.
8) Ferner Sinn I (U)[5014] R: 15m/St / D: 1min/St
   Der Magier kann einen Ort in bis zu 15m/Stufe Entfernung bestimmen, den er kennt oder sieht und von dort aus einen seiner Sinne einsetzen. Kennt er den Ort nicht, so wird die Teleportationstabelle (Grundliste Fortbewegung) benutzt, um auszuwürfeln, wo er gelandet ist. Der Magier empfängt alle Sinneseindrücke dieses Sinns, als wenn er wirklich da wäre. Der Sinn kann in jede Richtung rotieren, aber sich nicht fortbewegen. Er kann nicht durch einen Magie entdecken-Spruch entdeckt werden. Jeder höhere Ferner Sinn-Zauber erlaubt es dem Magier, einen Sinn zusätzlich anzuwenden.
9) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
10) Sicht in Dunkelheit (U)[5016] R: S / D: 10min/St
    Magier kann 30m in magischer, 60m in totaler, normaler Dunkelheit und wie bei Tag in normalen Nacht sehen.
11) Ferner Sinn II (U)[5017] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann zwei Sinne nutzen.
12) Sicht in der Sonne (U)[5018] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann in jeder blendenden Helligkeit sehen, als wenn es normaler Tag wäre.
13) Sinnesmarkierung (U)[5019] R: B / D: P
    Der Magier kann eine Stelle magisch markieren, so daß er sie später für einen Fernen Sinn-Zauber benutzen kann. Er findet seine (und nur seine) Markierung automatisch, wenn sie in der Reichweite des Ferner Sinn-Zaubers ist. Die Markierung kann an einem beweglichen Objekt angebracht werden, sie bewegt sich dann mit. Dies ist der einzige Weg, den Ferner Sinn-Zauber beweglich zu machen, aber die Entfernungsbeschränkungen bleiben bestehen.
14) Holzsicht (U)[5020] R: S / D: 10min/St
    Magier kann durch 2,5 cm pro Stufe Holz sehen.
15) Ferner Sinn III (U)[5021] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann drei Sinne nutzen.
17) Steinsicht (U)[5022] R: S / D: 10min/St
    Magier kann durch 2,5 cm pro Stufe Stein sehen.
19) Ferner Sinn IV (U)[5023] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann vier Sinne nutzen.
20) Sicht (U)[5024] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann alle Sicht-Sprüche unter Stufe 13 gleichzeitig benutzen.
25) Ferner Sinn V (U)[5025] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann alle Sinne nutzen.
30) Wahrer Ferner Sinn (U)[5026] R: 1 / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann alle Sinne nutzen, und die Reichweite ist 1,5km pro Stufe.
50) Sinne meistern (U)[5027] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann jeden der Sprüche auf dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Waffen meistern (Weapon Mastery) [SUC51]

1) Art speichern (I *)[4463] R: S / D: P
   Speichert die Individuellen Merkmale einer Waffe und ihrer Handhabung, für den späteren Gebrauch. Dieser Spruch muß bei jeder Waffenart, die der Magier lernen will gesprochen werden. Der Magier muß die Waffe und ihre Handhabung sehen können, um sie zu speichern. Er kann die Waffe dann mit Grundpool plus 10 benutzen.
2) Handschuhe (F *)[4464] R: 3m / D: 1 KR/St
   Erschafft ein Paar eiserner Handschuhe aus magischer Energie für die Dauer des Spruchs. Nachdem der Zauber vollendet ist, erscheinen sie irgendwo innerhalb des Radius: Zu Füßen des Magiers, an den Händen des Ziels, im Rucksack, im Essen usw.
3) Dolch (F *)[4465] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Dolch.
4) Kurzschwert (F *)[4466] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzschwert.
5) Handaxt (F *)[4467] R: 3m / D: 1 KR/5
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Handaxt.
6) Keule (F *)[4468] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Keule.
7) Schleuder (F *)[4469] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Schleuder.
8) Kampfstab (F *)[4470] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kampfstab.
9) Speer (F *)[4471] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Speer.
10) Art lernen I (I *)[4472] R: 3m / D: 1 KR/St
    Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 20 handhaben.
11) Breitschwert (F *)[4473] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitschwert (entspricht auch einem Schwert).
12) Kriegsbeil (F *)[4474] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegsbeil.
13) Kurzbogen (F *)[4475] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzbogen.
14) Lanze (F *)[4476] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Lanze.
15) Art lernen II (I *)[4477] R: 3m / D: 1 KR/St
    Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 30 handhaben.
16) Schild (F *)[4478] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Schild.
17) Langbogen (F *)[4479] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Langbogen.
18) Zweihänder (F *)[4480] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Zweihänder.
19) Kriegshammer (F *)[4481] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegshammer.
20) Kleine zeitweilige Veränderung (F *)[4482] R: 3m / D: 1 KR/St
    Irgendeine der oben genannten Waffen wird hierdurch zu einer Waffe +(Stufe/2). Ein Magier der 30. Stufe könnte also einen Langbogen +15 erschaffen.
25) Waffe machen (F *)[4483] R: 3m / D: 1 KR/St
    Hiermit kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe erschaffen. Nur individuelle Waffen können erschaffen werden (keine Ballistae oder Katapulte usw.).
30) Zeitweilige Verzauberung (F *)[4484] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie kleine zeitweilige Veränderung, erschafft aber Waffen mit einem Bonus +1 pro Stufe. Ein Magier der 30. Stufe könnte also ein Kriegsbeil +30 erschaffen.
50) Kritischer Treffer (F *)[4485] R: 3m / D: 1 KR/St
    Läßt jede der durch die niedrigeren Sprüche erschaffenen Waffen einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Magiers verursachen. Der Magier kann nur einen Spruch Kritischer Treffer aktiv haben. Kann auch auf Fernkampfwaffen angewendet werden.

Wege der Elemente (Elemental Ways) [RC174]

1) Projiziertes Licht (F)[5028] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Schockbolzen (E)[5029] R: 1,5m/2 / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
3) Nebel (F)[5030] R: 30m / D: P
   Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
4) Licht / Dunkelheit (F)[5031] R: B / D: 10min/St
   Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).
5) Wasserbolzen (E)[5032] R: 1,5m/5 / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E)[5033] R: 3m / D: 6KR
   Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
7) Eisbolzen (E)[5034] R: 1,5m/7 / D: -
   Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.
8) Feuerbolzen (E)[5035] R: 1,5m/8 / D: -
   Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
9) Kälteball (E)[5036] R: 1,5m/9 / D: -
   Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
10) Vakuum (3m) (F)[5037] R: 1,5m/10 / D: -
    Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
11) Feuerball (E)[5038] R: 1,5m/11 / D: -
    Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
12) Blitz (E)[5039] R: 30m / D: -
    Wie Schockbolzen, aber es schießt ein Blitz hervor, und Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
13) Feuer- / Eis- Klinge (E)[5040] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann seine Waffe mit Flammen oder glitzerndem Eis überziehen und verursacht so bei einem kritischem Treffer zusätzlich einen Schaden durch Feuer bzw. Eis (event. auch mit weiterem kritischem Treffer, je nach gewürfeltem).
14) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
15) Elementendiener (F)[5042] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen `Diener` (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T (als `servant Spirit`) beschrieben.
17) Feuersturm (E)[5043] R: 1,5m/17 / D: 1KR/St
    Erschafft einen Kubus (bis zu 3x3x3m), in dem kleine Flammenbällchen herabregnen. Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
19) Kälte rufen (E)[5044] R: 1,5m/19 / D: 1KR/St
    Erschafft einen Kältekubus (bis 6x6x6m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.
20) Magisches Licht (F)[5045] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und Dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
25) Wahrer Steinwall (E)[5046] R: 1,5m/25 / D: P
    Wie Steinwall, ist aber Permanent.
30) Magische Dunkelheit (F)[5047] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nichtmagisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
50) Elemente meistern (F E)[5048] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste einsetzen.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SKZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SIZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SIZ3]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Kristallmagier

(reine Magiekundige der Grundmagie und Göttermagie)

[Crystal Mage, Herkunft: Companion III, Seite 14]

Der Kristallmagier ist ein Hybridzauberer, der die Elemente der tiefen Erde manipuliert und Diamanten beherrscht. Sie leben bevorzugt in tiefen Kavernen oder Höhlen oder in vulkanischen Gegenden.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Eingebungen der tiefen Erde Earth Commune	RCIII-69 23	Feurige Wege Fiery Ways	RCIII-71 23	Gesetz der Kristalle Crystal Law	RCV-58 23
Heilung der tiefen Erde Deep Earth Healing	RCIII-66 23	Kristalle meistern Crystal Mastery	RCIII-70 23	Kristallkraft Crystal Power	RCIII-66 15
Kristallmagie Crystal Magic	RCIII-68 23	Kristallrunenstein Crystal Runestone	RCIII-72 23	Lichtmagie Brilliance Magic	RCIII-72 23

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22
Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Eingebungen der tiefen Erde (Earth Commune) [RC1169]

1) Raten *[14623] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Traum I[14625] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Minderen Geist der tiefen Erde beschwören[14626] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
6) Mit mind. Geist der tiefen Erde sprechen[14628] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
8) Traum II[14630] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kleineren Geist der tiefen Erde beschwören[14631] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Gefühle der tiefen Erde[14632] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Mit kl. Geist der tiefen Erde sprechen[14633] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Eingebung VII (I)[14634] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
13) Traum III[14635] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist der tiefen Erde beschwören[14636] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
16) Mit Geist der tiefen Erde sprechen[14638] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traum IV[14639] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Großen Geist der tiefen Erde beschwören[14640] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Mit großem Geist der tiefen Erde sprechen[14642] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Traum[14643] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wächtergeist der tiefen Erde beschwören[14644] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mit Wächtergeist der tiefen Erde sprechen[14645] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Feurige Wege (Fiery Ways) [RC1171]

1) Hitze widerstehen[14646] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Flüssigkeiten kochen c[14647] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Festes erwärmen[14648] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Holzfeuer[14649] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Hitze widerstehen (3m)[14650] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Festes erhitzen[14651] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Feuerbolzen (30m)[14652] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Hitzerüstung[14653] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuerball (3m)[14654] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Feuer kontrollieren[14655] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Feuerball (6m)[14656] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Hitzerüstung (3m)[14657] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Feuerbolzen (100m)[14658] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Flammenkreis[14659] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wartende Flamme[14660] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Metallfeuer[14661] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Feuerrüstung[14662] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Feuerbolzen (150m)[14663] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Lebende Flamme[14664] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Feuerrüstung[14665] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Feuerbolzen V[14666] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Steinfeuer[14667] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Feuerrüstung meistern[14668] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Gesetz der Kristalle (Crystal Law) [RC058]

1) Mineralien finden[14669] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Edelsteine finden[14670] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kristallspeicher I[14671] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kristallhaut[14672] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kristallwall[14673] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tödlicher Fokus I[14674] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mineralien erschaffen[14675] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahre Sicht (30m)[14676] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Scherbenbolzen (30m)[14677] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Edelsteine erschaffen[14678] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahre Sicht (100m)[14679] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Kristallspeicher II[14680] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kristallraum[14681] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Scherbenbolzen (100m)[14682] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tödlicher Fokus II[14683] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Kristallsphäre[14684] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahrer Kristallspeicher[14685] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahrer tödlicher Fokus[14686] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Seelenscherbe[14687] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Scherbenbolzen (150m)[14688] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Scherbenregen[14689] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Kristallkonstruktion[14690] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Kristallfestung[14691] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Heilung der tiefen Erde (Deep Earth Healing) [RC066]

1) Erde verzaubern I[14692] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Erdheilung I[14693] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde verzaubern II[14694] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Metall heilen I[14695] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein heilen I[14696] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Erde verzaubern III[14697] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Erdheilung II[14698] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Erde verzaubern IV[14699] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Metall heilen II[14700] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stein heilen II[14701] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Erdheilung III[14702] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Erde verzaubern V[14703] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Metall heilen III[14704] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Stein heilen III[14705] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Erde verzaubern VI[14706] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Erdheilung IV[14707] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Erde verzaubern VII[14708] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Metall heilen IV[14709] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Stein heilen IV[14710] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Erde verzaubern VIII[14711] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Erdheilung V[14712] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Metall heilen V[14713] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Stein heilen V[14714] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kristalle meistern (Crystal Mastery) [RCTT170]

1) Ohren der Kristalle[14715] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Stärke der Kristalle I[14716] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Augen der Kristalle[14717] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kristallhaut I[14718] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stärke der Kristalle II[14719] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kristallschleuder[14720] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kristallhaut II[14721] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahre Stärke der Kristalle[14722] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wahre Kristallschleuder[14723] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kristallhaut III[14724] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kristallsicht[14725] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Kristallbolzen[14726] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kristallmacht I[14727] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Kristallresonanzstrahl[14728] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kristallklinge I[14729] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Kristallmacht II[14730] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahrer Kristallbolzen[14731] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Kristallklinge II[14732] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahrer Kristallresonanzstrahl[14733] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Kristallmacht[14734] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geladener Kristallbolzen[14735] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Kristallklinge[14736] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer geladener Kristallbolzen[14737] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kristallkraft (Crystal Power) [RCTT166]

3) Kristallspeicher I[14738] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kleineren Kristallort finden c[14739] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kristallmatrix I[14740] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kristallspeicher II[14741] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Größeren Kristallort finden c[14742] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kristallmatrix II[14743] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kristallsprache[14744] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kristallspeicher III[14745] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kristallmatrix III[14746] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Kristallspeicher IV[14747] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Herz aus Kristall[14748] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Kristallmatrix IV[14749] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Kristallspeicher V[14750] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Herz aus Kristall[14751] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Kristallmatrix V[14752] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kristallmagie (Crystal Magic) [RCTT168]

1) Kristallinfusion[14753] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kristalle finden c[14754] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kristall analysieren[14755] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kristalltor I[14756] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kristallort[14757] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kristalltor II[14758] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Aufgabe des Kristalls[14759] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kristalltor III[14760] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wahrer Kristallort[14761] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kristalltor IV[14762] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kristallsamen[14763] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Kristallgeflecht[14764] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kristallblume[14765] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Kristalltor V[14766] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kristallranke[14767] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Kristalltor VI[14768] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Kristallbusch[14769] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Kristalltor VII[14770] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Kristallnüsse[14771] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Kristalltor VIII[14772] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Kristallbaum[14773] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Kristallzeittor[14774] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Kristalleben[14775] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kristallrunenstein (Crystal Runestone) [RC III/72]

1) Reinigen[14776] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Vorbereiten[14777] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kristallrune entziffern[14778] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kristallrune I[14779] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kristallrunen Empathie[14780] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kristallrune II[14781] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kristallrunen verbinden II[14782] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kristallrune III[14783] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tiefe Kristallrune I[14784] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kristallrune IV[14785] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kristallrunen Sprache[14786] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Kristallrune V[14787] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kristallrunen verbinden III[14788] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Kristallrune VI[14789] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kristallrunen Gedanken[14790] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Kristallrune VII[14791] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Kristallrunen verbinden IV[14792] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Kristallrune VIII[14793] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Tiefe Kristallrune II[14794] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Kristallrune IX[14795] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Kristallrune X[14796] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Tiefe Kristallrune III[14797] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Große Kristallrune[14798] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Lichtmagie (Brilliance Magic) [RC III/72]

1) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Projiziertes Licht[14800] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Eigene Aura I[14801] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Licht I[14802] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Eigene Aura II[14803] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kleineres plötzliches Licht[14804] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Eigene Aura III[14805] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Licht V[14806] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Aura I[14807] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Größeres plötzliches Licht[14808] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Licht X[14809] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wartendes Licht[14810] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Aura III[14811] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Regenbogen V[14812] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Licht XX[14813] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wahres plötzliches Licht[14814] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Aura IV[14815] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Gewitter[14816] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahre Aura[14817] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Magisches Licht[14818] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Regenbogen X[14819] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Licht[14820] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Gewitter meistern[14821] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
    Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
    Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
    Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
   Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
   Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
   Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
   Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
   Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
   Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
   Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
   Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
   Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
   Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
   Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
   Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SLC77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.

25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig

hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.

25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.

30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SI27]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Macabre

(Halbzauberer der Grundmagie und Göttermagie)

[Macabre, Herkunft: Companion III, Seite 11]

Ein Macabre ist ein Hybrid-Halbzauberer, der sowohl zwei Quellen der Macht, als auch Waffenfertigkeiten hat. Sie leben meist allein außerhalb der Zivilisation (dichter Wald, Ruinen, Friedhof, Ödland u.ä.). Der Macabre sucht und jagt gewöhnlich ein Opfer, das eine herausragende Position innerhalb der Gemeinschaft hat. Nachdem er seine Gewohnheiten beobachtet hat, versucht er mit seinen Zaubern die Position des Opfers zu schwächen, seine Ehe zu ruinieren usw., bis die Gemeinschaft das Opfer ausstößt. Dann jagt und tötet er es aus Freude am Töten und zur Gewinnung von mehr Erfahrung. Schliesslich macht er aus dem Leichnam meist einen Untoten o.ä..

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Krankheiten Disease	SL-60	18	Necromantie Nercomancy	SL-61	19	Physische Erosion Physical Erosion	SL-95	18
Seelen zerstören Soul Destruction	SL-97	18	Verstand unterwandern Mind Subversion	SL-128	15			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Krankheiten (Disease) [SI60]

1) Erkältung (F)[6349] R: 30m / D: P
   Ziel bekommt eine Erkältung, Würfeln: je höher, desto schlimmer.
2) Graue Vision (F)[6350] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur wird das Ziel Farbenblind.
3) Riechverlust (F)[6351] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht riechen.
4) Hörverlust (F)[6352] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur kann das Ziel nicht Hören.
5) Verrottende Zunge (F)[6353] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur verrottet die Zunge des Opfers innerhalb von 1 Woche, so daß es nicht mehr sprechen kann.
6) Asthma (F)[6354] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer schweres Asthma. Für jede Runde körperlicher Anstrengung bekommt das Opfer einen Aufschlag von -5 auf diese Tätigkeit. Wenn der Aufschlag -100 erreicht, wird das Opfer bewußtlos. Für jede Runde Anstrengung braucht das Opfer hinterher 3 Runden Erholungszeit.
7) Lepra (F)[6355] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Lepra, was zur Folge hat, das die Extremitäten gefühllos werden (und weniger durchblutet). Verdoppelt den Schaden in den betroffenen Gebieten.
8) Kleinere Allergien (F)[6356] R: 30m / D: P
   Wie Erkältung, nur wird das Opfer leicht allergisch gegen eine Substanz (nicht es selbst), die der Magier bestimmt. Wenn diese Substanz in der Nähe ist, hat das Opfer einen Abzug von -30 auf alle Tätigkeiten.
10) Hämophilie (F)[6357] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur wird das Opfer Bluter. Alle SP/KR werden verdoppelt, Wunden heilen mit halber Geschwindigkeit.
11) Malaria (F)[6358] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Malaria. Nach anfänglich hohem Fieber, Delirium, Koma, und Unfähigkeit, irgend etwas zu tun (hält 3 Tage bis 2 Wochen an), wird das Opfer immer mal wieder Rückfälle wie oben bekommen.
12) Hand des Verdorrens[25871] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.
13) Epilepsie (F)[6359] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, aber das Ziel wird Epileptiker. In einer spannenden Situation hat er eine 5% Chance, einen Anfall zu bekommen. Wird er dann von jemanden festgehalten und bekommt einen Knebel, stirbt er mit 1%, sonst mit 10%.
14) Lungenentzündung (F)[6360] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer eine Lungenentzündung. Wenn das Opfer warmgehalten und nicht bewegt wird, stirbt er nur mit 25% (viel mehr, wenn er nicht behandelt wird). Für je 10 Punkte Lebensenergie über 50 senkt sich die Chance zu Sterben um 5%.
15) Größere Allergien (F)[6361] R: 30m / D: P
    Wie Kleinere Allergien mit Abzug von -60%.
20) Elephantiasis (F)[6362] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer die Elefantenkrankheit. Eine seiner Extremitäten schwillt auf 5-fache Größe an.
25) Leukämie (F)[6363] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Opfer Blutkrebs. Er bekommt pro Tag -2 auf alle Aktivitäten, wenn er auf -100 ist, ist er tot.
30) Tollwut (F)[6364] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur wird das Opfer tollwütig. Nach 21 Tagen ohne Effekt setzt die Krankheit plötzlich ein. Die Organe verkrampfen sich, der Mund schäumt, er wird sehr durstig und aggressiv. Jeder, den er beißt oder kratzt, muß widerstehen, oder er bekommt die Krankheit. Nach Ausbruch der Krankheit stirbt er nach 5-7 Tagen.
50) Plage (F)[6365] R: 30m / D: P
    Wie Erkältung, nur bekommt das Ziel eine `Plage`. 95% der Zeit stirbt er (10min lang), die letzten 5% glaubt er, daß er überlebt hätte, wird aber statt dessen Überträger. Alle in 1.5 m Entfernung werden angesteckt, wenn sie nicht widerstehen.

Necromantie (Nercomancy) [SI61]

1) Tote beleben I (F c)[6366] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Magier kann tote Körper (bis 50% seiner eigenen Masse) beleben und ihn bewegen. Magier muß sich auf die Bewegungen konzentrieren. Der Körper kann sich mit -25 bewegen und mit -20 kämpfen. Er darf max. 1 Tag tot sein. Belebte Tote sind Klasse I Untote.
2) Untote kontrollieren I (F)[6367] R: 30m / D: C
   Magier kann einen Klasse I Untoten kontrollieren.
4) Tote beleben II (F c)[6368] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder zwei Tote kontrollieren oder einen mit -15/-10.
5) Untote erschaffen I (F)[6369] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen toten Körper (max. 1 Woche tot) in einen Klasse I Untoten verwandeln. Wenn er nicht kontrolliert wird, greift er den am nächsten Stehenden an. Wenn er kontrolliert wird, macht er alles, was der Magier will (solange er es kann).
6) Untote kontrollieren II (F)[6370] R: 30m / D: C
   Magier kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II kontrollieren.
7) Tote beleben III (F c)[6371] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder drei Tote kontrollieren oder einen mit -5/-0.
8) Untote erschaffen II (F)[6372] R: 3m / D: P
   Magier kann 2 Klasse I oder 1 Klasse II Untoten erschaffen. Summe ist max. 2.
9) Untote kontrollieren III (F)[6373] R: 30m / D: C
   Magier kann 3xI oder 1xII und 1xI oder 1xIII kontrollieren (Summe ist max.3).
10) Tote beleben IV (F c)[6374] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder vier Tote kontrollieren oder einen mit +5/+10.
11) Untote erschaffen III (F)[6375] R: 3m / D: P
    Wie oben, aber Summe ist max. 3.
12) Tote beleben V (F c)[6376] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder fünf Tote kontrollieren oder einen mit +10/+20.
13) Untote kontrollieren IV (F)[6377] R: 30m / D: C
    Wie oben, mit Maximum 4.
14) Tote beleben VI (F c)[6378] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Tote beleben I, nur kann der Magier entweder sechs Tote kontrollieren oder einen mit +15/+30.
15) Untote erschaffen IV (F)[6379] R: 3m / D: P
    Wie oben, aber Summe ist max. 4.
20) Untote kontrollieren V (F)[6380] R: 30m / D: C
    Wie oben, mit Maximum 5.
22) Ritual der schwarzen Ewigkeit (F)[25961] R: S / D: P
    Dieses Ritual wird als eines der schwärzesten überhaupt angesehen. Mit seiner Hilfe kann sich ein Magiekundiger in einen Lich verwandeln, einen der bösesten und mächtigsten aller Untoter. Während des Rituals werden die inneren Organe des Zauberkundigen in ein vorbereitetes Behältnis (Glas, Kiste, Box...) "transferiert". Wenn der Spruch gelingt (ein Patzer bedeutet den endgültigen Tod), so wird der Zauberkundige nur durch Magie erhalten und er ist zwischen die Grenze der Lebenden und Toten geschlüpft. Er kann nur noch durch die Vernichtung des Behältnisses mit seinen Organen endgültige getötet werden. Der Zauberkundige nimmt die Charakterzüge und die Macht einen Lich an.
25) Untote erschaffen V (F)[6381] R: 3m / D: P
    Wie oben, aber Summe ist max. 5.
30) Wahres Untote kontrollieren (F *)[6382] R: 100m / D: C
    Magier kann einen Klasse VI kontrollieren oder einen Klasse I-V ohne Konzentration oder alle Klasse I-III in 30m Umkreis. Einen einzelnen Untoten kann er bis 100m kontrollieren.
50) Wahres Untote erschaffen (F)[6383] R: 3m / D: P
    Der Magier kann jeden Untoten erschaffen.

Physische Erosion (Physical Erosion) [SL95]

1) Schmerzen (F)[4627] R: 30m / D: 1min/St
   Opfer fühlt Schmerzen und bekommt 20% seiner momentanen Lebensenergie als Schadenspunkte.
2) Eigenschaft senken I (F)[4628] R: 30m / D: 1monat/5 Fehlwurf
   Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 5 zeitweise gesenkt. Eigenschaften sind: Körperkraft, Reaktion, Geschicklichkeit, Selbstbeherrschung und Weisheit.
3) Natürliche Schmerzen (F)[4629] R: 30m / D: P
   Wie Schmerzen, nur wird die Lebensenergie um 10% gesenkt, bis sie geheilt wird. Da die Schmerzen nach und nach auftreten (innerhalb von 10 KR), erscheinen sie dem Opfer natürlich. Es merkt nicht, daß es bezaubert wurde.
4) Rheuma (F)[4630] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Schmerzen, nur werden 40% der Lebensenergie abgezogen.
5) Permanent Eigenschaft senken I (F)[4631] R: 30m / D: P
   Wie Eigenschaft senken I, aber Abzug ist permanent.
6) Eigenschaft senken III (F)[4632] R: 30m / D: 1Monat/5 Fehlwurf
   Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 15 Punkte zeitweise gesenkt.
7) Hexenschuss (F)[4633] R: 30m / D: 1min/St
   Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.
9) Agonie (F)[4634] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Schmerzen, nur werden 60% der Lebensenergie abgezogen.
10) Permanent Eigenschaft senken II (F)[4635] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.
11) Eigenschaft senken V (F)[4636] R: 30m / D: 1monat/5 Fehlwurf
    Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 25 Punkte zeitweise gesenkt.
12) Krämpfe (F)[4637] R: 30m / D: 1min/St
    Wie natürliche Schmerzen, nur werden 20% der Lebensenergie abgezogen.
13) Große Schmerzen (F)[4638] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schmerzen, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Magiers betroffen.
14) Folter (F)[4639] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schmerzen, nur werden 90% der Lebensenergie abgezogen.
15) Permanent Eigenschaft senken III (F)[4640] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 10.
20) Eigenschaft senken X (F)[4641] R: 30m / D: 1Monat/5 Fehlwurf
    Eine der Eigenschaften des Opfers wird um 50 Punkte zeitweise gesenkt.
25) Großes Nervenfeuer (F)[4642] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Rheuma, nur werden so viele Opfer wie Stufe des Magiers betroffen.
30) Permanent Eigenschaft senken V (F)[4643] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber Abzug ist 25.
50) Wahres permanent Eigenschaft senken (F)[4644] R: 30m / D: P
    Wie permanent Eigenschaft senken I, aber die Eigenschaft wird auf 1 gesenkt.

Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL97]

1) Frage (M)[5494] R: 30m / D: -
   Ziel muß eine einfache Frage beantworten.
2) Besessenheit I (F M)[5495] R: 30m / D: V
   Ziel wird von einem Typ I Dämon besessen. Der Magier hat keine Macht über den Dämon oder über das Ziel. Der Dämon zwingt das Opfer zu zufälligen (nicht unbedingt bösen) Sachen. Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen Magieresistenzwurf gegen die Besessenheit.
3) Neurose (M)[5496] R: 30m / D: P
   Ziel hat eine irrsinnige Angst vor einer bestimmten Sache, die der Magier bestimmen kann. Das Opfer hat eine 50% Chance, das die Neurose zum Tragen kommt, wenn die Möglichkeit besteht (Bei einer Angst vor Pferden hätte das Opfer jedesmal wenn er in die Nähe eines Pferdes kommt, oder aufsteigen will eine 50% Chance).
4) Schuldgefühle (M)[5497] R: 30m / D: P
   Ziel bekommt Schuldgefühle über eine bestimmte Sache in der Vergangenheit. Es wird so etwas nie wieder tun.
5) Paranoia (M)[5498] R: 30m / D: P
   Ziel glaubt, jeder sei hinter ihm her. Es wird niemandem trauen.
6) Besessenheit II (F M)[5499] R: 30m / D: V
   Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ II und einem Widerstandswurf einmal pro Minute.
7) Panik (M)[5500] R: 30m / D: P
   Ziel wird in jeder für ihn gefährlichen Situation fliehen, wenn ihm nicht jedesmal ein Magieresistenzwurf gelingt.
8) Seelenwanderung (M)[5501] R: 30m / D: V
   Die Seelen von Magier und Ziel tauschen ihren `Platz`. Der Magier kann mit 50% normaler Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Magiers ist inaktiv. Magier kann den Spruch jederzeit abbrechen (1 KR), das Ziel kann sich nur mit einem Widerstandswurf helfen (Es hat alle 10min einen). Wenn einer der Körper getötet wird, werden beide Seelen zerstört (sh. Absolution).
10) Besessenheit III (F M)[5502] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ III und einem Widerstandswurf einmal alle 10 Minuten.
11) Seelenfang (M)[5503] R: 30m / D: V
    Ein Teil der Seele des Ziels wird gefangen und in ein organisches Objekt am Körper des Magiers gesperrt. Der Körper des Opfers wird das tun, was der Magier will, wenn dieser sich konzentriert. Der Spruch bricht ab, wenn: 1) der Magier ihn abbricht, 2) das Objekt zerstört wird, 3) das Ziel mehr als 30m vom Magier entfernt ist, oder 4) das Objekt nicht mehr am Körper des Magiers ist. wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert, kann das Ziel machen, was es will, allerdings mit -30 auf alle Aktionen.
12) Fluch der verlorenen Seele (M)[5504] R: 30m / D: V
    Ein Teil der Seele des Opfers wird in ein zufälliges Objekt in 150 Km Umkreis gesperrt, Ziel hat -30 auf alle Aktionen, bis das Objekt zerstört wurde. das Ziel weiß die Richtung zu seiner Seele liegt.
13) Besessenheit IV (F M)[5505] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ IV und einem Widerstandswurf einmal pro Stunde.
14) Wort der Panik (M *)[5506] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Ziel flüchtet in totaler Panik vor dem Magier.
15) Ruf der Panik (M *)[5507] R: 6m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Wie Wort der Panik, betrifft aber alle in 6m Umkreis um den Magier.
20) Seelenfang II (M)[5508] R: unbegrenzt / D: V
    Wie Seelenfang I, aber der Spruch bricht nur ab, wenn der Magier es will, oder das Objekt zerstört wurde. Das Ziel kennt die Richtung zu seiner Seele.
25) Wahre Seelenwanderung (M)[5509] R: 30m / D: V
    Wie Seelenwanderung, aber der Magier kann mit 90% Aktivität handeln und das Ziel nur jede Stunde einen WW machen.
30) Absolution (M)[5510] R: 30m / D: V / WW:-20
    Die Seele des Opfers verläßt den Körper, Sie bleibt, wo auch immer solche Seelen bleiben für 30 Tage / 10 Fehlwurf. Sie kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos und auf -75 für alle unterbewußten Aktivitäten.
50) Reine Absolution (M)[5511] R: 30m / D: V / WW:-20
    Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbelebung zurückgeholt werden.

Verstand unterwandern (Mind Subversion) [SL128]

1) Verdacht (M)[7652] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Ziel verdächtigt die Aktionen seiner Verbündeten. (Der Meister kann Informationen geben, die den Verdacht des Spielers erregen)
2) Wesensändernder Verdacht I (M)[7653] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Verdacht, aber eine der Eigenheiten, die das Wesen des Ziels ausmachen, wird pervertiert. Diese Eigenschaften können Nettigkeit, Fröhlichkeit, Loyalität, Sparsamkeit, Ehrfurcht usw. sein.
3) Lügen (M)[7654] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Bei jeder Aussage besteht eine 20% Chance, das das Opfer lügt.
4) Wesensändernder Verdacht II (M)[7655] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zwei Eigenheiten werden pervertiert.
5) Betrügen (M)[7656] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Verdacht, aber das Ziel wird bei allen Gelegenheiten versuchen, zu betrügen (z.B. bei Kartenspielen, beim Teilen usw.).
7) Stehlen (M)[7657] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Verdacht, aber das Ziel wird zum Kleptomanen und hat eine 10% Chance, alles zu stehlen, was ihm gefällt (wenn es ohne Gewaltanwendung geht).
8) Wesensändernder Verdacht III (M)[7658] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Wesensändernder Verdacht I, aber drei Eigenheiten werden pervertiert.
10) Überfallen (M)[7659] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Stehlen, aber das Ziel wird auch Gewalt zum Stehlen benutzen.
11) Wesensändernder Verdacht V (M)[7660] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Wesensändernder Verdacht I, aber fünf Eigenheiten werden pervertiert.
13) Verprügeln (M)[7661] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verdacht, aber das Ziel wird mit 5% jemanden angreifen und verprügeln, den es zum erstenmal trifft.
15) Wesensändernder Verdacht X (M)[7662] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Wesensändernder Verdacht I, aber zehn Eigenheiten werden pervertiert.
20) Morden (M)[7663] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verprügeln, aber das Ziel wird versuchen denjenigen zu töten.
25) Meucheln (M)[7664] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verprügeln, aber das Ziel wird sich denjenigen merken, und später versuchen ihn zu meucheln.
30) Wahrer Wesensändernder Verdacht (M)[7665] R: 30m / D: P
    Wie Wesensändernder Verdacht I, ist aber permanent.
50) Selbstmord (M)[7666] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verdacht, aber immer, wenn das Ziel verletzt wird, gedemütigt wird, oder in irgend etwas versagt hat, wird es versuchen, Selbstmord zu begehen.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Magier

(reine Magiekundige der Grundmagie) [Magician, Herkunft: Spell Law, Seite 6]

Magier konzentrieren sich auf Elementarzauber. Ihre Basissprüche beruhen auf den Elementen: Erde, Feuer, Wasser, Luft, Kälte und Licht.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elemente beschwören Elemental Summons	RCII-85 11	Gesetz der Erde Earth Law	SL-82 20	Gesetz des Eises Ice Law	SL-83 20
Gesetz des Feuers Fire Law	SL-82 24	Gesetz des Lichts Light Law	SL-83 21	Gesetz des Wassers Water Law	SL-84 18
Gesetz des Windes Wind Law	SL-84 21	Wege des Beförderns Conveying Ways	RCII-86 19		

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Elemente beschwören (Elemental Summons) [RC 1985]

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

Gesetz der Erde (Earth Law) [SL82]

1) Seilzauber (F)[5060] R: 3m/St / D: C
Wenn der Magier das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.
2) Erde lockern (F)[5061] R: 30m / D: P
Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
4) Erdwall (E)[5062] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).
5) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
7) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
9) Stein zu Erde (F)[5065] R: 30m / D: P
Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
10) Wahrer Erdwall (E)[5066] R: 30m / D: P
Wie Erdwall, ist aber permanent.
11) Erde zu Schlamm (F)[5067] R: 30m / D: P
Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
12) Erde zu Stein (F)[5068] R: 30m / D: P
Wie Stein zu Erde, Verzaubert aber feste Erde in Stein, und lose Erde in Kies.
13) Klingen der Erde[25897] R: 30m / D: 10min/St
Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
13) Wahrer Steinwall (E)[5069] R: 30m / D: P
Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Schlamm zu Erde (F)[5070] R: 30m / D: P
Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Schlamm in feste Erde.
15) Erde desintegrieren (F)[5071] R: 30m / D: P
Läßt 3m³ Erde verschwinden.
16) Wälle verschmelzen (F)[5072] R: B / D: P
Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
17) Stein zu Schlamm (F)[5073] R: 30m / D: P
Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Stein in Schlamm.
18) Halbrunder Wall (E)[5074] R: 30m / D: P
Wie wahrer Steinwall, aber der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
20) Stein desintegrieren (F)[5075] R: 30m / D: P
Läßt 3m³ Stein verschwinden.
25) Metall desintegrieren (F)[5076] R: 30m / D: P
Läßt 0.03m³ Metall verschwinden.
30) Erdbeben (F)[5077] R: 30m/St / D: 1KR
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
50) Erde beherrschen (F)[5078] R: V / D: 1KR/St
Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Eises (Ice law) [SL83]

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

Gesetz des Feuers (Fire law) [SL82]

1) Flüssigkeiten kochen (F c)[5099] R: 3m / D: C
   0.03m³ einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 0.03m³ / KR.
2) Festes erwärmen (F)[5100] R: 3m / D: 24h
   Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erhitzt werden (0.03m³ pro KR).
3) Holzfeuer (F)[5101] R: 30cm / D: -
   Läßt jedes Holz brennen.
4) Feuerwall (E)[5102] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze.
5) Festes erhitzen (F)[5103] R: 3m / D: 24h
   Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.
6) Feuerbolzen (30m) (E)[5104] R: 30m / D: -
   Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
7) Flammen rufen (3m) (E)[5105] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Hitze ausgewürfelt.
8) Feuerball (E)[5106] R: 30m / D: -
   Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
9) Feuerkontrolle (E)[25759] R: 1,5m/St / D: P
   Der Magier kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.
10) Feuerkreis (E)[5107] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Feuerwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Magier in der Mitte.
11) Feuerbolzen (100m) (E)[5108] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
12) Flammen rufen (6m) (E)[5109] R: 6m / D: 1KR/St
    Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m
13) Wartende Flamme (E)[5110] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Flammen rufen, erschafft aber einen 3m großen Kubus, dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
14) Feuersturm (E)[5111] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Flammen rufen, nur regnen kleine Flammenbällchen in einem 3m Kubus herab. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
15) Metall verbrennen (F)[5112] R: 30m / D: 1KR/St
    Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.
16) Triade der Flammen (E)[5113] R: 30m / D: -
    Drei Feuerbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60` treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
17) Feuerbolzen (150m) (E)[5114] R: 150m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Wartender Feuersturm (E)[5115] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wartende Flamme, wirkt aber als Feuersturm.
19) Flammen rufen (15m) (E)[5116] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber mit 15m-Kubus, und Reichweite 15m
20) Feuerbolzen eckig (E)[5117] R: 100m / D: -
    Wie Blitz eckig (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.
23) Austrocknung (E)[26044] R: 15m / D: P / WW:-10
    Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zauberkundige sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zauberkundige die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle.
    Wenn der Zauberkundige die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.
25) Verfolgender Feuerbolzen (E)[5118] R: 100m / D: -
    Wie Verfolgender Blitz (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.
30) Steine verbrennen (F)[5119] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Metall verbrennen, nur betrifft es eine Fläche von 30m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
50) Feuer beherrschen (F)[5120] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Lichts (Light Law) [SL83]

1) Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Schockbolzen (30m) (E)[5122] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Schatten (F)[5124] R: 30m / D: 10min/St
   Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.
5) Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
7) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
8) Schockbolzen (100m) (E)[5128] R: 100m / D: -
   Wie oben, aber Reichweite ist 100m.
9) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
   Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
10) Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
11) Wartendes Licht (F)[5131] R: 30m / D: V
    Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.
12) Schockbolzen (150m) (E)[5132] R: 150m / D: -
    Wie oben, aber Reichweite ist 150m.
13) Leuchtfeuer (8km) (F)[5133] R: B / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
15) Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
17) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
18) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
19) Leuchtfeuer (16km) (F)[5137] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.
20) Blitz (150m) (E)[5138] R: 150m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
25) Blitz eckig (E)[5139] R: 150m / D: -
    / Wie Blitz, aber Reichweite ist 150m und der Magier kann den Blitz eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
30) Verfolgender Blitz (E)[5140] R: 150m / D: -
    Wie Blitz eckig, aber der Blitz kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 150m ist.
50) Licht beherrschen (F)[5141] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Wassers (Water Law) [SL84]

1) Kondensieren (F)[5142] R: B / D: P
   Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Nebel (F)[5143] R: 30m / D: P
   Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
3) Wasserwall (E c)[5144] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 3x3x0.3m großen Wall aus Wasser verringert alle Attacken und Bewegungen hindurch um 80%.
4) Wasserbolzen (30m) (E)[5145] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
5) Nebel verschwinden lassen (F)[5146] R: 30m / D: P
   Läßt Nebel im Umkreis von 3m/Stufe verschwinden.
8) Wasser beruhigen (F c)[5147] R: 30m / D: C
   Wasser im Radius wird beruhigt. Wellen werden um 6m im Zentrum gesenkt, an der Peripherie weniger.
10) Wahrer Wasserwall (E)[5148] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, aber der Magier muß sich nicht konzentrieren und Dauer ist 1min pro Stufe.
11) Wasserbolzen (100m) (E)[5149] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
12) Strömung gebieten (E)[25859] R: 30m/St / D: 1h/St (C)
    Der Zauberkundige erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
13) Regen machen (F)[5150] R: V / D: 10min/St
    Wenn am Himmel Wolken sind, regnet`s (draußen) während des Spruchs.
15) Wasserbolzen (150m) (E)[5151] R: 150m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Triade des Wassers (E)[5152] R: 30m / D: -
    Drei Wasserbolzen schießen aus der Handfläche des Magiers. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Magier muß die Ziele sehen können.
18) Wahre Wasserberuhigung (F)[5153] R: 30m/St / D: 10min/St
    Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden im Zentrum um 15m gesenkt.
20) Strudel (F c)[5154] R: 300m / D: C
    Erschafft einen 15m großen Strudel, der jedes nichtangetriebene Objekt in 150m Umkreis herabzieht (Braucht 2min Konzentration um sich aufzubauen).
22) Meeresreise (E)[25970] R: B / D: variabel
    Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
25) Wasser teilen (F c)[5155] R: 30m/St / D: C
    Magier kann Wasser teilen bis 30m Tiefe und 30m/Stufe Länge und 3m Breite am Boden (15m oben).
30) Seesturm (F)[5156] R: 1 / D: 1h±10min
    Beschwört einen wilden Seesturm: Wellenhöhe 6-15m, schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h. Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.
50) Wasser beherrschen (F)[5157] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Windes (Wind Law) [S184]

1) Brise (F c)[5158] R: 3m/St / D: C
   Erschafft eine leichte Brise, solange der Magier sich konzentriert.
2) Luftwall (F c)[5159] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 3x3x1m großen Wall aus dichter, verwirbelter Luft. Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden um 50% reduziert.
4) Wolke der Benommenheit (2m) (E)[5160] R: 4m / D: 6KR
   Erschafft eine Gaswolke mit 2m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen kritischen `C` Treffer durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen `B` Treffer und in der 5. und 6. KR einen `A` Treffer. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
5) Luftstopp (3m) (F c)[5161] R: 30m / D: C
   Stoppt alle Bewegungen der Luft (z.B. Wind), bis Windgeschwindigkeiten bis 50 Km/h. Schnellere Winde werden in 3m Umkreis um 50 Km/h verlangsamt.
6) Wolke der Benommenheit (3m) (E)[5162] R: 6m / D: 6KR
   Wie oben mit Radius 3m und Reichweite 6m.
7) Vakuum (2m) (F)[5163] R: 30m / D: -
   Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
8) Luftstopp (6m) (F c)[5164] R: 30m / D: C
   Wie oben mit Radius 6m.
10) Wolke der Benommenheit (6m) (E)[5165] R: 12m / D: 6KR
    Wie oben mit Radius 6m und Reichweite 12m.
11) Wolke des Todes (2m) (E)[5166] R: 4m / D: 10KR
    Wie Wolke der Benommenheit, aber: in Runde 1. & 2. erhält jeder einen `E`-Treffer, in der 3. & 4. einen `D`, in der 5. & 6. einen`C`, in der 7. & 8. einen `B` und in der 9. & 10. einen `A`-Treffer durch Licht (Elektrizität).
12) Vakuum (3m) (F)[5167] R: 30m / D: -
    Wie oben mit Radius 3m.
13) Luftstopp (30m) (F c)[5168] R: 30m / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Wirbelwind (E c)[5169] R: 30m / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius. Jeder im Radius bekommt jede KR einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall. Bewegungen im oder durch den Radius -80%. Magier kann ihn 30cm/KR bewegen.
15) Wolke des Todes (3m) (E)[5170] R: 6m / D: 10KR
    Wie oben mit Radius 3m.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
17) Vakuum (6m) (F)[5171] R: 30m / D: -
    Wie oben mit Radius 6m.
18) Großes Vakuum (F)[5172] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum, gibt aber einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall in 1,5m Umkreis
19) Wolke der Benommenheit (6m) (E c)[5173] R: 30m / D: 6KR
    Wie Wolke der Benommenheit (6m), aber Magier kann sich konzentrieren, und die Wolke jede KR um 3m bewegen bis 30m Entfernung.
20) Wind umkehren (F c)[5174] R: 30m/St / D: C
    Magier kann in Reichweite die Windrichtung ändern.
25) Harter Wind (E c)[5175] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Magier muß die Arme ausstrecken, aus denen dann ein harter Wind kommt. Er fächert sich auf, bis er in 100m Entfernung eine Breite von 8m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall.
30) Sturm rufen (F)[5176] R: 1 / D: 1h±10min
    Der Magier beschwört einen Orkan: schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h, Blitze (zufällig), und ein Blizzard (im richtigen Klima). Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.
50) Wasser beherrschen (F)[5177] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wege des Beförderns (Conveying Ways) [RCI186]

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

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

magischer Detektiv

(Halbzauberer der Göttermagie) [Sleuth, Herkunft: Companion III, Seite 13]

Der magische Detektiv ist ein Halbzauberer, dessen magische Fähigkeiten mit Entdecken, Analysieren, abschätzen, flüchten und dem Erfassen der Vergangenheit und Zukunft zu tun haben.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ablenkung Distractions	RCI-23	19	Analysen Analyses	RCIII-58	23	Detektivsinne Sleuth's Senses	RCIII-58	23
Phantombewegungen Phantom Movement	RCI-24	19	Phantomgesicht Phantom's Face	RCI-23	19	Wege des Entkommens Escaping Ways	RCIII-59	20
Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40	18	Zeitsinn Time's Sense	RCIII-59	23			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Ablenkung (Distractions) [RC 123]

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

Analysen (Analyses) [RC III 58]

1) Lebensmittel analysieren (I)[6520] R: 15 cm / D: -
   Magier erfährt Herkunft, Reinheit und allgem. Wert einer Ration Essen oder Getränke. Jegliche Verunreinigung wird entdeckt, jedoch wird nur der Typ angegeben (Bakterien, Gift, Dreck, Kot, Chemikalien usw.).
2) Text analysieren I (I c)[6521] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Drogen & Gift analysieren (I)[6522] R: 30 cm / D: -
   Wie 1), identifiziert aber ein Gift / eine Droge und gibt dessen Stufe und das entsprechende Gegengift an.
4) Sprache analysieren I (c)[6523] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier versteht (aber spricht nicht) eine Sprache.
5) Text analysieren II (I c)[6524] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
6) Magie analysieren (I)[6525] R: 3m / D: -
   Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort können auf Vorhandensein magischer Kräfte untersucht werden, und von welcher Quelle der Macht die Magie kommt. Außerdem erhält der Magier eine ungefähre Vorstellung der Herkunft und Art der Magie.
7) Sprache analysieren II (c)[6526] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie 5), aber Magier versteht (spricht nicht) eine Sprache.
8) Text analysieren III (I c)[6527] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
9) Metall analysieren (I)[6528] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Metalls an und wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.
10) Forschen (I)[6529] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Sprache analysieren III (c)[6530] R: S / D: 1min/St
    Wie 8), aber Magier versteht (spricht nicht) eine Sprache.
12) Kode analysieren (c)[6531] R: S / D: 1min/St
    Wie 11), aber codierte Texte werden vollständig verstanden.
13) Flüssigkeit analysieren (I)[6532] R: 3m / D: -
    Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
14) Festkörper analysieren (I)[6533] R: 3m / D: -
    Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
15) Gas analysieren (I)[6534] R: 3m / D: -
    Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
16) Prosaische Magie analysieren (I)[6535] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber der prosaischen Magie. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
17) Göttermagie analysieren (I)[6536] R: 30m / D: -
    Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Göttermagie.
19) Mentalmagie analysieren (I)[6537] R: 30m / D: -
    Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Mentalmagie.
20) Grundmagie analysieren (I)[6538] R: 30m / D: -
    Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Grundmagie.
22) Alte Magie analysieren (I)[6539] R: 30m / D: -
    Wie 16), analysiert aber einen Spruch der Alten Magie.
25) Tod analysieren (I)[6540] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
30) Mikroskopische Analyse (I U)[6541] R: S / D: 1min/St (C)
    Magier kann mit seinem nächsten Zauber Informationen auf mikroskopischer Ebene sammeln.
50) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.

Detektivsinne (Sleuth's Senses) [RC III 58]

1) Drogen entdecken (P)[6543] R: S / D: -
   Magier nimmt alle Drogen in 3m Umkreis wahr.
2) Verbrechen entdecken (P)[6544] R: S / D: -
   Magier erfährt, ob in seinem Sichtfeld / in Hörweite ein Verbrechen begangen wird.
3) Flucht entdecken (P)[6545] R: S / D: 1min/St (c)
   Magier entdeckt, ob eine Person, mit der er sich unterhält, auf der Flucht ist.
4) Gefühle entdecken (P)[6546] R: S / D: 1min/St (c)
   Magier spürt die dominanten Emotionen eines Ziels.
5) Schmecken (P)[6547] R: S / D: 1min/St
   Wie das Talent Schmecken.
6) Gift entdecken (P)[6548] R: S / D: -
   Magier nimmt alle Gifte in 3m Umkreis wahr.
7) Gutes entdecken (P)[6549] R: 30m / D: -
   Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Gut" ist.
8) Motiv entdecken (P)[6550] R: S / D: 1min/St (c)
   Magier erfährt die Motive des Ziels.
9) Tasten (U)[6551] R: S / D: 1min/St
   Wie das Talent Tasten.
10) Böses entdecken (P)[6552] R: 30m / D: -
    Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Böse" ist.
11) Verkleidung entdecken (P)[6553] R: 3m / D: -
    Magier erfährt, ob das Ziel "verkleidet" ist.
12) Lüge entdecken (P)[6554] R: S / D: 1min/St
    Magier erfährt, ob das Ziel lügt.
13) Riechen (U)[6555] R: S / D: 1min/St
    Wie das Talent Riechen.
14) Rechtschaffenes entdecken (P)[6556] R: 30m / D: -
    Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Rechtschaffen" ist.
15) Horchen (U)[6557] R: S / D: 1min/St
    Wie das Talent Horchen.
16) Chaos entdecken (P)[6558] R: 30m / D: -
    Magier erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Chaotisch" ist.
17) Seitensicht (U)[6559] R: S / D: 1min/St
    Magier hat ein Sichtfeld von 300°.
18) Nachtsicht (U)[6560] R: S / D: 1min/St
    Magier kann bei Nacht wie bei Tageslicht sehen.
19) Illusion entdecken (P)[6561] R: 30m / D: 1min/St (c)
    Entdeckt jede Illusion. Magier kann sich pro KR auf ein 1,5 m durchmessendes Feld konzentrieren.
20) Unsichtbares entdecken (P)[6562] R: 30m / D: 1min/St (c)
    Wie 19), entdeckt aber unsichtbares. Attacken gegen Unsichtbare haben einen Malus von -50.
25) Fernes Ohr (U)[6563] R: 30m/St / D: 1min/St (c)
    Zauberer kann einen Punkt in bis zu 30m/Stufe Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein). Magier muss an dem Punkt bereits gewesen sein.
30) Fernes Auge (U)[6564] R: 30m/St / D: 1min/St (c)
    Wie fernes Ohr, aber der Magier sieht von dem Punkt aus.
50) Wahre Sinne (U)[6565] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste nutzen.

Phantombewegungen (Phantom Movement) [RC I 24]

1) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Körperkontrolle (U c *)[6567] R: S / D: 1 Manöver
   Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)
3) Totenstarre (U)[6568] R: S / D: 2h/St
   Der Magier ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Magier muß entweder ein Signal und/ oder eine Dauer (maximale 2h/Stufe) angeben. Der Magier ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Magier seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.
4) Phantomschritt (F)[6569] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.
5) Unterwasserbewegungen (F)[6570] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.
6) Spinnenklettern (F)[6571] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.
7) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
8) Langtauchen (F *)[6573] R: S / D: -
   Der Magier kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.
9) Spurlos (F)[6574] R: S / D: C
   Der Magier kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.
10) Anhaften (F)[6575] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Magier kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.
11) Über Wände gehen (F)[6576] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Magier braucht nur einen 2 Punkte Kontakt und kann sich mit voller Gehgeschwindigkeit bewegen.
12) Phantom Landen (F *)[6577] R: S / D: -
    Der Magier landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.
13) Über Wände laufen (F)[6578] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Magier braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.
14) Keine Sinne (F c)[6579] R: S / D: C
    Der Körper des Magiers und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Magier aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
15) Windgehen (F)[6580] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.
20) Über Decken gehen (F)[6581] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände laufen, aber der Magier kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).
25) Windreiten (F c)[6582] R: S / D: C
    Der Magier kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflußt der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Magier gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Magiers abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.
30) Nebelform (P)[6583] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.
50) Auf dem Wind reiten (P)[6584] R: S / D: 1min/St
    Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Magiers (vor dem Abzug/Bonus des Windes) ist 100m/KR.

Phantomgesicht (Phantom's Face) [RC123]

1) Studieren (I c)[6585] R: S / D: C
   Magier studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.
2) Gesicht verändern (P)[6586] R: S / D: 10min/St
   Magier kann die Form seines Gesichts ändern.
3) Art vortäuschen (P c)[6587] R: S / D: C
   Der Magier kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.
4) Fassade (E)[6588] R: S / D: 10min/St
   Magier verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.
5) Zunft vortäuschen (P c)[6589] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Magiers wird verändert.
6) Größe verändern (P)[6590] R: S / D: 10min/St
   Magier kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
7) Macht vortäuschen (P c)[6591] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Stufe des Magiers wird verändert.
8) Persönliche Fassade (E)[6592] R: S / D: 10min/St
   Wie Fassade, aber der Magier kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.
9) Art verändern (P)[6593] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seinem gesamten Körper die Form einer anderen hominoiden Rasse aufzwingen (ohne Masseveränderung). Dies kann keine bestimmte Person sein.
10) Geistsprache (M c)[6594] R: 3m / D: C
    Der Magier kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Magier in seiner Heimatsprache spräche.
11) Wasserlunge (P)[6595] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.
12) Vortäuschen (P c)[6596] R: S / D: C
    Der Magier kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.
13) Geistsprache (M c)[6597] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit Reichweite 30m.
14) Verändern (P)[6598] R: S / D: 10min/St
    Wie Art verändern, aber der Magier kann jede organische Form innerhalb 1/2x und 2x seiner Masse annehmen, bekommt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.
15) Nichtentdecken (P c)[6599] R: S / D: C
    Der Magier und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.
20) Nichtgegenwärtig (P c)[6600] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier scheint nicht gegenwärtig zu sein.
25) Wahres Vortäuschen (P)[6601] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen, aber Magier braucht keine Konzentration.
30) Wahres Verändern (P)[6602] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber man kann ein bestimmtes Wesen nachahmen, wenn man dieses studiert hat.
50) Wahre Form (P)[6603] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Wege des Entkommens (Escaping Ways) [RC1159]

1) Wissen über Schlösser (I)[6604] R: B / D: -
   Gibt Magier +20 auf Schlösser öffnen für das Schloß, und jemand anderem +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
2) Öffnen I (F)[6605] R: 30cm/St / D: -
   Magier kann jedes einfachste Schloß (Schließbolzen) öffnen oder schließen (Schloß ist nur normal verschlossen).
3) Flucht I (F)[6606] R: S / D: 1KR
   Magier kann binnen einer KR aus einer Kleiderfessel entkommen.
4) Öffnen II (F)[6607] R: B / D: -
   Wie 2), aber Magier kann Schlösser des Grads Routine bis Mittel mit folgenden Wahrscheinlichkeiten öffnen / verschließen: Routine (50%), Einfach (40%), Leicht (30%), Mittel (20%).
5) Magisch verschließen (F)[6608] R: B / D: 1min/St
   Verschließt ein Schloß magisch. Die Tür (Kiste o.ä.) kann nur durch Gewalt geöffnet werden.
6) Flucht II (F)[6609] R: S / D: 2KR
   Magier kann binnen 2 KR aus einer Fessel aus Seilen entkommen.
7) Wissen über Fallen (F)[6610] R: B / D: -
   Wie 1), dient aber zum Entschärfen von Fallen.
8) Öffnen III (F)[6611] R: 30cm/St / D: -
   Wie 2), aber Magier kann alle Schlösser verschließen und mit folgenden Wahrsch. öffnen: Routine (70%), Einfach (60%), Leicht (50%), Mittel (40%), Schwer (30%), sehr Schwer (20%) und extrem Schwer (10%).
9) Flucht III (F)[6612] R: S / D: 3KR
   Magier kann binnen 3 KR aus einer Fessel aus Leder oder Holz entkommen.
10) Verklemmen (F)[6613] R: 15m / D: P
    Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
11) Augenbinde entfernen (F)[6614] R: S / D: -
    Entfernt jegliche Augenbedeckung vom Gesicht des Magiers.
13) Öffnen IV (F)[6615] R: 30cm/St / D: -
    Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (80%), Einfach (70%), Leicht (60%), Mittel (50%), Schwer (40%), sehr Schwer (30%) und extrem Schwer (20%), schierer Wahnsinn (10%).
14) Flucht IV (F)[6616] R: S / D: 4KR
    Magier kann binnen 4 KR aus einer Fessel aus Ketten entkommen.
15) Knebel entfernen (F)[6617] R: S / D: -
    Entfernt jegliche Mundbedeckung vom Gesicht des Magiers.
17) Öffnen V (F)[6618] R: 30cm/St / D: -
    Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (90%), Einfach (80%), Leicht (70%), Mittel (60%), Schwer (50%), sehr Schwer (40%) und extrem Schwer (30%), schierer Wahnsinn (20%), Absurd (10%).
18) Flucht V (F)[6619] R: S / D: 1 Min
    Magier kann binnen 1 Minute aus einer Fessel aus verstärkten Ketten entkommen.
20) Flucht VI (F)[6620] R: S / D: 2 Min
    Magier kann binnen 2 Minuten aus einer Fessel aus Metallbändern (Handschellen) entkommen.
25) Flucht VII (F)[6621] R: S / D: 3 Min
    Magier kann binnen 3 Minuten aus einer Fessel aus soliden Metallfesseln oder Steinbändern entkommen.
30) Wahres Öffnen (F)[6622] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (95%), Einfach (90%), Leicht (80%), Mittel (70%), Schwer (60%), sehr Schwer (50%) und extrem Schwer (40%), schierer Wahnsinn (30%), Absurd (20%).
50) Wahre Flucht (F)[6623] R: S / D: 4 Min
    Magier kann binnen 4 Minuten aus jeglichen Fesseln entkommen.

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

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

Zeitsinn (Time's Sense) [RC1159]

1) Herkunft (I)[6624] R: B / D: -
   Magier hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herstammt.
2) Raten (I)[6625] R: S / D: -
   Wenn der Magier eine Wahl hat, über die er wenig oder keine Informationen besitzt, so kann er mit diesem Spruch die Chancen um 25% zu seinem Gunsten verbessern.
3) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Verbrechenswissen: Objekt (I)[6627] R: B / D: -
   Magier weiss, ob das berührte Objekt in einem bestimmten Verbrechen benutzt wurde.
5) Vision der Vergangenheit (I c)[6628] R: S / D: C
   Magier bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1h/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Magier beim Sprechen des Spruches berührt. Magier ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.
6) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
7) Verbrechenswissen: Person (I)[6630] R: 3m / D: -
   Magier weiss, ob ein Ziel in ein bestimmtes Verbrechen involviert war.
8) Vorahnung (I *)[6631] R: 30m / D: -
   Magier erfährt, was ein wesen in der nächsten KR tun wird. Keine Details, nur "Angriff mit Waffe", "Zauber" usw.
9) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
10) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[6633] R: S / D: C
    Wie oben mit 1 Tag/Stufe.
11) Verbrechenswissen: Ort (I)[6634] R: 30m / D: -
    Magier weiss, ob ein Ort der "Ort des (bestimmten) Verbrechens" war.
12) Visionen Führer (I)[6635] R: S / D: V:
    Wird dieser Zauber direkt vor einem Vision der Vergangenheit gezaubert, so kann der Magier die Zeit nach bedeutungsvollen Ereignissen scannen.
13) Vergangenheit speichern (I)[6636] R: S / D: -
    Magier kann diesen Zauber während einer Vision der Vergangenheit zaubern. Es speichert das Bild einer Person / eines Orts für die spätere Verwendung einer Vision der Vergangenheit, die mit diesem Ort / dieser Person zusammenhängt.
14) Vorahnung II (I *)[6637] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber der Magier kann die Aktion von zwei Wesen in der nächsten KR oder eines Wesen in den nächsten zwei KR vorhersagen.
15) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[6638] R: S / D: C
    Wie oben mit 1 Monat/Stufe.
16) Verbrechenswissen: Zeit (I)[6639] R: S / D: -
    In Verbindung mit anderen Verbrechenswissen-zaubern kann der Magier die ungefähre Zeit eines Verbrechens bestimmen.
17) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
18) Vorahnung III (I *)[6641] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber für drei Wesen in einer KR oder einem wesen in drei KR.
19) Visionen Ort (I)[6642] R: S / D: -
    Wenn der Magier ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.
20) Visionen der Vergangenheit (1 Jahr/St) (I c)[6643] R: S / D: C
    Wie oben mit 1 Jahr/Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I)[6644] R: S / D: C
    Wie oben mit 10 Jahre/Stufe.
30) Zauberahnung (I *)[6645] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber wenn ein Zauber gesprochen werden wird, erfährt der Magier den Zauber und das Ziel.
50) Verbrechenswissen: Wahr (I)[6646] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann jede KR einen der Verbrechenswissen-zauber sprechen. Außerdem muß kein bestimmtes Verbrechen mehr bei den Zaubern mit angegeben werden.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SI38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SI40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Mentalisten

(reine Magiekundige der Mentalmagie) [Mentalist, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Mentalisten konzentrieren ihre Magie auf gegenseitige Beeinflussung des Verstandes. Ihre Basissprüche handeln vom Erkennen der Anwesenheit eines Verstandes, geistiger Kommunikation, Kontrolle des Verstandes, Geistesangriff, Geistesverschmelzung und Sinneskontrolle.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Anwärtigkeit Presence	SL-117 17	Durch den Geist reden Mind Speech	SL-118 15	Geist verschmelzen Mind Merge	SL-118 16
Geistige Attacke Mind Attack	SL-117 21	Sinne kontrollieren Sense Control	SL-116 20	Verstand kontrollieren Mind Control	SL-116 24

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Bewegungen Movement	SL-114 19	Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19
Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13
Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26	Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15
Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Anwärtigkeit (Presence) [SLu7]

1) Gegenwart (P c ? *)[7690] R: 3m/St / D: C
   Der Zauberer ist sich aller fühlenden/denkenden Lebewesen in seiner Reichweite bewußt.
2) Fühlen (P c *)[7691] R: 3m/St / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung der Rasse und der Stufe eines Lebewesens, Das Wesen muß zuerst durch Gegenwart oder wahre Gegenwart lokalisiert werden.
5) Gehirnmuster speichern (I *)[7692] R: 3m/St / D: -
   Wie Fühlen, aber der Magier speichert das mentale Muster des Wesens, es kann später benutzt werden, um ein Wesen durch Richtung oder Finden zu lokalisieren.
6) Mentales einordnen (I *)[7693] R: 3m/St / D: -
   Wie Fühlen, aber der Magier erfährt die Stufe, Rasse und Zunft eines Wesens.
7) Finden (30m/St) (I c)[7694] R: 30m/St / D: C
   Der Magier erfährt Richtung und Entfernung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.
8) Richtung (300m/St) (I)[7695] R: 300m/St / D: -
   Der Magier erfährt Richtung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.
9) Wahre Gegenwart (P c *)[7696] R: 30m/St / D: C
   Wie Gegenwart, aber der Magier erfährt die Gegenwart von Wesen in einem Gebiet mit 30m Durchmesser. Er kann sich pro KR auf ein Gebiet konzentrieren.
10) Anwesenheit (I c *)[7697] R: 3m/St / D: C
    Wie Gegenwart, aber der Magier erfährt zusätzlich noch grob, was die Wesen gerade tun (z.B. macht einen Zauber, aber nicht welchen).
11) Richtung (1.5Km/St) (I)[7698] R: 1.5Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
12) Wahres Fühlen (I c *)[7699] R: 30m/St / D: -
    Wie Fühlen mit Reichweite 30m pro Stufe.
14) Großes Fühlen (I c *)[7700] R: 30m/St / D: -
    Wie Fühlen, aber der Magier kann sich pro Kampfrunde auf ein Wesen konzentrieren..
15) Wahres mentales Einordnen (I c *)[7701] R: 30m/St / D: -
    Wie mentales Einordnen, aber mit Reichweite 30m pro Stufe.
18) Finden (1.5Km/St) (I c)[7702] R: 1.5Km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
20) Wahre Anwesenheit (I c *)[7703] R: 3m/St / D: C
    Wie Anwesenheit, aber es werden sehr genaue Angaben über die Tätigkeit der Wesen gemacht.
25) Finden (7.5Km/St) (I c)[7704] R: 7.5Km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 7,5 Km pro Stufe.
30) Wahre Richtung (I)[7705] R: - / D: C
    Wie oben, aber ohne Reichweitenbegrenzung.
50) Wahres Finden (I c)[7706] R: - / D: C
    Wie oben, aber ohne Reichweitenbegrenzung.

Durch den Geist reden (Mind Speech) [SLu8]

1) Mentalistensprache (30m) (I c *)[7707] R: 30m / D: C
   Der Magier kann mental mit jedem anderem Zauberer der Mentalmagie reden.
3) Mentale Zunge (30m) (I c *)[7708] R: 30m / D: C
   Magier kann mit jedem anderem denkendem Wesen mental reden.
6) Mentale Zunge (150m) (I c *)[7709] R: 150m / D: C
   Wie oben mit 150m Reichweite.
9) Mentale Sprache (3m) (I c *)[7710] R: 3m Radius / D: C
   Magier kann an alle Leute in bis zu 3m Entfernung seine Gedanken übertragen.
10) Mentale Zunge (300m) (I c *)[7711] R: 300m / D: C
    Wie oben mit 300m Reichweite.
12) Mentale Sprache (30m) (I c *)[7712] R: 30m Radius / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Freundsprache (3m) (I c *)[7713] R: 3m Radius / D: C
    Wie mentale Sprache, wird aber nur an Wesen nach Wahl des Magiers `übertragen`.
15) Mentale Sprache (100m) (I c *)[7714] R: 100m Radius / D: C
    Wie oben mit Radius 100m.
16) Wartende Mentale Zunge (I *)[7715] R: 30m / D: V
    Eine mentale Nachricht mit max. 25 Worten kann `hinterlegt` und später ausgelöst werden: a) nach einer bestimmten Zeitperiode, b) durch bestimmte Bewegungen, Geräusche, Berührung, lesen usw. oder c) durch eine bestimmte Person, deren mentales Muster gespeichert wurde, die in das Gebiet kommt.
18) Mentale Zunge (1500m) (I c *)[7716] R: 1500m / D: C
    Wie oben mit 1500m Reichweite.
19) Freundsprache (30m) (I c *)[7717] R: 30m Radius / D: C
    Wie oben mit 30m Radius.
20) Mentale Sprache (600m) (I c *)[7718] R: 600m Radius / D: C
    Wie oben mit Radius 600m.
25) Mentale Zunge (1.5Km/St) (I c *)[7719] R: 1.5Km/St / D: C
    Wie oben mit 1.5Km pro Stufe Reichweite.
30) Wartende Mentale Sprache (I *)[7720] R: 100m Radius / D: V
    Wie Wartende mentale Zunge, wird aber an alle in 100m Umkreis `übertragen`.
50) Mentale Sprache (1.5Km/St) (I c *)[7721] R: 1 / D: C
    Wie oben mit Radius 1,5Km/Stufe.

Geist verschmelzen (Mind Merge) [SLi8]

1) Empathie (I c)[7722] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Der Magier erfährt die allgemeinen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.
3) Gefühle (I c)[7723] R: 15m / D: 1KR/St (C)
   Der Magier erfährt die genauen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.
4) Mentalistenverschmelzung (P c)[7724] R: B / D: C
   Erlaubt zwei Magiern der Mentalmagie, Gedanken und Energiepunkte auszutauschen.
5) Gedanken (I M c)[7725] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   Der Magier erfährt die Oberflächengedanken des Ziels. Wenn diesem sein WW um mehr als 25 gelingt, so merkt es, was vorgeht. Der Magier kann sich pro KR auf ein Wesen konzentrieren.
6) Verstand verschmelzen (B) (P c)[7726] R: B / D: C
   Magier und Ziel können Gedanken austauschen. Wenn beide Magier der Mentalmagie sind, können sie Energiepunkte austauschen.
8) Verstand verschmelzen (30m) (P c)[7727] R: 30m / D: C
   Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Tiefe Gedanken (I M c)[7728] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Wie Gedanken, aber der Magier erfährt auch noch die Gründe und Gedankenmuster hinter den Oberflächengedanken.
11) Erneutes Verschmelzen (P c *)[7729] R: 30m/St / D: C
    Wie Verstand verschmelzen, aber Magier und Ziel müssen bereits einmal verschmolzen gewesen sein.
12) Energiesauger (F)[25848] R: B / D: C
    Der Zauberkundige kann Energie von seinem Ziel aufnehmen und diese seiner eigenen hinzufügen. Um die Energie für einen leichten Spruch zu übernehmen, benötigt er eine ½ Runde, für einen mittleren 1 Runde und für einen schweren Spruch 2 Runden. (Er übernimmt nur die Energie, kein magisches Wissen!)
    Wenn er die Energie von einer anderen Magieart übernehmen will, so verdoppeln sich die Zeiten.
    Der Zauberkundige kann seine maximale Anzahl an Spruchenergie durch die Übernahme nicht überschreiten.
13) Geistiger Austausch (M)[7730] R: B / D: 1Tag
    Ziel und Magier tauschen Geist und Zauberfähigkeiten, Ziel ist im Koma, wenn er nicht auch ein Mentalist ist.
15) Geistige Untersuchung (I M c)[7731] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Wie Tiefe Gedanken, aber der Magier kann auch alle bewußten Erinnerungen des Ziels erkennen, mit einer Geschwindigkeit von 1 Szene pro KR.
18) Verstand verschmelzen (15m/St) (P c)[7732] R: 15m/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15m/Stufe..
20) Geistige Tiefenuntersuchung (I M c)[7733] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Wie geistige Untersuchung, aber der Magier kann auch die unbewußten Erinnerungen und Erfahrungen sehen.
25) Wahrer geistiger Austausch (M)[7734] R: B / D: V
    Wie geistiger Austausch, hält aber solange an, bis der Magier wieder in seinen eigenen Körper zurückkehren will.
30) Gedanken stehlen (M c)[7735] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Der Magier kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung aus dem Verstand des Opfers entfernen.
50) Wahres erneutes Verschmelzen (P c *)[7736] R: - / D: C
    Wie erneutes Verschmelzen, aber ohne Reichweitenbegrenzung.

Geistige Attacke (Mind Attack) [SLi7]

1) Benommenheit I (M)[7737] R: 30m / D: 1KR
   Ziel ist benommen.
2) Zögern (M)[7738] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel zögert in einer nicht defensiven Aktion, -50 auf Initiative, Attacke halbiert sich.
3) Kleinere Schmerzen (M)[7739] R: 30m / D: -
   Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen.
4) Schock A (M)[7740] R: 30m / D: V
   Ziel bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Nervenschäden
5) Benommenheit III (M)[7741] R: 30m / D: 3KR
   Wie oben mit Dauer 3 KR.
7) Lähmung I (M)[7742] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel ist gelähmt.
8) Schock B (M)[7743] R: 30m / D: V
   Ziel bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Nervenschäden
9) Größere Schmerzen (M)[7744] R: 30m / D: -
   Wie kleinere Schmerzen, aber das Ziel bekommt 50% seiner verbliebenen Lebensenergie abgezogen.
10) Geistiger Ruf (3m) (M *)[7745] R: 3m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf
    Alle innerhalb des Radius sind Ziele, jeder, der nicht widersteht, ist benommen.
11) Benommenheit V (M)[7746] R: 30m / D: 5KR
    Wie oben mit Dauer 5 KR.
12) Lähmung III (M)[7747] R: 30m / D: 3KR/10Fehlwurf
    Wie oben mit 3 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.
13) Schock C (M)[7748] R: 30m / D: V
    Ziel bekommt einen kritischen Treffer `C` durch Nervenschäden
15) Geistiger Ruf (15m) (M *)[7749] R: 15m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf
    Wie oben, mit 15m Radius.
16) Schock D (M)[7750] R: 30m / D: V
    Ziel bekommt einen kritischen Treffer `D` durch Nervenschäden
17) Lähmung V (M)[7751] R: 30m / D: 5KR/10Fehlwurf
    Wie oben mit 5 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.
18) Benommenheit X (M)[7752] R: 30m / D: 10KR
    Wie oben mit Dauer 10 KR.
19) Geistiger Ruf (30m) (M *)[7753] R: 30m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf
    Wie oben, mit 30m Radius.
20) Schock E (M)[7754] R: 30m / D: V
    Ziel bekommt einen kritischen Treffer `E` durch Nervenschäden
25) Großer Ruf (M *)[7755] R: 15m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf
    Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und jeder, dessen Widerstandswurf um mehr als 50 mißlingt, ist bewußtlos..
30) Geistiger Ruf (100m) (M *)[7756] R: 100m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf
    Wie oben, mit 100m Radius.
50) Wahrer Ruf (M *)[7757] R: 15m Radius / D: 1 KR/10Fehlwurf
    Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und alle, deren Widerstandswurf um 1-50 mißlingt, sind bewußtlos und alle, denen der Wurf um mehr als 50 mißlingt, sind tot. Die Widerstandswürfe für Magier der Mentalmagie werden mit -20 modifiziert.

Sinne kontrollieren (Sense Control) [SLv6]

1) Ablenkung (M c)[5289] R: 30m / D: C
   Ziel hat auf alle Aktionen -30.
2) Gefühllosigkeit (M c)[7759] R: 30m / D: C
   Ein zufälliges Glied wird gefühllos und nutzlos.
3) Verschwommene Sicht (M c)[7760] R: 30m / D: C
   Ziel hat einen Malus von 100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.
4) Kleinere Sinneskontrolle (M c)[7761] R: 30m / D: C
   Erzeugt falsche Sinneseindrücke entweder beim Riechen, Schmecken oder Tasten.
5) Geräuschattacke (M)[7762] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Laute Geräusche machen das Ziel benommen.
6) Gehör kontrollieren (M c)[7763] R: 30m / D: C
   Läßt das Opfer jedes gewünschte Geräusch hören.
7) Patzer (M)[7764] R: 30m / D: -
   Ziel patzt mit der Waffe oder läßt einen Gegenstand fallen, den er in der Hand hält. Auf der entsprechenden Patzertabelle würfeln oder würfeln, ob der Gegenstand zerbricht.
8) Sehkraft kontrollieren (M c)[7765] R: 30m / D: C
   Läßt das Opfer sehen, was immer der Magier wünscht.
9) Lichtattacke (M)[7766] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Helles Licht blendet das Ziel.
10) Nerven betäuben (M)[7767] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
    Ziel hat -75 auf alle Aktionen und ist benommen.
11) Halluzinationen (M c)[7768] R: 30m / D: C
    Ziel sieht einen nicht existierenden Feind und muß ihn bekämpfen, bis er `besiegt` ist, d.h., bis der Feind normalerweise am Boden wäre, Der Gegner hat dieselben Fähigkeiten wie das Opfer, richtet aber keinen Schaden an (schlägt z.B. immer daneben).
13) Sinne kontrollieren II (M c)[7769] R: 30m / D: C
    Verursacht falsche Eindrücke (Sicht / Gehör) beim Ziel.
15) Sinne überladen (M)[7770] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Bei Fehlwurf von 01-50: Benommen, bei >51: Bewußtlos.
16) Sinne kontrollieren III (M c)[7771] R: 30m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren II, aber für drei beliebige Sinne.
18) Sinne kontrollieren IV (M c)[7772] R: 30m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren II, aber für vier beliebige Sinne.
19) Sinne abschalten (M)[7773] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf
    Keine Wahrnehmung der Umwelt mehr möglich.
20) Sinne kontrollieren V (M c)[7774] R: 30m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren II, betrifft aber alle Sinne.
25) Ferne Kontrolle (M c)[7775] R: 100m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren V, aber die Reichweite des Zaubers ist 100m und die Kontrolle reicht 1,5 Km pro Stufe weit.
30) Wahre Sinneskontrolle (M)[7776] R: 100m / D: 10min/St
    Wie Ferne Kontrolle, aber Magier kann die Sinne `programmieren`, Konzentration wird nur beim Programmieren benötigt, Dauer sind 10 min. / Stufe.
50) Private Welt (M)[7777] R: 30m / D: P
    Das Opfer lebt in seiner privaten Phantasiewelt und wird völlig vom Magier kontrolliert wenn dieser sich konzentriert, keine Aktivitäten oder Sinneseindrücke werden ausgeführt / aufgenommen.

Verstand kontrollieren (Mind Control) [SLv6]

1) Frage (M)[7778] R: 3m / D: -
   Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.
2) Schlaf (M)[7779] R: 15m / D: -
   Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.
3) Bezaubern (M)[7780] R: 15m / D: 10min/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
4) Beruhigen (M)[7781] R: 30m / D: 1min/St
   Das Ziel wird keine aggressiven Handlungen unternehmen und nur in Notwehr kämpfen.
5) Verwirrung (M)[7782] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Das Ziel kann sich nicht entscheiden und keine Aktion beginnen, kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.
6) Angst (M)[3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Magier und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
7) Suggestion (M)[7784] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
8) Halten (M c)[7785] R: 15m / D: C
   Das Opfer wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
9) Gefühle (M)[7786] R: 30m / D: 1min/St
   Verursacht eine beliebige Emotion beim Ziel.
10) Hypnose (M)[7787] R: 3m / D: 10min/St
    Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion beschrieben.
11) Koma (M)[7788] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf / WW:20
    Verursacht ein Koma.
12) Wahres Bezaubern (M)[7789] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
15) Geas (M)[7790] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe (muß innerhalb seiner Fähigkeiten liegen), kann er sie nicht erfüllen, bekommt er vom Meister festgesetzte Auflagen.
16) Wahres Halten (M c)[7791] R: 15m / D: C / WW:-20
    Ziel ist gelähmt und kann nichts mehr machen.
18) Verstand brechen (M)[7792] R: 15m / D: P
    Ziel wird zu Gemüse (was die Geisteskräfte angeht).
19) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
20) Wahrer Schlaf (M)[7793] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf / WW:-20
    Ziel ist bewußtlos und kann nicht aufgeweckt werden.
25) Wahres Geas (M)[7794] R: 3m / D: V
    Wie Geas, aber das Ziel wird bei Mißerfolg mit einem krit. Treffer `E` von jeder der Tabellen der krit. Treffer bestraft.
29) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
30) Wahre Verstandkontrolle (M c)[7795] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Der Magier hat totale Kontrolle über den Verstand des Opfers. Nach dem Sprechen des Zaubers ist die Reichweite 1,5Km / Stufe.
31) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Verstand beherrschen (M c)[7796] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie Wahre Verstandkontrolle, aber die Dauer ist permanent (bis der Spruch gebrochen wird), der Magier muß sich nur konzentrieren um dem Opfer Befehle zu geben, Nur ein Ziel kann auf diese Weise auf einmal kontrolliert werden.
51) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
51) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

geschlossene Listen

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL12]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geschwindigkeit (Speed) [SL15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SLv1]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SLv4]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLi5]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLi1]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
   Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
   Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
   Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
   Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
   Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
    Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
    Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
    Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
    Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
    Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
    Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL113]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
   Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
   Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
   Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
   Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
   Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
   Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
    Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
    Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
    Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
    Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
    Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
    Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
    Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
    Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
    Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
    Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
    Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
    Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt

werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)

6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.

8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.

10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.

11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.

13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)

15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.

18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.

20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.

25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.

30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.

50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Mönche

(Halbzauberer der Göttermagie) [Monk, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Mönche verbinden die Grundmagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche haben mit Beweglichkeit und der Kontrolle des eigenen Körpers und Geistes zu tun, während ihre Waffenkünste sich größtenteils auf unbewaffneten, ungerüsteten Kampf beschränken.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ausweichen / Flucht Evasions	SL-91 18	Die Brücke des Mönchs Monk's Bridge	SL-93 19	Körpererneuerung Body Renewal	SL-92 19
Körperfähigkeiten Body Reins	SL-92 19	Meister des waffenlosen Kampfes Martial Mastery	SUC-66 19	Mönchsinne Monk's Sense	SL-91 19

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Ausweichen / Flucht (Evasions) [SL91]

1) Schwingen I (F *)[5308] R: S / D: 1KR
   Zauberer kann bis zu 3m hoch / weit springen, etwas greifen, an einem festen Objekt herumschwingen und sicher landen.
2) Schnelligkeit I (F *)[5309] R: S / D: 1KR
   Zauberer kann zweimal so schnell handeln wie sonst, muß aber direkt danach dieselbe Anzahl an Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit handeln.
3) Ausweichen I (F *)[5310] R: S / D: 1KR
   Zauberer kann einer von vorne kommenden, nichtmagischen Attacke (Nahkampf / Geschoß) besser ausweichen: Die Attacke bekommt 50% Abzug.
4) Schwingen III (F *)[5311] R: S / D: 1KR
   Wie Schwingen I, nur daß man es 3 mal schnell hintereinander ausführen kann.
5) Salto I (F *)[5312] R: S / D: 1KR
   Der Zauberer kann einen Salto in eine beliebige Richtung machen und bis zu 3m entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
6) Geschwindigkeit I (F *)[5313] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.
7) Schnelligkeit III (F *)[5314] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, dauert aber drei Kampfrunden an.
8) Ausweichen III (F *)[5315] R: S / D: 1KR
   Wie Ausweichen I, nur kann man drei Angriffen von vorne besser ausweichen, (Abzüge: 50%)
9) Schwingen V (F *)[5316] R: S / D: 1KR
   Wie Schwingen I, nur können 5 Schwingungen schnell hintereinander ausgeführt werden.
10) Schnelligkeit V (F *)[5317] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.
11) Salto III (F *)[5318] R: S / D: 1KR
    Wie Salto I, nur daß 3 Salti in schneller Folge ausgeführt werden können.
12) Geschwindigkeit III (F *)[5319] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.
13) Ausweichen V (F *)[5320] R: S / D: 1KR
    Wie Ausweichen I, nur kann man 5 Angriffen von vorne besser ausweichen (Abzüge 50%).
15) Schnelligkeit X (F *)[5321] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
20) Geschwindigkeit V (F *)[5322] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.
25) Wahres Ausweichen (F *)[5323] R: S / D: 1KR
    Wie Ausweichen I, aber man kann allen Angriffen von vorne besser ausweichen.
30) Geschwindigkeit X (F *)[5324] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.
50) Wahre Bewegung der Mönche (F)[5325] R: S / D: 1KR/50
    Der Zauberer kann jede Kampfrunde irgendeinen der Sprüche dieser Liste benutzen, bis auf die Schnelligkeits- und Geschwindigkeitssprüche.

Die Brücke des Mönchs (Monk's Bridge) [SL93]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Haftung (P)[5328] R: S / D: 10 min/St
   Zauberer kann auf ebenen, instabilen Oberflächen (Sand, Eis o.ä.) wie auf festem Grund laufen.
4) Steglaufen (P)[5329] R: S / D: 1 min/St
   Zauberer kann auf ebenen, schmalen (mind. 5cm breiten) Oberflächen wie auf normalem Boden laufen.
5) Sprung III (F *)[5330] R: S / D: -
   Wie Sprung, nur kann man 3 Sprünge hintereinander machen. Jeder nachfolgende Sprung darf max. 90° von der Richtung des vorhergehenden abweichen.
6) Richtungsänderung I (P *)[5331] R: S / D: -
   Zauberer kann eine Wendung bis 180` ausführen, ohne Geschwindigkeits- oder Gleichgewichtsverlust. Kann mit jedem Laufen- und Rennen-Spruch verwendet werden.
7) Levitation (F *)[5332] R: S / D: 1 min/St
   Zauberer kann sich 3m / KR Auf- und Abwärts bewegen, Horizontale Bewegung nur normal.
8) Wahres Landen (F *)[5333] R: S / D: bis zur Landung
   Wie Landen, es werden aber 15m Fall / Stufe abgezogen.
9) Über Wände gehen (F c)[5334] R: S / D: 1 min/St
   Zauberer kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.
10) Großes Springen (F *)[5335] R: S / D: 1 KR
    Wie Sprung I, nur können Sprünge bis 3m / Stufe weit und 1,5m / Stufe hoch ausgeführt werden.
11) Richtungsänderung III (P *)[5336] R: S / D: -
    Wie Richtungsänderung I, nur kann man 3 Wendungen in einer KR ausführen.
12) Wandsalto (F *)[5337] R: S / D: -
    Wenn der Zauberer eine Wand in bis zu 3m Entfernung hat, kann er daran hochspringen, abprallen und bis zu 8m von der Wand entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
13) Über Wände rennen (F c)[5338] R: S / D: 1 min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Zauberer kann rennen.
14) Distanzloser Schritt (F)[5339] R: S / D: -
    Zauberer teleportiert zu einem Punkt bis 30m entfernt, es dürfen aber keine Hindernisse im Weg sein. Ein Hindernis ist etwas, wo man nicht durchgehen kann (eine geschlossene Tür ist eines, ein Loch ist keines).
15) Windlaufen (F)[5340] R: S / D: 1min/St
    Wenn Wind weht, kann der Zauberer in Windrichtung auf der Luft laufen.
20) Über Decken gehen (F c)[5341] R: S / D: C
    Zauberer kann auf allen festen Oberflächen gehen wie auf normalem Boden (auch an der Decke).
25) Über Decken Laufen (F c)[5342] R: S / D: C
    Wie Über Decken gehen, aber Zauberer kann rennen.
30) Wahres Laufen (F)[5343] R: S / D: 1 KR/St
    Zauberer kann alle niedrigeren Rennen- / Laufen-Sprüche benutzen (einen pro Kampfrunde).
50) Die Brücke des Mönchs (F)[5344] R: S / D: 1 KR/St
    Zauberer kann jeden niedrigeren Spruch auf der Liste benutzen (einen pro Kampfrunde).

Körpererneuerung (Body Renewal) [SL92]

1) Blutfluss stoppen I (H c *)[5345] R: S / D: C
   Stoppt eine 1W6 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zauberer sich konzentriert oder nicht bewegt.
2) Blutung stillen (H S c *)[5346] R: S / D: C
   Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Magier bewußtlos ist.
3) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
4) Kleine Wunden heilen I (H S c *)[5348] R: S / D: P (C)
   Heilt 1 SP/min. Arbeitet auch unterbewußt.
5) Schnitte heilen I (H c)[5349] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, ist aber nach 1 KR permanent.
6) Brüche behandeln (H c)[5350] R: S / D: P (C)
   Wenn der Zauberer sich 2h pro Tag für 1-10 Tage (je nach Schwere des Bruchs) auf den Spruch konzentriert wird ein einfacher Bruch geheilt. (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5351] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, es werden aber zerschnittene oder gebrochene Muskeln und Sehnen geheilt.
8) Blutung stillen III (H S c *)[5352] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, heilt aber eine 3W6-Blutung.
9) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
   Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
10) Gift widerstehen (H S c *)[5354] R: S / D: C
    Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Magier sich konzentriert.
11) Kleine Wunden heilen II (H S c *)[5355] R: S / D: P (C)
    Heilt 2 SP/KR. Arbeitet auch unterbewußt.
12) Venen / Arterien heilen (H c)[5356] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.
13) Schnitte heilen III (H c)[5357] R: S / D: C
    Wie Schnitte heilen I, es wird aber eine 3W6 Blutung geheilt.
14) Wahres Brüche behandeln (H c)[5358] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, Bruch ist jedoch schon nach 2h geheilt.
15) Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5359] R: S / D: P (C)
    Wie Wahres Brüche behandeln, heilt aber Muskeln und Sehnen.
20) Gifte neutralisieren (H S c *)[5360] R: S / D: P (C)
    Neutralisiert mit bis zu 50% ein Gift (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn der Magier bewußtlos ist, oder sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange der Magier sich konzentriert.
25) Wahres Blutung stillen (H S c *)[5361] R: S / D: C
    Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung und ist nach Blutung durch 1W6 in Minuten permanent.
30) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[5362] R: S / D: P (C)
    Wie Gifte neutralisieren, neutralisiert aber zu 100% (-Stufe des Giftes).
50) Wahre Erneuerung (H S)[5363] R: S / D: V
    Während er in einer Trance ist (Selbsterhaltung der Körperfähigkeitenliste), kann der Magier die niedrigeren Sprüche zur Selbstheilung verwenden.

Körperfähigkeiten (Body Reins) [SL92]

1) Balance (U *)[5364] R: S / D: V
   Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)
2) Muskelkontrolle (U c)[5365] R: S / D: C
   Zauberer kann seine Muskeln, Extremitäten und seinen Rumpf ein wenig verändern. Hilft beim Entfesseln oder bei durchqueren winziger Räume. 25-50 Bonus auf Entfesseln.
3) Konzentration I (U *)[5366] R: S / D: V
   Addiert 10 zu irgendeinem Manöver (kein Kampf), es kann nichts anderes in dieser Kampfrunde getan werden.
4) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/4
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
5) Gesicht verändern (P *)[5368] R: S / D: 1 h
   Erlaubt es dem Zauberer, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.
6) Wasserlunge (P *)[5369] R: S / D: 1min/6
   Zauberer atmet Wasser, aber keine Luft mehr während des Spruchs.
7) Konzentration II (U *)[5370] R: S / D: V
   Wie Konzentration I mit Bonus 20.
8) Stärke II (P *)[5371] R: S / D: 1min
   Verdoppelt Stärke des Zauberers.
9) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/9
   Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
10) Körper verändern (P)[5373] R: S / D: 1 h
    Wie Gesicht verändern, aber der gesamte Körper kann leicht verändert werden, um sich der gewünschten hominoiden Rasse anzupassen. (25% der Körpermasse)
11) Konzentration III (U *)[5374] R: S / D: V
    Wie Konzentration I mit Bonus 30.
12) Stärke III (P *)[5375] R: S / D: 1min
    Verdreifacht Stärke des Zauberers.
13) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
20) Selbsterhaltung (H S *)[5378] R: S / D: V
    Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zauberer in ein Koma, bis er geheilt wurde oder sein Gehirn zerstört wurde.
25) Konzentration V (U *)[5379] R: S / D: V
    Wie Konzentration I mit Bonus 50.
30) Stärke IV (P *)[5380] R: S / D: 1min
    Vervierfacht Stärke des Zauberers.
33) Heldenmut (FH)*[26099] R: 10m / D: 3 KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zauberkundige ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Meister des waffenlosen Kampfes (Martial Mastery) [SUC66]

1) Stand (U *)[5382] R: S / D: -
   Magier kommt sofort auf die Füße aus einer liegenden Position.
2) Attacke nach Hinten (U *)[5383] R: S / D: -
   Magier kann in seinem Rücken attackieren, ohne sich umdrehen zu müssen. Magier erhält keinen Malus auf diese Attacke.
3) Gegner zu Fall bringen (U *)[5384] R: S / D: -
   Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Magier mit seiner nächsten Attacke den Gegner zu Fall bringen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so liegt der Gegner am Boden und ist für 1 KR benommen.
4) Gegner entwaffnen (U *)[5385] R: S / D: V
   Magier kann mit seiner nächsten Attacke (sie verursacht keinen Schaden) den Gegner entwaffnen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner entwaffnet.
5) Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (U *)[5386] R: S / D: V
   Der nächste kritische Treffer des Magiers bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und läßt ihn zu Boden gehen. Wurf auf der Tabelle "Patzer ohne Waffen" für den Gegner.
6) Treffer der Benommenheit (U *)[5387] R: S / D: V
   Gegner macht nach der nächsten gelungenen Attacke (kein Schaden) einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner für 1 KR / 10% Fehlwurf benommen.
8) Gegner zurücktreiben (U *)[5388] R: S / D: V
   Nach der nächsten Attacke muß der Gegner einen WW machen. Mißlingt er, so wird er um 0,5 m pro 2% Fehlwurf zurückgetrieben.
9) Liegend attackieren (U *)[5389] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann für die Dauer dieses Spruchs im Liegen kämpfen, ohne Mali zu bekommen.
10) Stechender Treffer (U *)[5390] R: S / D: V
    Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch spitze Waffen.
11) Finte (U *)[5391] R: S / D: -
    Magier macht eine Finte vor seiner nächsten Attacke, ohne Pool dafür aufbringen zu müssen. Ansonsten normale Regeln für Finten.
12) Schneidender Treffer (U *)[5392] R: S / D: V
    Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Schnittwaffen.
13) Geschoß abwehren (U *)[5393] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann für die Dauer dieses Spruchs frontalen Fernkampfattacken wie Nahkampfattacken ausweichen (voller Pool usw.).
14) Stumpfer Treffer (U *)[5394] R: S / D: V
    Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Stumpfe Waffen.
15) Treffer aus der Bewegung (U *)[5395] R: S / D: V
    Magier attackiert aus dem Lauf heraus oder aus einem Sprung heraus (entweder durch einen Zauber oder von einer Erhöhung herab). Magier muß eine Geschicklichkeitsprobe machen, bei deren Erfolg die Attacke stattfinden kann. Er erhält +1 TP pro 1m Anlauf oder +2 TP pro 1m Freier Fall. Der Magier darf keine Sprüche verwenden, die seinen Sturz mindern würden (Landung etc.), und ist nach der gelungenen Attacke (oder mißlungenen) den Auswirkungen seines Sturzes ausgesetzt. (Bei einem Angriff von einem 15m hohen Kliff erhält er einen Bonus von 30 TP auf seine Attacke, muß aber hinterher die Auswirkungen eines 15m tiefen Falls aushalten.)
17) Zerbrechender Treffer (U *)[5396] R: S / D: V
    Nach dieser Attacke muß die Waffe des Gegners einen Bruchfaktorprobe machen.
19) Waffenloser Rückzug (U *)[5397] R: S / D: C
    Magier hat für seinen Rückzug normale Parademöglichkeit (keine unparierbaren Attacken auf ihn).
25) Pool vergrößern (U *)[5398] R: S / D: 1KR/St
    Magier erhält einen Bonus von +1 / Stufe auf jeden Pool für Waffenlosen Kampf für die Dauer dieses Spruchs.
30) Blitzschneller Angriff (U *)[5399] R: S / D: -
    Magier kann als allererstes in der Kampfrunde angreifen, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist.
50) Stil wechseln (U *)[5400] R: S / D: 1KR/St
    Magier kann seinen besten Pool einer Waffenlosen Kampfart für irgendeine andere Waffenlose Kampfart einsetzen.

Mönchsinne (Monk's Sense) [SLO]

1) Horchen (U *)[5401] R: S / D: 10min/1
   Der Zauberer kann doppelt so gut hören (Wie das Talent Horchen)
2) Nachtsicht (U *)[5402] R: S / D: 10min/2
   Der Zauberer kann in einer normalen Nacht 30 Meter weit wie bei Tageslicht sehen.
3) Seitensicht (U *)[5403] R: S / D: 10min/3
   Der Zauberer hat ein Sichtfeld von 300`.
4) Riechen (U *)[5404] R: S / D: 10min/4
   Der Zauberer kann besonders gut riechen (Wie beim Talent Riechen)
5) Wassersicht (U *)[5405] R: S / D: 10min/5
   Der Zauberer kann auch in dreckigem Wasser 30 Meter weit gut sehen.
6) Nebelsicht (U *)[5406] R: S / D: 10min/6
   Wie Nachtsicht, aber der Zauberer sieht bei jedem Wetter.
7) Fühlen (U *)[5407] R: S / D: 10min/7
   Der Zauberer kann sehr gut fühlen (Boni auf Fühlen-Talente (z.B.: Fallen entschärfen: 25%))
8) Sehen bei mag. Dunkelheit (U *)[5408] R: S / D: 10min/8
   Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht auch bei fast allen magisch erzeugten Dunkelheiten.
9) Unsichtbares entdecken (P c)[5409] R: S / D: 1min/9
   Der Zauberer erkennt alles Unsichtbare. Er kann sich pro KR auf einen 2 Meter großen Radius konzentrieren.
10) Illusionen entdecken (U)[5410] R: S / D: -
    Der Zauberer kann ein Objekt bzw. einen Ort prüfen und feststellen ob es eine Illusion ist (bis 2 Meter Umkreis)
11) wahres Riechen (U)[5411] R: S / D: 10min/11
    Wie Riechen, nur kann der Zauberer sehr feine Gerüche wahrnehmen (48h alt, nach Regenstürmen, durch Schnee u. a.)
12) Desillusionieren (U)[5412] R: 30m / D: -
    Eine Illusion innerhalb der Reichweite erlischt, allerdings nur für den Zauberer.
13) Wahres Fühlen (U *)[5413] R: S / D: 10min/13
    Wie Fühlen, nur beträgt der Bonus 50% (= Talent Tasten)
14) Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *)[5414] R: S / D: 10min/14
    Wie Sehen bei Dunkelheit, aber es funktioniert bei jeder magisch erzeugten Dunkelheit.
15) Holzsicht (U c)[5415] R: S / D: C
    Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.
20) Mönchsicht (U)[5416] R: S / D: 10min/20
    Wie die Sprüche 1-15, die alle gleichzeitig angewendet werden.
25) Steinsicht (U c)[5417] R: S / D: C
    Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.
30) Eisensicht (U c)[5418] R: S / D: C
    Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.
50) Mönchsinne (U)[5419] R: S / D: 1 KR/50
    Der Zauberer kann jeden der anderen Sprüche dieser Liste anwenden, allerdings nur einen pro Kampfrunde.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Mondmagier, graue

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Moon Mage, grey, Herkunft: Companion III, Seite 12]

Mondmagier sind Halbzauberer, die sich auf Mondmagie spezialisiert haben. Die Mondmagie hat wechselnde Stärken: Die Kraft eines Mondmagiers wechselt mit den Mondphasen. Während Vollmond haben weiße Mondmagier ihre volle Kraft und Magie, während schwarze dann am schwächsten sind. Während Neumond ist es genau umgekehrt. Es gibt unter den Mondmagiern auch einen Kult der grauen Mondmagier, die während Halbmondphasen am stärksten und während Voll- und Neumond am schwächsten sind.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ablenkung Distractions RCI-23	19	Formen der Natur Nature's Forms RCI-20	22	Glanz Glamours RCII-53	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions SL-74	20	Metamorphose Matemorphose RCIII-55	14	Mond meistern Moon Mastery RCIII-54	21
Mondsüchtig Moon Madness RCIII-53	22	Mystischer Wechsel Mystical Change SL-132	19	Phantomgesicht Phantom's Face RCI-23	19
Ummantelung Cloaking SL-107	16	Verkleidungen Guises SL-85	19	Verkleidungen der Natur Nature's Guises SL-59	16
Verstecken Hiding SL-131	20	Verändern Shifting SL-113	15	Wege der Körperveränderung Shapechanging Ways RCI-17	23
Wege der Verwirrung Confusing Ways SL-131	20				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits SL-45	15	Erschaffungen Creations SL-46	27	Geburtshilfe Midwifery RCI-31	22
Gesetz der Knochen Bone Law SL-45	19	Gesetz der Muskeln Muscle Law SL-44	17	Gesetz der Nerven Nerve Law SL-43	12
Gesetz der Organe Organ Law SL-44	15	Gesetz des Blutes Blood Law SL-43	20	Heiliger Krieg Jihad SUC-39	23
Magie verschmelzen Power Merge SUC-40	23	Schicksal meistern Wyrd Mastery SUC-41	28	Waffen verändern Weapon Alterations RCIV-69	22
Wege der Symbole Symbolic Ways SL-47	21	Wege finden Locating Ways SL-46	17	Wissen Lore SL-47	20
Zeremonien Ceremonies RCI-28	23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways SL-39	19	Wohltaten Pleasures RCIV-67	23		

Grundlisten

Ablenkung (Distractions) [RC 123]

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

Formen der Natur (Nature's Forms) [RC 120]

1) Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
2) Elementen widerstehen (D)[6151] R: S / D: 1min/St
   Schützt gegen Temperaturen von -30 bis 100 °C und gibt +10 Bonus auf WW gegen Hitze- und Kälte-Zauber.
3) Pflanzenfassade (F)[6152] R: S / D: 10min/St
   Magier erscheint als Pflanze. Magier behält seine Größe, riecht nicht und fühlt sich auch nicht wie die Pflanze an.
4) Stille Bewegungen (F)[6153] R: S / D: 1min/St
   Magier bewegt sich geräuschlos, solange er kein Geräusch verursacht, das >30 cm von ihm entfernt entsteht.
5) Unter Wasser atmen (F)[6154] R: S / D: 1min/St
   Magier kann unter Wasser atmen.
6) Tierfassade (F)[6155] R: S / D: 10min/St
   Wie 3), aber Magier stellt ein Tier dar.
7) Mit Umgebung verschmelzen (F c)[6156] R: S / D: C
   Magier verschmilzt mit dem Hintergrund. +75 auf Verstecken, wenn unbeweglich.
8) Formen studieren (I)[6157] R: B / D: 1min
   Magier speichert Form und Struktur von 1 Tier / Pflanze für den Gebrauch mit späteren Zaubern dieser Liste.
9) Schatten (F)[6158] R: S / D: 10min/St
   Magier wird zum Schatten. Fast Unsichtbar im Dunkeln.
10) Pflanzenform (F)[6159] R: S / D: 10min/St
    Wie 3), aber mit einer studierten Pflanze. Gefühl und Geruch wie die Pflanze. Masse kann zw. 75 % und 200 % variieren.
11) Schutz vor Elementen (D)[6160] R: S / D: 1min/St
    Wie 2), schützt aber gegen jede natürliche Temperatur und gibt +25 Bonus gegen Zauber mit Hitze und Kälte. Modifiziert auch Elementenzauber mit -25 !
12) Leere Gedanken (P c)[6161] R: S / D: C
    Solange sich der Magier nicht bewegt, scheinen seine Gedanken die eines studierten Tieres zu sein.
13) Tierform (F)[6162] R: S / D: 10min/St
    Wie 10), aber mit Tieren. Er erhält nicht die Fähigkeiten des Tieres.
15) Tiergedanken (F c)[6163] R: S / D: C
    Wie 12), aber Magier kann sich bewegen.
16) Wege der Tiere (F)[6164] R: S / D: 10min/St
    Wie 13), aber mit Bewegungsfähigkeiten und Masse von 50 - 400%.
17) Wahre Pflanzenform (F)[6165] R: S / D: 10min/St
    Wie 16) aber mit einer Pflanze.
18) Echte Tierform (F)[6166] R: S / D: 10min/St
    Wie 16), aber Magier erhält auch die Angriffsfähigkeiten des Tieres Masse kann von 1/20 bis 40x seiner Masse sein.
19) Monsterform (F)[6167] R: S / D: 10min/St
    Wie 13), aber der Magier nimmt die Form eines Monsters an.
20) Wahre Tierform (F)[6168] R: S / D: 10min/St
    Wie 18), aber mit allen Fähigk. (Sicht, Geruchssinn usw.) Masse von 1/40 bis 400x. Patzt er, so wird er zum Tier, aber mit dem Geist des Tieres und die Dauer wird 100x !
25) Echte Monsterform (F)[6169] R: S / D: 10min/St
    Wie 19) mit Bewegungs- und Angriffsfähigk. des Monsters. Masse von 1/40 bis 400x. Zauberpatzer wie bei 20).
30) Wahre Monsterform (F)[6170] R: S / D: 10min/St
    Wie 25), mit einigen (Meister) der spez. Fähigk. des Monsters. Patzer bis 15% und wie bei 20) mit 500x Dauer.
50) Gestaltwandler (F)[6171] R: S / D: 10min/St
    Magier kann jede KR einen der Zauber dieser Liste nutzen.

Glanz (Glamours) [RCH53]

1) Bauchreden (E c)[4700] R: S / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Unbewegte Illusion II (M)[4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
3) Glanz I (M)[4702] R: 30m / D: 1min/St
   Der Magier verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflußt werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.
4) Bewegte Illusion I (M)[4703] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
5) Unbewegte Illusion III (M)[4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
6) Glanz II (M)[4705] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
7) Bewegte Illusion II (M)[4706] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
8) Wartende Unbewegte Illusion II (M)[4707] R: 30m / D: 24h
   Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
9) Glanz III (M)[4708] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
10) Wartender Glanz II (M)[4709] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
11) Wartende Bewegte Illusion II (M)[4710] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
12) Unbewegte Illusion V (M)[4711] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Glanz V (M)[4712] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion V, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
14) Bewegte Illusion III (M)[4713] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende Unbewegte Illusion III (M)[4714] R: 30m / D: 24h
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
16) Wartender Glanz III (M)[4715] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
17) Wartende Bewegte Illusion III (M)[4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
18) Unbewegte Illusion X (M)[4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Glanz X (M)[4718] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion X, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
20) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Wahrer Glanz (M)[4719] R: 30m / D: P
    Wie Glanz X, aber die Dauer ist permanent.
30) Bewegte Illusion X (M)[4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Wahre unbewegte Illusion (M)[4721] R: 30m / D: P
    Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Metamorphose (Matemorphose) [RCIII55]

1) Geburtszeichen[15294] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Bio-Metamorphose studieren[15295] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Psi-Metamorphorse studieren[15296] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geist-Metamorphose studieren[15297] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Magie-Metamorphose studieren[15298] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Bio-Metamorphose[15299] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Psi-Metamorphose[15300] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist-Metamorphose[15301] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Magie-Metamorphose[15302] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre Bio-Metamorphose[15303] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Psi-Metamorphose[15304] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Geist-Metamorphose[15305] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Magie-Metamorphose[15306] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Metamorphose[15307] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII54]

1) Mondschatten *[15308] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Mondschein *[15309] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Mondlicht *[15310] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Mondheilung *[15311] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mondkraut *[15312] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mondbolzen (30m)*[15313] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mondmagie entdecken *[15314] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Mondsteinhagel*[15315] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Mondglühen *[15316] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Mondblitz *[15317] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Mondbolzen (100m)*[15318] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Mondreisen *[15319] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mondwütig *[15320] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Berserker des Mondes *[15321] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Mondbolzen (150m)*[15322] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Mondblind *[15323] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Mondblitz (100m)*[15324] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Mondstein *[15325] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Mondkind *[15326] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Mondbeben *[15327] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mondmaid *[15328] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII53]

1) Stimmungsumschlag I[15329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Stimmung I[15330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Selbstmord I[15331] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stimmungsumschlag II[15332] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stimmung II[15333] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Selbstmord II[15334] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Stimmungsumschlag III[15335] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Stimmung III[15336] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Selbstmord III[15337] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stimmungsumschlag IV[15338] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Stimmung IV[15339] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Selbstmord IV[15340] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Stimmungsumschlag V[15341] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Stimmung V[15342] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Selbstmord V[15343] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Stimmungsumschlag VI[15344] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Stimmung VI[15345] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Selbstmord VI[15346] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Stimmungsumschlag[15347] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Stimmung[15348] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Selbstmord[15349] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mondsüchtig[15350] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL32]

1) Studieren (I)[5251] R: 100m / D: -
   Der Magier studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.
2) Wahres Gesicht verändern (P)[5252] R: S / D: 1h/St
   Magier kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
3) Art ändern (P)[5253] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seinem Körper die Form einer anderen Rasse geben (keine Veränderung in Größe).
4) Geistige Art ändern (P c ?)[5254] R: S / D: C
   Magier gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.
5) Vergrößern (P)[5255] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine Masse um 10% / Stufe vergrößern, aber Stärke wird nicht erhöht (außer für Bewegungszwecke wie höher/weiter Springen, schneller Laufen usw.)
6) Schrumpfen (P)[5256] R: S / D: 10min/St
   Wie Vergrößern, aber Magier kann seine Masse um 10%/Stufe verringern (maximal um 90%) ohne Abzug bei der Stärke.
7) Zunft ändern (P c ?)[5257] R: S / D: C
   Wie geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.
8) Lungen ändern (P)[5258] R: S / D: 10min/St
   Magier kann nach Belieben Wasser, Luft oder Gas atmen.
9) Verändern (P)[5259] R: S / D: 10min/St
   Wie Art ändern, aber der Magier kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
10) Geistige Sprache (I c)[5260] R: 6m / D: C / WW:-50
    Der Magier kann mit jedem Lebewesen geistig reden. Magier scheint in dessen Sprache zu sprechen.
11) Magie ändern (P c ?)[5261] R: S / D: C
    Wie geistige Art ändern, aber für eine beliebige Stufe des Magiers.
12) Wahres Verändern (P)[5262] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber der Magier kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.
13) Nichtanwesenheit (P c)[5263] R: S / D: C
    Wie geistige Art ändern, aber Magier scheint nicht anwesend zu sein.
14) Ändern (P c)[5264] R: S / D: C
    Magier kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.
15) Veränderung (P)[5265] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber Form kann mit 1 KR Konzentration wechseln.
20) Durchgehen (F)[5266] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 1,5m / KR durch unbelebtes Material hindurchgehen.
25) Wahres Ändern (P)[5267] R: S / D: 10min/St
    Wie Ändern, aber der Magier braucht sich nicht zu konzentrieren.
30) Heilige Gegenwart (P c)[5268] R: S / D: C
    Wie Ändern, aber Magier kann seine Anwesenheit und Macht so ändern, daß er als geringere Gottheit erscheint.
50) Selbstveränderung (P)[5269] R: S / D: festgesetzte Zeitperiode
    Magier entwickelt eine völlig andere Persönlichkeit und plaziert die eigene tief im Unterbewußtsein. Bei fast allen Entdeckungsversuchen scheint der Magier die andere Person zu sein. Magier hat keine Kontrolle über seine Handlungen, bis der Zauber vorbei ist. Er kann eine bestimmte Person sein, wenn der Zauber Studieren einmal pro Tag für 30 Tage auf diese Person angewendet wurde.

Phantomgesicht (Phantom's Face) [RC123]

1) Studieren (I c)[6585] R: S / D: C
   Magier studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.
2) Gesicht verändern (P)[6586] R: S / D: 10min/St
   Magier kann die Form seines Gesichts ändern.
3) Art vortäuschen (P c)[6587] R: S / D: C
   Der Magier kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.
4) Fassade (E)[6588] R: S / D: 10min/St
   Magier verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.
5) Zunft vortäuschen (P c)[6589] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Magiers wird verändert.
6) Größe verändern (P)[6590] R: S / D: 10min/St
   Magier kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
7) Macht vortäuschen (P c)[6591] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Stufe des Magiers wird verändert.
8) Persönliche Fassade (E)[6592] R: S / D: 10min/St
   Wie Fassade, aber der Magier kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.
9) Art verändern (P)[6593] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seinem gesamten Körper die Form einer anderen hominoiden Rasse aufzwingen (ohne Masseveränderung). Dies kann keine bestimmte Person sein.
10) Geistsprache (M c)[6594] R: 3m / D: C
    Der Magier kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Magier in seiner Heimatsprache spräche.
11) Wasserlunge (P)[6595] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.
12) Vortäuschen (P c)[6596] R: S / D: C
    Der Magier kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.
13) Geistsprache (M c)[6597] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit Reichweite 30m.
14) Verändern (P)[6598] R: S / D: 10min/St
    Wie Art verändern, aber der Magier kann jede organische Form innerhalb 1/2x und 2x seiner Masse annehmen, bekommt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.
15) Nichtentdecken (P c)[6599] R: S / D: C
    Der Magier und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.
20) Nichtgegenwärtig (P c)[6600] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier scheint nicht gegenwärtig zu sein.
25) Wahres Vortäuschen (P)[6601] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen, aber Magier braucht keine Konzentration.
30) Wahres Verändern (P)[6602] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber man kann ein bestimmtes Wesen nachahmen, wenn man dieses studiert hat.
50) Wahre Form (P)[6603] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Verkleidungen (Guises) [SL85]

1) Verschwimmen (E)[4902] R: 3m / D: 1min/St
   Lässt das Ziel verschwommen erscheinen, was die Attacke um 2 erschwert (Elementenangriffe -10).
2) Schatten (E)[4903] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel und alle Objekte, die es mit sich trägt werden zu einem Schatten und sind somit in dunklen Bereichen fast unsichtbar (je nach Situation ein Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und Tarnen)
3) Fassade I (E)[4904] R: 3m / D: 1h/St
   Dem Ziel wird durch eine begrenzte Illusion das Aussehen einer anderen hominoiden Rasse mit bis zu 20 % Abweichung von seiner eigenen Größe verliehen. Die Illusion bewegt sich mit dem Ziel.
4) Zeichen (M)[4905] R: 6m WW-Mod:-50 / D: C
   Der Zaubernde kann dem Ziel durch Zeichensprache einfache Konzepte mitteilen (ja, nein, Hunger, auf Wiedersehen, usw.); dem Ziel wird es so erscheinen, als ob der Zaubernde seine Sprache spreche.
5) Verschiebung I (E)[4906] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint verschoben zu seiner wirklichen Position, was dazu führt, dass 10% der Angriffe auf das Ziel keinen Effekt haben. Jedesmal, wenn ein Angreifer so verfehlt, sinkt die Chance, dass dieser Gegner ein weiteres Mal verfehlt, um 5 %.
6) Fassade II (E)[4907] R: 3m / D: 1h/6
   Wie Fassade I, es kann aber ein weiterer Sinn hinzugefügt werden (Geruch, Gefühl ...)
7) Personifizierte Fassade (E)[4908] R: 3m / D: 1h/7
   Wie Fassade I, das Ziel kann aber das Aussehen einer bestimmten Person annehmen. Die Person muss vorher für mindestens eine Minute konzentriert beobachtet worden sein.
8) Personifizierte Stimme (E)[4909] R: 3m / D: 1h/8
   Wie Personifizierte Fassade, es wird jedoch die Stimme einer bestimmten Person imitiert. Die Person muss vorher mindestens eine Minute lang konzentriert angehört worden sein.
9) Fassade III (E)[4910] R: 3m / D: 1h/9
   Wie Fassade I, es können aber zwei weitere Sinne hinzugefügt werden.
10) Verschiebung II (E)[4911] R: 3m / D: 1min/10
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 20%.
11) Spiegelbilder (E)[25661] R: 3m / D: 6+1KR/St
    Der Zauberkundige kann bis zu 5 Spiegelbilder des Ziels (auch sich selbst) erzeugen. Diese Spiegelbilder werden sich exakt wie das Ziel bewegen. Sobald ein Spiegelbild berührt wird, löst es sich auf, aber die anderen Spiegelbilder bleiben davon unbeeinflußt.
12) Abbild (E)[4912] R: S / D: 1min/St
    Erschafft ein Abbild des Zaubernden, das er steuern kann, wenn er sich konzentriert. Ansonsten bewegt sich das Abbild wie der Zaubernde.
13) Großes Verschwimmen (E)[4913] R: 3m / D: 1min/13
    Wie Verschwimmen, es kann jedoch eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden verschwimmen.
14) Fassade V (E)[4914] R: 3m / D: 1h/14
    Wie Fassade I, es können jedoch alle Sinne hinzugefügt werden.
15) Verschiebung III (E)[4915] R: 3m / D: 1min/15
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 30%.
20) Verschiebung IV (E)[4916] R: 3m / D: 1min/20
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 40%.
25) Grosse Fassade I (E)[4917] R: 3m / D: 1h/25
    Wie Fassade I, es kann jedoch einer Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden ein neues Aussehen verliehen werden.
30) Verschiebung V (E)[4918] R: 3m / D: 1min/30
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 50%.
50) Wechselnde Fassaden (E)[4919] R: 3m / D: 1h/50
    Wie Fassade V, der Zaubernde kann jedoch jede Runde eine neue Fassade annehmen.

Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [SL59]

1) Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
2) Schatten verstärken (F)[6929] R: 30m Radius / D: 10min/St
   Alle Schatten und Dunkelheit im Radius vertiefen sich, was einen Bonus von 25 auf Schleichen und Verstecken gibt. Wenn der Punkt, um den herum sich alles verdunkelt auf einem Objekt / Wesen ist, das sich bewegt, bewegt er sich mit.
3) Einfrieren (F c)[6930] R: 3m / D: C
   Bis zu 0,03m3/Stufe einer Flüssigkeit können eingefroren werden, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro KR. Die Temperatur fällt nicht unter -30 °C.
4) Lautlose Bewegungen (F)[6931] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich lautlos bewegen, solange er keinen Laut weiter als 30cm von seinem Körper entfernt verursacht. Gibt häufig einen Bonus von 10-50 auf die Talente sich Verstecken und Schleichen.
5) Mantel des Ichs (F c)[6932] R: S / D: C
   Der Magier verschwimmt mit dem Hintergrund. Bonus von 75 auf das Talent sich Verstecken. Der Magier darf sich nicht bewußt bewegen, ohne den Effekt zu zerstören.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Dunkelheit (F)[6934] R: T / D: 10min/St
   Hüllt die Umgebung 3m um einen Punkt herum in Dunkelheit. Die Dunkelheit bewegt sich mit dem Punkt.
8) Schatten (F)[6935] R: S / D: 1h/St
   Der Magier und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und sich Verstecken.
10) Pflanzenfassade (F)[6936] R: S / D: 1min/St
    Der Magier sieht aus wie eine Pflanze. Er verändert sich nicht und riecht und fühlt sich auch nicht anders an, es ist nur eine visuelle Illusion.
11) Leere Gedanken (P c)[6937] R: S / D: C
    Solange der Magier sich nicht bewegt, wirken seine Gedanken wie die eines heimischen Tieres. Auch wenn er sich bewegt können seine Gedanken nicht gelesen werden.
13) Tierfassade (F)[6938] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenfassade, aber der Magier sieht aus wie ein Tier.
15) Tiergedanken (P c)[6939] R: S / D: C
    Wie leere Gedanken, aber der Magier kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.
20) Pflanzenform (F)[6940] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenfassade, aber Magier nimmt die Form einer Pflanze an, fühlt sich an wie eine Pflanze und sieht so aus, ändert aber seine Größe nicht.
25) Tierform (F)[6941] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt die Form eines Tieres an. Er hat allerdings nicht die Fähigkeit des Tieres.
30) Wahre Pflanzenform (F)[6942] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter der Pflanze an und der Magier kann seine Größe verdoppeln oder halbieren.
50) Wahre Tierform (F)[6943] R: S / D: 1min/St
    Wie Tierform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter des Tieres an, kann allerdings keine besonderen Fähigkeiten (Feuer spucken, anti-magische Wirkung u.ä.) annehmen, aber er kann die physischen Eigenschaften (Attacke, Bewegungen u.ä.) übernehmen. Er kann weiterhin seine Größe verdoppeln oder halbieren.

Verstecken (Hiding) [SL131]

1) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Nichtsichtbarkeit (F)[5271] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück, ein nackter Körper) für 24h oder bis das Objekt ein heftiger Schlag trifft (von einer Waffe getroffen, gefallen) oder bis das Objekt eine Attacke macht.
3) Schatten (F)[5272] R: S / D: 10min/St
   Der Magier und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gegenden fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
4) Stille (F)[5273] R: S / D: 1min/St
   Alle Geräusche, die im Umkreis von 30cm um den Magier entstehen werden komplett verschluckt, +25 auf Schleichen.
5) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[5274] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30cm um das Objekt herum wird unsichtbar, solange keine der Abbruchbedingungen eintreffen.
6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[5275] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Magier kann den Radius bis zu 30cm variieren.
7) Bildschirm (F c)[5276] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 10 m² großen Bildschirm, auf dem der Magier irgendeine unbewegliche Szene plazieren kann, Sie erscheint dreidimensional und normal.
8) Vortäuschen I (F)[5277] R: S / D: 1min/St
   Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.
9) Keine Sinne (F)[5278] R: B / D: 24h (V)
   Wie Unsichtbarkeit, aber Magier kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mystikerschatten (F c)[5279] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F)[5280] R: B / D: 24h (V)
    Wie oben, aber der Magier kann den Radius auf bis zu 3m variieren.
12) Vortäuschen II (F)[5281] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.
13) Plätten (P)[5282] R: S / D: 10min/St
    Magier `plättet` sich soweit, bis er nur noch zwei Dimensionen hat. Er kann so nicht mehr von der Seite gesehen werden und durch Ritzen gleiten.
14) Verschmelzen (F)[5283] R: S / D: 10min/St
    Magier kann mit jedem unbelebten, festen Material verschmelzen (bis zu 30cm tief), Er ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten.
15) Nichtanwesenheit (P c)[5284] R: S / D: C
    Der Magier ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen (vergleiche Nichtanwesenheit auf der Grundliste Mystischer Wechsel).
20) Vortäuschen III (F)[5285] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.
25) Nicht entdecken (P)[5286] R: S / D: 1min/St
    Der Magier und was er trägt können durch ...entdecken-Sprüche nicht mehr entdeckt werden.
30) Vortäuschen V (F)[5287] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 50%.
50) Wahres Verstecken (P c)[5288] R: S / D: C
    Magier kann mit einem Material verschmelzen, Nichtanwesenheit und Nicht entdecken benutzen und die Umgebung beobachten, alles mit diesem einem Spruch.

Verändern (Shifting) [SL13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RC117]

1) Pflanzen studieren (I)[3741] R: 1 / D: 1minute
   Der Magier studiert und behält die Form und Struktur einer Pflanze für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
2) Tiere studieren (I)[3742] R: 1 / D: 1minute
   Der Magier studiert und behält die Form und Struktur eines Tieres für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
3) Pflanzenfassade (F)[3743] R: S / D: 10min/St
   Der Magier erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.
4) Tierwissen (I)[3744] R: S / D: 10min/St
   Magier erhält Informationen über ein studiertes Tieres.
5) Monster studieren (I)[3745] R: 1 / D: 1minute
   Wie Tiere studieren, betrifft aber magische, legendäre oder Fabelwesen.
6) Tierfassade (F)[3746] R: S / D: 10min/St
   Wie Pflanzenfassade, aber der Magier erscheint als Tier.
7) Größe verändern (F)[3747] R: S / D: 10min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen oder wachsen (normalerweise Größe). Keine Abzüge oder Boni auf Körperkraft, aber bei Bewegungsweite.
8) Monsterwissen (I)[3748] R: S / D: 10min/St
   Magier erhält Informationen über ein studiertes Wesen. Einige mächtige Wesen (Drachen, Große Adler, Einhörner usw.) haben einen Widerstandswurf gegen diesen Zauber.
9) Art verändern (F)[3749] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine Form in jede gewünschte hominoide Rasse ändern.
10) Pflanzenform (F)[3750] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.
11) Pflanzenwissen (I)[3751] R: S / D: 10min/St
    Magier erhält Informationen über eine studierte Pflanze.
12) Leere Gedanken (P c)[3752] R: S / D: C
    Solange der Magier sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.
13) Empathie (I c)[3753] R: 30m / D: C
    Magier kann die Gedanken und Gefühle eines Tieres oder einer Pflanze verstehen und / oder sehen.
14) Tierform (F)[3754] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).
15) Vortäuschen (P c)[3755] R: S / D: C
    Bei magischen oder mentalen Nachforschungen erscheint der Magier als irgendeine studierte Pflanze, Tier oder Monster.
16) Spuren (F)[3756] R: S / D: 10min/St
    Die Spuren und Fußabdrücke des Magiers scheinen die einer von ihm studierten Art zu sein.
17) Wege der Tiere (F)[3757] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs-möglichkeiten eines studierten Tieres. Der Magier kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
18) Monsterform (F)[3758] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Magier nimmt die Form eines studierten `Monsters` an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.
19) Wahre Pflanzenform (F)[3759] R: S / D: 10min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Magier riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
20) Echte Tierform (F)[3760] R: S / D: 10min/St
    Wie Wege der Tiere, aber der Magier bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.
25) Wahre Tierform (F)[3761] R: S / D: 10min/St
    Wie Echte Tierform, aber der Magier bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Magier kann seine Masse von 1/40 bis zu 400% variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Magier in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.
30) Körperveränderung (F)[3762] R: S / D: 10min/St
    Wie Monsterform, aber der Magier erhält auch die Bewegungs- und die physikalischen Angriffsmöglichkeiten der Form. Er kann seine Masse von 1/40 bis 400% variieren. Patzer wie in Wahre Tierform.
50) Wahre Körperveränderung (F)[3763] R: S / D: 10min/St
    Wie Körperveränderung, aber der Magier erhält auch einige (Meisterentscheid) besondere Fähigkeiten des Monsters. Die Grundchance für einen Patzer wird auf 15% erhöht, ansonsten wie bei Wahre Tierform, nur die Dauer ist dann 85 Stunden/Stufe.

Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SL31]

1) Ablenkung (M c)[5289] R: 30m / D: C
   Ziel hat auf alle Aktionen -30.
2) Verwirrung (M)[5290] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
   Ziel kann keine Aktion beginnen oder Entscheidungen treffen, kämpft aber in Selbstverteidigung oder gegen den momentanen Gegner weiter.
3) Verschwommenes Sehen (M c)[5291] R: 30m / D: C
   Ziel hat -100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.
4) Angst (M)[3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Magier und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
5) Ungleichgewicht (M)[5293] R: 30m / D: -
   Ziel ist aus dem Gleichgewicht: Bei Bewegung stolpert es und fällt (1-4 KR benommen), bei Manövern (Attacke...) patzt es.
6) Patzer (M)[5294] R: 30m / D: -
   Wie Ungleichgewicht, aber Ziel patzt mit jeder Waffe oder magischem Gegenstand, den er in Händen hält.
7) Halluzination (M c)[5295] R: 100m / D: C
   Ziel sieht einen nichtexistenten Gegner und bekämpft ihn, bis er besiegt ist (tot). Der Gegner hat die Fähigkeiten des Ziels, aber verursacht keinen Schaden (trifft z.B. nie).
8) Herumwirbeln (F)[5296] R: 15m / D: -
   Ziel wird um 180° herumgewirbelt, 1KR/10 Fehlwurf benommen.
9) Waffe ändern (M)[5297] R: 30m / D: 1KR/St
   Die Waffe des Gegners scheint eine andere zu sein (Er hat auch nur AT/PA/ Pool von der veränderten Waffe).
10) Unbewegte Illusion (M c)[5298] R: 30m / D: C
    Das Ziel sieht zwar alle bewegten Objekte noch klar, aber alles unbewegte kann der Magier ihm vorgaukeln.
11) Blenden (M)[5299] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Ziel ist blind.
12) Standort verändern (M)[5300] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Das Ziel sieht alle bewegten Dinge zwischen 15 und 45cm neben dem Ort, wo sie sind. Alle Attacken mißlingen zu 50%.
13) Große Ablenkung (M c)[5301] R: 100m / D: C
    Wie Ablenkung, betrifft aber bis zu Stufe Ziele innerhalb des Sichtfelds des Magiers.
14) Wort der Angst (M *)[5302] R: 30m / D: 1min/5 Fehlwurf
    Wie Angst, aber der Spruch wirkt sofort und die Dauer ist 1 Minute pro 5 Fehlwurf.
15) Amnesie (M)[5303] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Ziel verliert sein Gedächtnis, aber keinerlei Fähigkeiten.
20) Ruf der Verwirrung (M *)[5304] R: 15m / D: 1KR/5 Fehlwurf
    Wie Verwirrung, aber alle Lebewesen in 15m Umkreis sind betroffen.
22) Horror (M/F)[25976] R: 30m / D: variabel / WW:-20
    Das Ziel befindet sich sofort im Kampf gegen einen Gegner, der durch seine eigenen, tiefsten Ängste erzeugt wurde. Der Gegner ist eine Illusion, die das Opfer solange angreifen wird, bis diesem ein Widerstandswurf mit -20 gelingt, den das Opfer jede Runde einmal durchführen darf. Das Opfer glaubt, dass der Gegner real ist (die Illusion wirkt auf alle Sinne). Der Gegner greift so an, wie das Opfer glaubt, dass er das tun sollte (Attackeart, Kampfverhalten...), aber jeder Angriff wird entweder als 1 gewertet oder geht bei mehr als 15 fehl. Der Gegner trifft immer mit 2W12, KT5 (unabhängig von dem scheinbaren Angriff). Alle Kampfmanöver des Ziels werden normal durchgeführt, aber der Gegner kann nur gestoppt (getötet) werden, wenn dem Ziel der Widerstandswurf gelingt.
    Wenn das Opfer einen logischen Grund dafür hat, dass der Gegner nicht real sein kann, so steht es im Ermessen des Meisters, die -20 auf den Widerstandswurf zu erlassen.
25) Wahre Amnesie (M)[5305] R: 30m / D: P
    Wie Amnesie, ist aber permanent (bis der Spruch gebrochen wird).
30) Parallele Wirklichkeit (M)[5306] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Ziel sieht und hört eine Welt, in der alle Dinge noch gleich aussehen, aber ihre Namen vertauscht wurden (Ein Zwerg heißt Ork, ein Haus heißt Höhle usw.)
50) Große Verwirrung (M)[5307] R: 100m / D: V
    Jedes von bis zu 20 Zielen im Blickfeld des Magiers kann von einem Spruch dieser Liste bis Stufe 10 angegriffen werden. Jedes Ziel kann von einem anderen Spruch angegriffen werden.

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P

Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.

15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V

Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Mondmagier, schwarze

(reine Magiekundige der Göttermagie, Nichtspielerfigur)

[Moon Mage, black, Herkunft: Companion III, Seite 12]

Mondmagier sind Halbzauberer, die sich auf Mondmagie spezialisiert haben. Die Mondmagie hat wechselnde Stärken: Die Kraft eines Mondmagiers wechselt mit den Mondphasen. Während Vollmond haben weiße Mondmagier ihre volle Kraft und Magie, während schwarze dann am schwächsten sind. Während Neumond ist es genau umgekehrt. Es gibt unter den Mondmagiern auch einen Kult der grauen Mondmagier, die während Halbmondphasen am stärksten und während Voll- und Neumond am schwächsten sind.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Dunkelheit Darkness	SL-94 18	Gesetz der Dunkelheit Dark Law	RCII-45 22	Metamorphose Matemorphose	RCIII-55 14
Mond meistern Moon Mastery	RCIII-54 21	Mondsüchtig Moon Madness	RCIII-53 22	Schwarze Beschwörung Dark Summons	SL-96 19
Schwarze Magie Dark Channels	SL-62 14	Schwarzer Kontakt Dark Contacts	SL-95 13	Schwarzes Wissen Dark Lore	SL-62 17

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Dunkelheit (Darkness) [SL94]

1) Dunkelheit (6m) (F)[4590] R: T / D: 10min/St
   Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefster Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.
2) Nachtsicht (F)[4591] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30 m in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c)[4592] R: 6m Radius / D: C
   Magier kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.
5) Dunkelheit (30m) (F)[4593] R: T / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist 30 m.
6) Sehen bei Dunkelheit (F)[4594] R: T / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.
7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c)[4595] R: 15m Radius / D: C
   Wie oben mit Radius 15 m.
8) Schatten formen (F c)[4596] R: 30m / D: C
   Zauberer kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Magiers).
9) Dunkelheit (100m) (F)[4597] R: T / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist 100 m.
10) Magische Dunkelheit (6m) (F)[4598] R: 30m / D: 1min/St
    Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber `magisches Licht`)
11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c)[4599] R: 6m Radius / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
12) Wahre Nachtsicht (F)[4600] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.
13) Magische Dunkelheit (30m) (F)[4601] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Dunkelheit (150m) (F)[4602] R: T / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 150m.
15) Wolke der Dunkelheit (F)[4603] R: 30m / D: 1h/St
    Erzeugt eine `Wolke` aus Dunkelheit, die mit dem Wind driftet und 30 m Reichweite hat. Dunkelheit wie der gleichnamige Zauber.
20) Dunkelheit (300m) (F)[4604] R: T / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 300m.
25) Magische Dunkelheit (100m) (F)[4605] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 100m.
30) Dunkelheit (30m/St) (F)[4606] R: T / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.
50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F)[4607] R: 1.5km/St / D: 1h/St
    Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.

Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCIII45]

1) Schatten[13898] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Dunkelheit I[13899] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Dunkelbolzen I[13900] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Dunkelheitssicht[13901] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Dunkelheit kontrollieren[13902] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Plötzliche Dunkelheit[13903] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Dunkelheit II[13904] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Nebel der Dunkelheit[13905] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Dunkelbolzen II[13906] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kreis der Dunkelheit[13907] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wartende Dunkelheit[13908] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dunkelfeuerbolzen I[13909] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Dunkelbolzen III[13910] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Dunkelfeuer rufen[13911] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Obsidianwall[13912] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Dunkelfeuerbolzen II[13913] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Magische Dunkelheit[13914] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Triade der Dunkelheit[13915] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Dunkelfeuerbolzen III[13916] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Ecken Dunkelfeuerbolzen[13917] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Folgender Dunkelfeuerbolzen[13918] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Dunkelheit meistern[13919] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Metamorphose (Matemorphose) [RCIII55]

1) Geburtszeichen[15294] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Bio-Metamorphose studieren[15295] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Psi-Metamorphorse studieren[15296] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geist-Metamorphose studieren[15297] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Magie-Metamorphose studieren[15298] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Bio-Metamorphose[15299] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Psi-Metamorphose[15300] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist-Metamorphose[15301] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Magie-Metamorphose[15302] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre Bio-Metamorphose[15303] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Psi-Metamorphose[15304] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Geist-Metamorphose[15305] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Magie-Metamorphose[15306] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Metamorphose[15307] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII54]

1) Mondschatten *[15308] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Mondschein *[15309] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Mondlicht *[15310] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Mondheilung *[15311] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mondkraut *[15312] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mondbolzen (30m)*[15313] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mondmagie entdecken *[15314] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Mondsteinhagel*[15315] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Mondglühen *[15316] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Mondblitz *[15317] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Mondbolzen (100m)*[15318] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Mondreisen *[15319] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mondwütig *[15320] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Berserker des Mondes *[15321] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Mondbolzen (150m)*[15322] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Mondblind *[15323] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Mondblitz (100m)*[15324] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Mondstein *[15325] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Mondkind *[15326] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Mondbeben *[15327] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mondmaid *[15328] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII53]

1) Stimmungsumschlag I[15329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Stimmung I[15330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Selbstmord I[15331] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stimmungsumschlag II[15332] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stimmung II[15333] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Selbstmord II[15334] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Stimmungsumschlag III[15335] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Stimmung III[15336] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Selbstmord III[15337] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stimmungsumschlag IV[15338] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Stimmung IV[15339] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Selbstmord IV[15340] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Stimmungsumschlag V[15341] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Stimmung V[15342] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Selbstmord V[15343] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Stimmungsumschlag VI[15344] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Stimmung VI[15345] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Selbstmord VI[15346] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Stimmungsumschlag[15347] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Stimmung[15348] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Selbstmord[15349] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mondsüchtig[15350] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SI96]

1) Vertraute (M)[4645] R: T / D: P
   Der Magier kann sich auf ein kleines Tier (max. 10% seiner Masse) einstimmen, wobei es sich bei dem Tier um ein Reptil, Insekt, Rabe, Fledermaus o.ä. handeln muss. Er muß den Spruch 1 Woche lang einmal pro Tag anwenden (2h konzentrieren). Der Magier kann das Tier dann kontrollieren und durch seine Sinne wahrnehmen. -25 auf alle Aktionen für 14 Tage beim Tod des Tieres.
2) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
3) Dämonen kontrollieren I (M *)[4796] R: 3m/St / D: C
   Zauberer kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Magier und verschwindet, wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert.
4) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
5) Kleines Dämonentor (E)[4797] R: 3m / D: 2KR
   Beschwört einen Dämon: (01-60) Typ I, (61-90) Typ II, (91-100) Typ III. Wird der Dämon nicht kontrolliert, wird mit W% gewürfelt + 10x Typ: (11-20) Zauberpatzer Angriffsspruch, (21-40) krit. Treffer Aufprall `A`, (41-60) `B`, (61-75) `C`, (76-90) `D`, (91-00) `E`, (>100) Magier wird Quest auferlegt.
6) Dämonen beherrschen I (M *)[4802] R: 3m/St / D: V
   Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Magier keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Magier stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Magier ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
7) Dämonen kontrollieren II (M *)[4799] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
9) Dämonen beherrschen II (M *)[4653] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.
10) Dämonen kontrollieren III (M *)[4804] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Großes Dämonentor (E)[4803] R: 3m / D: 2KR
   Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
13) Dämonen beherrschen III (M *)[4805] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Dämonen kontrollieren IV (M *)[4658] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.
15) Dämonen beherrschen IV (M *)[4659] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.
20) Dämonen kontrollieren V (M *)[4809] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
25) Dämonen beherrschen V (M *)[4810] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
30) Dämonen kontrollieren VI (M *)[4662] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.
50) Dämonen beherrschen VI (M *)[4663] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.

Schwarze Magie (Dark Channels) [SL62]

2) Schwarze Benommenheit (F *)[6384] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
Magier deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.
3) Kanal I (F *)[6810] R: V / D: -
Mit diesem Spruch schickt der Magier einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Magier der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Magier geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Magier muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.
5) Schwarzer Schlaf (F *)[6386] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.
6) Kanal III (F *)[6812] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.
8) Schwarzes Blenden (F *)[6388] R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf / WW:-10
Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.
10) Schwarze Magie I (F *)[6389] R: V / D: P
Der Magier kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen (sh. Regelbuch). Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Magier wählen.
11) Kanal V (F *)[6814] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.
13) Absolution (F *)[6817] R: 15m / D: V / WW:-20
Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 1 Woche / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.
15) Schwarze Magie II (F *)[6392] R: V / D: P
Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.
20) Reine Absolution (F *)[6393] R: 15m / D: V / WW:-20
Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.
25) Schwarze Magie III (F *)[6394] R: V / D: P
Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.
30) Schwarze Absolution (F *)[6395] R: 15m / D: P / WW:-20
Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.
32) Tödliche Umkehr (F)[26103] R: 3m / D: P
Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.
50) Unheiliges Tor (F)[6396] R: V / D: 1KR
Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zauberers. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.

Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL95]

2) Erzwungene Analyse III (M *)[4664] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Magier macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Kleiner Dämonenkontakt (E)[4665] R: 3m / D: 2KR
Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Magier bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Magier eine Suche auferlegt (vom Meister).
5) Erzwungene Antwort III (M *)[4666] R: 3m / D: 1 Frage
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
7) Erzwungene Suche III (M *)[4667] R: 3m / D: 1 Suche
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
10) Großer Dämonenkontakt (E)[4668] R: 3m / D: 2KR
Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.
11) Erzwungene Analyse IV (M *)[4669] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.
13) Erzwungene Antwort IV (M *)[4670] R: 3m / D: 1 Frage
Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
14) Erzwungene Suche IV (M *)[4671] R: 3m / D: 1 Suche
Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.
15) Erzwungene Analyse V (M *)[4672] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
20) Erzwungene Antwort V (M *)[4673] R: 3m / D: 1 Frage
Wie oben, kontaktiert Typen I-V.
25) Erzwungene Suche V (M *)[4674] R: 3m / D: 1 Suche
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
30) Erzwungene Analyse VI (M *)[4675] R: 3m / D: 1 Gegenstand
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.
50) Erzwungene Antwort VI (M *)[4676] R: 3m / D: 1 Frage
Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.

Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL62]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Gutes entdecken (I c)[6398] R: 30m / D: 1min/St
Entdeckt `Gutes` in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
3) Segen entdecken (I c)[6399] R: 30m / D: 1min/St
Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Segen.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
6) Heiliges entdecken (I c)[6402] R: 30m / D: 1min/St
Wie Gutes entdecken, entdeckt aber Heilige Gegenstände und Durchmesser ist 6 m.
8) Traum I (P)[6403] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafengehen bestimmt hat. Darf nur einmal pro Nacht angewendet werden.
10) Geschichte des Segens (I)[6404] R: S / D: -
Magier erfährt den Hersteller, die Herkunft und die Geschichte eines Segens. Er erfährt auch Art und bestimmte Eigenschaften.
11) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
12) Traum II (P)[6406] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Magier hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.
13) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
14) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
15) Traum III (P)[6409] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Magier hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.
20) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
25) Segen analysieren (I)[6411] R: 3m / D: -
Wie Haß analysieren, analysiert aber einen Segen.
30) Wahrer Traum (P)[6412] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber der Magier hat Stufe Träume über unterschiedliche Themen.
50) Schwarzes Wissen meistern (I)[6413] R: 30m / D: -
Wie Schwarzes Wissen, bezieht sich aber auf alle `bösen` Gegenstände in 30 m Umkreis.

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P

Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.

60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.

75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.

90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V

Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Mondmagier, weiße

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Moon Mage, white, Herkunft: Companion III, Seite 12]

Mondmagier sind Halbzauberer, die sich auf Mondmagie spezialisiert haben. Die Mondmagie hat wechselnde Stärken: Die Kraft eines Mondmagiers wechselt mit den Mondphasen. Während Vollmond haben weiße Mondmagier ihre volle Kraft und Magie, während schwarze dann am schwächsten sind. Während Neumond ist es genau umgekehrt. Es gibt unter den Mondmagiern auch einen Kult der grauen Mondmagier, die während Halbmondphasen am stärksten und während Voll- und Neumond am schwächsten sind.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Gesetz des Lichts Light Law	SL-83 21	Leuchten Brilliance	SL-107 19	Licht formen Light Molding	SL-86 15
Lichtmagie Brilliance Magic	RCIII-72 23	Metamorphose Matemorphose	RCIII-55 14	Mond meistern Moon Mastery	RCIII-54 21
Mondsüchtig Moon Madness	RCIII-53 22	Sternenlicht Starlights	SL-65 15		

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Gesetz des Lichts (Light Law) [SL83]

1) Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Schockbolzen (30m) (E)[5122] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Schatten (F)[5124] R: 30m / D: 10min/St
   Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.
5) Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
7) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
8) Schockbolzen (100m) (E)[5128] R: 100m / D: -
   Wie oben, aber Reichweite ist 100m.
9) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
   Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
10) Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
11) Wartendes Licht (F)[5131] R: 30m / D: V
    Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Magier entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.
12) Schockbolzen (150m) (E)[5132] R: 150m / D: -
    Wie oben, aber Reichweite ist 150m.
13) Leuchtfeuer (8km) (F)[5133] R: B / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
15) Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
17) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
18) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
19) Leuchtfeuer (16km) (F)[5137] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.
20) Blitz (150m) (E)[5138] R: 150m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
25) Blitz eckig (E)[5139] R: 150m / D: -
    / Wie Blitz, aber Reichweite ist 150m und der Magier kann den Blitz eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Magier muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
30) Verfolgender Blitz (E)[5140] R: 150m / D: -
    Wie Blitz eckig, aber der Blitz kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 150m ist.
50) Licht beherrschen (F)[5141] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
    Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
    Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
    Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
    Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
    Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
    Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Licht formen (Light Molding) [SL86]

1) Lichtwunder (E)[4869] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft ein einfaches unbewegliches Bild/eine Szene mit einer Größe von bis zu 3mR. Die visuellen Aspekte werden wirklich erschaffen (kein WW), und die Illusion kann normalerweise nur durch Zauber oder einen anderen Sinn als das Sehen entdeckt werden.
2) Taschenlampe (F)[5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
3) Lichtkontrolle (3m) (F)[4871] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann die Intensität des Lichts innerhalb des Radius kontrollieren; die Helligkeit liegt zwischen Tageslicht und natürlicher Dunkelheit und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.
5) Plötzliches Licht (F)[5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
9) Blenden (F)[4874] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
   Verdunkelt einen Bereich um den Kopf des Ziels herum, was das Ziel blendet, bis der Zauber aufgehoben wird (durch Gegenzauber oder Magisches Licht).
10) Lichtkontrolle (15m) (F)[4875] R: 15mR / D: C
    15mRWie oben, jedoch mit 15m Radius.
11) Magisches Licht (F)[4876] R: B / D: 1min/St
    Durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit in 30mR und erhellt den ganzen Wirkungsbereich auf volles Tageslicht.
13) Leuchtfeuer (F)[4877] R: 1,5km / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Der Strahl ist 1,5 km lang.
14) Magische Dunkelheit (F)[4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30mR. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (außer Magisches Licht) müssen einen WW machen.
15) Lichtkontrolle (30m) (F)[4879] R: 30mR / D: C
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
20) Blitz (30m) (E)[5130] R: 30m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Magiers hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
25) Lichtkontrolle (150m) (F)[4881] R: 150mR / D: C
    Wie oben, jedoch mit 150m Radius.
30) Blitz (100m) (E)[5134] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
50) Wahre Lichtkontrolle (F)[4883] R: 30mR/50 / D: C
    Wie Lichtkontrolle, jedoch mit 30mR/St.

Lichtmagie (Brilliance Magic) [RCIII72]

1) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Projiziertes Licht[14800] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Eigene Aura I[14801] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Licht I[14802] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Eigene Aura II[14803] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kleineres plötzliches Licht[14804] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Eigene Aura III[14805] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Licht V[14806] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Aura I[14807] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Größeres plötzliches Licht[14808] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Licht X[14809] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wartendes Licht[14810] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Aura III[14811] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Regenbogen V[14812] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Licht XX[14813] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wahres plötzliches Licht[14814] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Aura IV[14815] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Gewitter[14816] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahre Aura[14817] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Magisches Licht[14818] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Regenbogen X[14819] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Licht[14820] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Gewitter meistern[14821] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Metamorphose (Matemorphose) [RCIII55]

1) Geburtszeichen[15294] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Bio-Metamorphose studieren[15295] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Psi-Metamorphorse studieren[15296] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geist-Metamorphose studieren[15297] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Magie-Metamorphose studieren[15298] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Bio-Metamorphose[15299] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Psi-Metamorphose[15300] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist-Metamorphose[15301] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Magie-Metamorphose[15302] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre Bio-Metamorphose[15303] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Psi-Metamorphose[15304] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Geist-Metamorphose[15305] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Magie-Metamorphose[15306] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Metamorphose[15307] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII54]

1) Mondschatten *[15308] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Mondschein *[15309] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Mondlicht *[15310] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Mondheilung *[15311] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mondkraut *[15312] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mondbolzen (30m)*[15313] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mondmagie entdecken *[15314] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Mondsteinhagel*[15315] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Mondglühen *[15316] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Mondblitz *[15317] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Mondbolzen (100m)*[15318] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Mondreisen *[15319] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mondwütig *[15320] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Berserker des Mondes *[15321] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Mondbolzen (150m)*[15322] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Mondblind *[15323] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Mondblitz (100m)*[15324] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Mondstein *[15325] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Mondkind *[15326] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Mondbeben *[15327] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mondmaid *[15328] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Mondsüchtig (Moon Madness) [RCIII53]

1) Stimmungsumschlag I[15329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Stimmung I[15330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Selbstmord I[15331] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stimmungsumschlag II[15332] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stimmung II[15333] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Selbstmord II[15334] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Stimmungsumschlag III[15335] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Stimmung III[15336] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Selbstmord III[15337] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stimmungsumschlag IV[15338] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Stimmung IV[15339] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Selbstmord IV[15340] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Stimmungsumschlag V[15341] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Stimmung V[15342] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Selbstmord V[15343] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Stimmungsumschlag VI[15344] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Stimmung VI[15345] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Selbstmord VI[15346] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Stimmungsumschlag[15347] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Stimmung[15348] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Selbstmord[15349] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mondsüchtig[15350] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Sternenlicht (Starlights) [SI65]

1) Projiziertes Licht[16325] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eigene Aura[16326] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Licht[16327] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Lichtausbruch[16328] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Schockbolzen[16329] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Sternenlicht (E)[25669] R: 1,5m/St / D: 10min/St
   Der Zauberkundige bringt die Umgebung innerhalb der Zauberreichweite dazu im weichen Licht der Sterne zu leuchten. Drinnen und Draußen wird der volle Sternenhimmel für alle im Umkreis sichtbar. Wenn das Licht außerhalb des Zaubereffektes heller ist als innerhalb, so wird der betroffene Bereich von außen so aussehen, als würde er im Schatten oder Nebel liegen.
8) Leuchtkugel[16330] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Regenbogen c[16331] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Licht III[16332] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Große Aura[16333] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Blenden[16334] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Blendende Aura[16335] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sternenfeuer c[16336] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Sternenhand c[16337] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Sternenfeuer c[16338] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der

Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
   Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
   Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
    Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
    Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
    Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
    Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
    Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
    Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
    Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
   Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
   Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
   Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
   Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
   Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
   Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
   Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.
8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
   Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
   Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
    Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
    Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
    Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
    Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
    Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
    Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
    Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
    Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
    Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
    Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
    Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
    Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
    Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
    Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Mystiker

(reine Magiekundige der Grundmagie und Mentalmagie) [Mystic, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Was ein Mystiker genau macht, weiß ich eigentlich nicht - wahrscheinlich heissen sie deshalb Mystiker.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Festes verändern Solid Alteration	SL-133 19	Flüssigkeiten verändern Liquid Alteration	SL-132 19	Gase verändern Gas Alteration	SL-133 17
Mystischer Wechsel Mystical Change	SL-132 19	Verstecken Hiding	SL-131 20	Wege der Verwirrung Confusing Ways	SL-131 20

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23
Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13
Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28	Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl	
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19
Entdecken Detections	SL-109	20	Forschungen Delving	SL-106	17	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20
Leuchten Brilliance	SL-107	19	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16
Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19	Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Festes verändern (Solid Alteration) [SL33]

1) Festes erwärmen (F)[5197] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ eines festen, unbelebten Materials auf bis zu 40°C.
2) Festes erhitzen (B) (F)[5198] R: B / D: 24h
   Wie Festes erwärmen, aber Limit sind 250°C und es braucht für je 50°C eine KR, Magier muß Gegenstand nur beim Zaubern berühren und ist immun gegen die Hitze.
3) Festes einfrieren (B) (F)[5199] R: B / D: 24h
   Wie Festes erwärmen, aber kühlt es auf bis zu -20°C ab.
4) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
5) Tür (F)[5201] R: B / D: -
   Kann eine Tür sich ausdehnen oder zusammenziehen lassen. Die Tür kann verklemmt oder gelockert werden.
6) Feuer machen (F)[5202] R: B / D: -
   Läßt Holz oder andere brennbare Sachen sofort in Flammen ausbrechen.
8) Festes erhitzen (15m) (F)[5203] R: 15m / D: C (24h)
   Wie oben, aber Reichweite ist 15m und das Material erhitzt sich nur um 25°C pro KR Konzentration.
9) Festes einfrieren (15m) (F)[5204] R: 15m / D: C (24h)
   Wie oben, aber Reichweite ist 15m und die Temperatur nimmt jede KR, in der der Magier sich konzentriert um 25°C ab, bis zu einem Minimum von -130°C.
10) Eiswall (E c)[5205] R: 3m / D: C
    Erschafft einen 3mx3mx(0,6m am Boden, 0,3m an der Spitze) großen Wall aus transparentem Eis. Er bleibt bis: er schmilzt (100 TP durch Feuer, oder man sich durchhackt (50 KR für eine Person). Benötigt eine Wasserquelle in 3m Entfernung.
11) Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F)[5206] R: B / D: P
    Erschafft einen Durchgang durch festes, unbelebtes Material mit bis zu 1mx2mx0,3m Größe.
12) Stein / Erde / Schlamm (F)[5207] R: B / D: P
    Magier kann Stein in feste Erde, Erde in Schlamm, Schlamm in Erde, oder Erde in Stein (je 3m³) verwandeln.
13) Zerschmettern (F)[5208] R: 3m / D: -
    Läßt jedes nichtmetallische, unbelebte Objekt bis zu 0,03m³ Größe zerschmettern, Alle in 1,5m Umkreis bekommen einen krit. Treffer durch Aufprall `A`, derjenige, der das Objekt gehalten hat, einen der Kategorie `C`.
14) Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F)[5209] R: B / D: P
    Wie oben mit bis zu 1,3mx2,6mx1,6m Größe.
15) Festes formen (F)[5210] R: B / D: P
    Der Magier kann jedes unbelebte, feste Material bis 0,03m³ Größe mit seinen Händen formen.
16) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
20) Tunnel durch Festes (F)[5211] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen Tunnel durch festes, unbelebtes Material mit 1,2m Durchmesser und 1,5m / Stufe Länge.
25) Wahre Tür durch Festes (F)[5212] R: B / D: P
    Wie oben mit bis zu 2mx4mx3m Größe.
30) Wahrer Tunnel durch Festes (F)[5213] R: B / D: P
    Wie oben, nur permanent und 1mx2mx(30cm/Stufe) groß.
50) Umwandlung (F)[5214] R: B / D: P
    Magier kann 30g eines Materials in ein anderes, nichtmagisches Material, von dem er eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Flüssigkeiten verändern (Liquid Alteration) [SL32]

1) Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c)[5215] R: B / D: C
   0,03m³ / Stufe Flüssigkeit können zum Kochen bzw. Gefrieren gebracht werden. Geschwindigkeit: 0,03m³ / KR.
2) Flüssigkeit klären (F c)[5216] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen/gefrieren, entfernt aber alle Sedimente und gelösten Stoffe aus der Flüssigkeit.
3) Verdampfen (F c)[5217] R: B / D: C
   Wie oben, aber 30m³ / Stufe einer Flüssigkeit werden verdampft, mit einer Geschwindigkeit von 3m³ / Stufe / KR.
4) Wasserwall (E c)[5218] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3x3x0,3m großen Wall bewegten Wassers (Etwas Flüssiges muß in 3m Entfernung sein), der alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80% verringert.
5) Wasserbolzen (E)[5219] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Flüssigkeitsquelle muß in 3m Entfernung sein), Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
6) Wasserkorridor (30m) (F c)[5220] R: 3m / D: C
   Ein 30m langer, 1m breiter und 3m tiefer Wasserkorridor (oben offen) wird durch eine Flüssigkeit erschaffen.
7) Regen rufen (F c)[5221] R: 30m R / D: C
   Läßt es in 30m Umkreis um den Magier regnen, Stärke des Regens richtet sich nach der Luftfeuchtigkeit.
8) Wasser beruhigen (F c)[5222] R: 3m / D: C
   Alles Wasser im Umkreis von 30m wird beruhigt, Wellen flachen sich um 6m ab.
9) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
   Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
10) Wahrer Wasserwall (E)[5224] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, aber mit einer Dauer von 1min / Stufe, der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren.
11) Wasserkorridor (100m) (F c)[5225] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber mit Limit 100mx1mx15m.
12) Flüssigkeit zu Wasser (F)[5226] R: B / D: P
    Verwandelt jede Flüssigkeit in Wasser.
13) Strudel (F c)[5227] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nichtangetriebenen Objekt bis zu 65m Entfernung anzieht.
14) Wassertunnel (F c)[5228] R: 3m / D: C
    Erschafft einen Tunnel durch eine Flüssigkeit, der 1,5m Durchmesser hat und 30m lang ist.
15) Wahres Wasser beruhigen (F c)[5229] R: 3m / D: C
    Wie Wasser beruhigen, aber Radius ist 30m / Stufe.
20) Wahrer Wasserkorridor (F)[5230] R: 3m / D: V
    Wie Wasserkorridor, aber mit Limit 30m/Stufe lang, 2m breit und 30m tief. Benötigt keine Konzentration.
25) Wahrer Wassertunnel (F)[5231] R: 3m / D: V
    Wie Wassertunnel, aber mit Limit 2m Durchmesser und 30m/Stufe Länge. Benötigt keine Konzentration.
30) Wasserstrom formen (F c)[5232] R: 30m/St / D: C
    Der Magier kann Wasser zu einem Wasserstrom formen, der bis zu 5m breit, 2m tief und so lang wie die Reichweite des Spruchs sein kann.
50) Umwandlung (F)[5233] R: B / D: P
    Kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in eine andere Flüssigkeit umwandeln, von der der Magier eine Probe hat. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Gase verändern (Gas Alteration) [SL133]

1) Kondensieren (F)[5234] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luftwall (E c)[5235] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3m x 3m x 1m großen Wall aus dichter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch werden um 50% verringert.
3) Nebel (6m) (F)[5236] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft dichten Nebel in 6m Umkreis.
5) Luft stop (3m) (F c)[5237] R: B / D: C
   Stoppt alle normalen Luftbewegungen (z.B. Wind) bis 45 Km/h und verringert schnellere um 45 Km/h, jedesmal in 3m Umkreis.
6) Nebel (30m) (F)[5238] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft dichten Nebel in 30m Umkreis.
8) Wahrer Luftwall (E)[5239] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/St und der Magier muß sich nicht konzentrieren.
9) Feuerbolzen (E)[5240] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Feuer schießt aus der Handfläche des Magiers. Ergebnisse auf der Feuerbolzenangriffstabelle. Eine Feuerquelle muß in 3m Entfernung sein.
10) Luft stop (15m) (F c)[5241] R: B / D: C
    Wie oben, aber Radius sind 15m.
11) Nebel (100m) (F)[5242] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft dichten Nebel in 100m Umkreis.
12) Gas zu Luft (F)[5243] R: B / D: P
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
13) Vakuum (F)[5244] R: 30m / D: -
    Erschafft ein 3m durchmessendes beinahe-Vakuum, alle innerhalb bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `C`, durch die zurückströmende, verdrängte Luft.
14) Sauerstoffzufuhr (F c)[5245] R: 30m / D: C
    Der Sauerstoffgehalt der Luft in 15m Umkreis um die Stelle herum, an die der Zauber geworfen wird, wird erhöht, alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf ihren Pool und Feuerangriffe richten doppelten Schaden an.
15) Wirbelwind (F c)[5246] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind um den Magier herum. Er hat einen Durchmesser von 6m und bewegt sich mit dem Magier. Fernkampfattacken können ihn nicht durchdringen und alle Bewegungen und Attacken hindurch (außer vom Magiers) werden um 80% verringert.
20) Wahrer Nebel (F)[5247] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Nebel, erschafft aber dichten Nebel in 30m/Stufe Umkreis, der 1h/Stufe anhält.
25) Großes Vakuum (F)[5248] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum, verursacht aber krit. Treffer durch Aufprall `E`.
30) Wolken formen (F c)[5249] R: 300m/St / D: C
    Der Magier hat völlige Kontrolle über die Wolken (auch Nebel) innerhalb der Reichweite. Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.
50) Umwandlung (F)[5250] R: 6m / D: P
    Der Magier kann bis zu 30m³ Gas (muß alles innerhalb 6m sein) in ein anderes, nichtmagisches Gas, von dem der Magier eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL132]

1) Studieren (I)[5251] R: 100m / D: -
   Der Magier studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.
2) Wahres Gesicht verändern (P)[5252] R: S / D: 1h/St
   Magier kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
3) Art ändern (P)[5253] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seinem Körper die Form einer anderen Rasse geben (keine Veränderung in Größe).
4) Geistige Art ändern (P c ?)[5254] R: S / D: C
   Magier gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.
5) Vergrößern (P)[5255] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine Masse um 10% / Stufe vergrößern, aber Stärke wird nicht erhöht (außer für Bewegungszwecke wie höher/weiter Springen, schneller Laufen usw.)
6) Schrumpfen (P)[5256] R: S / D: 10min/St
   Wie Vergrößern, aber Magier kann seine Masse um 10%/Stufe verringern (maximal um 90%) ohne Abzug bei der Stärke.
7) Zunft ändern (P c ?)[5257] R: S / D: C
   Wie geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.
8) Lungen ändern (P)[5258] R: S / D: 10min/St
   Magier kann nach Belieben Wasser, Luft oder Gas atmen.
9) Verändern (P)[5259] R: S / D: 10min/St
   Wie Art ändern, aber der Magier kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
10) Geistige Sprache (I c)[5260] R: 6m / D: C / WW:-50
    Der Magier kann mit jedem Lebewesen geistig reden. Magier scheint in dessen Sprache zu sprechen.
11) Magie ändern (P c ?)[5261] R: S / D: C
    Wie geistige Art ändern, aber für eine beliebige Stufe des Magiers.
12) Wahres Verändern (P)[5262] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber der Magier kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.
13) Nichtanwesenheit (P c)[5263] R: S / D: C
    Wie geistige Art ändern, aber Magier scheint nicht anwesend zu sein.
14) Ändern (P c)[5264] R: S / D: C
    Magier kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.
15) Veränderung (P)[5265] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber Form kann mit 1 KR Konzentration wechseln.
20) Durchgehen (F)[5266] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 1,5m / KR durch unbelebtes Material hindurchgehen.
25) Wahres Ändern (P)[5267] R: S / D: 10min/St
    Wie Ändern, aber der Magier braucht sich nicht zu konzentrieren.
30) Heilige Gegenwart (P c)[5268] R: S / D: C
    Wie Ändern, aber Magier kann seine Anwesenheit und Macht so ändern, daß er als geringere Gottheit erscheint.
50) Selbstveränderung (P)[5269] R: S / D: festgesetzte Zeitperiode
    Magier entwickelt eine völlig andere Persönlichkeit und plaziert die eigene tief im Unterbewußtsein. Bei fast allen Entdeckungsversuchen scheint der Magier die andere Person zu sein. Magier hat keine Kontrolle über seine Handlungen, bis der Zauber vorbei ist. Er kann eine bestimmte Person sein, wenn der Zauber Studieren einmal pro Tag für 30 Tage auf diese Person angewendet wurde.

Verstecken (Hiding) [SLi3]

1) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Nichtsichtbarkeit (F)[5271] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück, ein nackter Körper) für 24h oder bis das Objekt ein heftiger Schlag trifft (von einer Waffe getroffen, gefallen) oder bis das Objekt eine Attacke macht.
3) Schatten (F)[5272] R: S / D: 10min/St
   Der Magier und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gegenden fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
4) Stille (F)[5273] R: S / D: 1min/St
   Alle Geräusche, die im Umkreis von 30cm um den Magier entstehen werden komplett verschluckt, +25 auf Schleichen.
5) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[5274] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30cm um das Objekt herum wird unsichtbar, solange keine der Abbruchbedingungen eintreffen.
6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[5275] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Magier kann den Radius bis zu 30cm variieren.
7) Bildschirm (F c)[5276] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 10 m² großen Bildschirm, auf dem der Magier irgendeine unbewegliche Szene plazieren kann, Sie erscheint dreidimensional und normal.
8) Vortäuschen I (F)[5277] R: S / D: 1min/St
   Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.
9) Keine Sinne (F)[5278] R: B / D: 24h (V)
   Wie Unsichtbarkeit, aber Magier kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mystikerschatten (F c)[5279] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F)[5280] R: B / D: 24h (V)
    Wie oben, aber der Magier kann den Radius auf bis zu 3m variieren.
12) Vortäuschen II (F)[5281] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.
13) Plätten (P)[5282] R: S / D: 10min/St
    Magier `plättet` sich soweit, bis er nur noch zwei Dimensionen hat. Er kann so nicht mehr von der Seite gesehen werden und durch Ritzen gleiten.
14) Verschmelzen (F)[5283] R: S / D: 10min/St
    Magier kann mit jedem unbelebten, festen Material verschmelzen (bis zu 30cm tief), Er ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten.
15) Nichtanwesenheit (P c)[5284] R: S / D: C
    Der Magier ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen (vergleiche Nichtanwesenheit auf der Grundliste Mystischer Wechsel).
20) Vortäuschen III (F)[5285] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.
25) Nicht entdecken (P)[5286] R: S / D: 1min/St
    Der Magier und was er trägt können durch ...entdecken-Sprüche nicht mehr entdeckt werden.
30) Vortäuschen V (F)[5287] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 50%.
50) Wahres Verstecken (P c)[5288] R: S / D: C
    Magier kann mit einem Material verschmelzen, Nichtanwesenheit und Nicht entdecken benutzen und die Umgebung beobachten, alles mit diesem einem Spruch.

Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SLi3]

1) Ablenkung (M c)[5289] R: 30m / D: C
   Ziel hat auf alle Aktionen -30.
2) Verwirrung (M)[5290] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
   Ziel kann keine Aktion beginnen oder Entscheidungen treffen, kämpft aber in Selbstverteidigung oder gegen den momentanen Gegner weiter.
3) Verschwommenes Sehen (M c)[5291] R: 30m / D: C
   Ziel hat -100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.
4) Angst (M)[3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Magier und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
5) Ungleichgewicht (M)[5293] R: 30m / D: -
   Ziel ist aus dem Gleichgewicht: Bei Bewegung stolpert es und fällt (1-4 KR benommen), bei Manövern (Attacke...) patzt es.
6) Patzer (M)[5294] R: 30m / D: -
   Wie Ungleichgewicht, aber Ziel patzt mit jeder Waffe oder magischem Gegenstand, den er in Händen hält.
7) Halluzination (M c)[5295] R: 100m / D: C
   Ziel sieht einen nichtexistenten Gegner und bekämpft ihn, bis er besiegt ist (tot). Der Gegner hat die Fähigkeiten des Ziels, aber verursacht keinen Schaden (trifft z.B. nie).
8) Herumwirbeln (F)[5296] R: 15m / D: -
   Ziel wird um 180° herumgewirbelt, 1KR/10 Fehlwurf benommen.
9) Waffe ändern (M)[5297] R: 30m / D: 1KR/St
   Die Waffe des Gegners scheint eine andere zu sein (Er hat auch nur AT/PA/Pool von der veränderten Waffe).
10) Unbewegte Illusion (M c)[5298] R: 30m / D: C
    Das Ziel sieht zwar alle bewegten Objekte noch klar, aber alles unbewegte kann der Magier ihm vorgaukeln.
11) Blenden (M)[5299] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Ziel ist blind.
12) Standort verändern (M)[5300] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Das Ziel sieht alle bewegten Dinge zwischen 15 und 45cm neben dem Ort, wo sie sind. Alle Attacken mißlingen zu 50%.
13) Große Ablenkung (M c)[5301] R: 100m / D: C
    Wie Ablenkung, betrifft aber bis zu Stufe Ziele innerhalb des Sichtfelds des Magiers.
14) Wort der Angst (M *)[5302] R: 30m / D: 1min/5 Fehlwurf
    Wie Angst, aber der Spruch wirkt sofort und die Dauer ist 1 Minute pro 5 Fehlwurf.
15) Amnesie (M)[5303] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Ziel verliert sein Gedächtnis, aber keinerlei Fähigkeiten.
20) Ruf der Verwirrung (M *)[5304] R: 15m / D: 1KR/5 Fehlwurf
    Wie Verwirrung, aber alle Lebewesen in 15m Umkreis sind betroffen.
22) Horror (M/F)[25976] R: 30m / D: variabel / WW:-20
    Das Ziel befindet sich sofort im Kampf gegen einen Gegner, der durch seine eigenen, tiefsten Ängste erzeugt wurde. Der Gegner ist eine Illusion, die das Opfer solange angreifen wird, bis diesem ein Widerstandswurf mit -20 gelingt, den das Opfer jede Runde einmal durchführen darf. Das Opfer glaubt, dass der Gegner real ist (die Illusion wirkt auf alle Sinne). Der Gegner greift so an, wie das Opfer glaubt, dass er das tun sollte (Attackeart, Kampfverhalten...), aber jeder Angriff wird entweder als 1 gewertet oder geht bei mehr als 15 fehl. Der Gegner trifft immer mit 2W12, KT5 (unabhängig von dem scheinbaren Angriff). Alle Kampfmanöver des Ziels werden normal durchgeführt, aber der Gegner kann nur gestoppt (getötet) werden, wenn dem Ziel der Widerstandswurf gelingt.
    Wenn das Opfer einen logischen Grund dafür hat, dass der Gegner nicht real sein kann, so steht es im Ermessen des Meisters, die -20 auf den Widerstandswurf zu erlassen.
25) Wahre Amnesie (M)[5305] R: 30m / D: P
    Wie Amnesie, ist aber permanent (bis der Spruch gebrochen wird).
30) Parallele Wirklichkeit (M)[5306] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Ziel sieht und hört eine Welt, in der alle Dinge noch gleich aussehen, aber ihre Namen vertauscht wurden (Ein Zwerg heißt Ork, ein Haus heißt Höhle usw.)
50) Große Verwirrung (M)[5307] R: 100m / D: V
    Jedes von bis zu 20 Zielen im Blickfeld des Magiers kann von einem Spruch dieser Liste bis Stufe 10 angegriffen werden. Jedes Ziel kann von einem anderen Spruch angegriffen werden.

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Bewegungen (Movement) [SU14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL112]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Gegenzauber (Counterspells) [RCIV070]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Geschwindigkeit (Speed) [SPL115]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
    Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
    Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
    Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
    Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
    Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
    Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
    Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
    Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
    Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
    Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SUC7]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
   Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
   Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
    Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL8]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
   Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
   Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
    Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
    Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
    Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
    Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL9]

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

Telekinese (Telekinesis) [SLu14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/ St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLu5]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SLz8]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLu1]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)

Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)

11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SR1]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SR7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.
50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote,

Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdecken (Detections) [SL09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCTV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
    Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
    Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
    Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
    Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
    Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
    Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Nachtklingen

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Nightblade, Herkunft: Companion I, Seite 44]

Eine Nachtklinge ist ein Halbzauberer, der in Fähigkeiten bewandert ist, die für verdeckte Operationen notwendig sind (Attentat, spionieren, Einsickern usw.). Seine Zauber helfen ihm, seine Aufgabe zu erfüllen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ablenkung Distractions	RCI-23	19	Gift meistern Poison Mastery	RCI-24	15	Kampf Adrenal Focus	RCI-25	19
Phantombewegungen Phantom Movement	RCI-24	19	Phantomgesicht Phantom's Face	RCI-23	19	Wege des Entkommens Escaping Ways	SUC-76	23

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Forschungen Delving	SL-106	17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Leuchten Brilliance	SL-107	19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Ablenkung (Distractions) [RC123]

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

Gift meistern (Poison Mastery) [RC124]

1) Wissen über Gift (I)[7797] R: S / D: 1-100 min
   Der Magier weiß, welche Giftmischung einen bestimmten Zweck erfüllt. Hierbei wird davon ausgegangen, daß der Magier vor dem Lernen dieser Liste bereits ein größeres Wissen über Gifte beherrscht. Dieser Prozeß dauert normalerweise 1W100 Minuten.
3) Gift auftragen I (U)[7798] R: B / D: V
   Der Magier kann ein bereits fertiges Gift auf eine Waffe auftragen. Das Gift wirkt, sobald die Waffe einen Treffer durch scharf, schnitt oder stich verursacht (nicht unbedingt ein kritischer Treffer). Dies braucht das Gift auf. Auch wenn ein Treffer stumpf oder einer, der die Rüstung nicht durchdrang stattfand, besteht die Gefahr, daß das Gift abgeht (10+TP %).
4) Geringeres Gift (U)[7799] R: S / D: 1h/St
   Mit entsprechendem Gerät und Material kann der Magier ein Gift bis zur 10. Stufe herstellen, damit umgehen und es aufbewahren.
5) Gift analysieren (I)[7800] R: 3m / D: -
   Der Magier kann die exakte Natur und Art eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Er kann feststellen, welche Behandlung erforderlich wäre, erhält aber nicht die dazugehörigen Fähigkeiten und Werkzeuge.
6) Gift widerstehen (S c *)[7801] R: S / D: C
   Stoppt die Wirkung eines Giftes, solange der Magier sich konzentriert.
7) Gift auftragen II (U)[7802] R: B / D: V
   Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt zweimal (kann zweimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
9) Gift neutralisieren (S c *)[7803] R: S / D: C
   Wie Gift widerstehen, aber der Magier hat eine 50% Chance, daß das Gift komplett neutralisiert wird, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.
10) Größeres Gift (U)[7804] R: S / D: 1h/St
    Wie Geringeres Gift, aber der Magier kann mit Giften bis zur 20. Stufe arbeiten.
12) Gift auftragen III (U)[7805] R: B / D: V
    Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt dreimal (kann dreimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
14) Berührung des Giftes (U)[7806] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Gift auf seine Hände auftragen. Wenn er irgendeinen kritischen Treffer mit seinen Händen landet, so wirkt das Gift und ist dann aufgebraucht. Auch wenn er keinen kritischen Treffer landet besteht eine Chance (Trefferpunkte %), daß das Gift abgeht. Auch wenn er mit seinen Händen irgendetwas anderes macht, besteht jede KR eine 5% Chance, daß das Gift abgeht, je nachdem, was er mit seinen Händen macht.
15) Wahres Gift neutralisieren (S c *)[7807] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber der Magier hat eine 90% Chance das Gift zu neutralisieren.
20) Wahre Gifte (U)[7808] R: S / D: 1h/St
    Wie Größeres Gift, aber der Magier kann mit allen Giften arbeiten. Er braucht allerdings immer noch besondere Hilfsmittel (Texte, Werkzeug usw.) für bestimmte Gifte.
25) Böses Auge (F)[7809] R: 3m / D: 1h/St
    Während er diesen Spruch spricht, kann der Magier ein Gift zu sich nehmen, ohne davon betroffen zu werden. Bis zu 1h/St später kann er diesen Spruch noch mal sprechen, um das Gift auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Ziel der Widerstandswurf gegen den Zauber mißlingt, muß er dann dem Gift widerstehen. Wenn der Magier den Spruch nicht innerhalb von 1h/Stufe wiederholt, so ist das Gift verschwendet. Wenn er bei einem der beiden Zauber patzt, so ist er der Wirkung des Giftes ausgesetzt (muß ihm widerstehen) und hat die normalen Patzeraufschläge vor sich.
30) Giftnebel (F)[7810] R: 6m / D: 1KR/St
    Der Magier kann ein entsprechendes Gift in einen feinen Nebel auflösen. Jeder, der durch den Nebel geht, muß dem Gift widerstehen. Durch Wind o.ä. kann der Nebel bewegt werden.
50) Wahres Böses Auge (F)[7811] R: 0 / D: 1h/St
    Wie Böses Auge, aber mit Reichweite 0,5m / Stufe.

Kampf (Adrenal Focus) [RC125]

1) Kampf I (U *)[7812] R: S / D: -
   Für eine Attacke- / Paradeserie kann der Magier eine einhändige Waffe benutzen oder mit Waffenlosem Kampf (nur Schläge) kämpfen. Statt seines normalen Pools hat er einen Pool von (1) seinem Selbstbeherrschungswert PLUS (2) seinem Attackewert (nicht Pool) PLUS (3) jeden Bonus der Waffe MINUS (3) eine Modifikation von einem Wurf auf der Tabelle Angriffssprüche / Magieresistenzwurfmodifikation, allgemein. Bevor er diesen Wurf macht, muß er sagen, wieviel Prozent er auf Attacke und wieviel Prozent er auf Parade verteilen will (z.B.: 50/50 oder 30/70). Der Wurf auf der Angriffsspruchtabelle wird nur von einem eventuellen Vorbereitung-Zauber modifiziert, von nichts anderem.
2) Vorbereitung (U)[7813] R: S / D: 1KR/St
   Der Magier kann 1 Punkt pro Stufe von seinem Wurf auf der Angriffstabelle abziehen, wenn er einen der Kampf-Zauber benutzt.
3) Abwehren I (D *)[7814] R: S / D: -
   Der Magier kann eine Attackeserie (Nah- oder Fernkampf), die gegen ihn gerichtet ist abwehren. Sein Pool erhöht sich für eine KR um 1W100 (offenes Ende). Allerdings nur der Pool für Verteidigung. Die Kampfsprüche dieser Liste wirken nicht mit diesem Zauber zusammen.
4) Kampf II (U *)[7815] R: S / D: -
   Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Zweihandwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte).
5) Steinernes Herz I (D S *)[7816] R: S / D: 1min/St
   Für die Dauer des Spruches kann der Magier die Auswirkungen einer Wunde vernachlässigen, die ihm entweder nur zusätzlichen Schaden bringt, ihn benommen, unfähig zu parieren macht oder ihm einen prozentualen Abzug bei seinen Fähigkeiten bringt. Am Ende der Dauer wirken alle Nachteile normal weiter.
6) Abwehren II (D *)[7817] R: S / D: -
   Wie Abwehren I, aber der Magier kann zwei Attackeserien abwehren wenn er eine entsprechende Waffe zum parieren oder einen Schild hat (für jeden Paradepool wird extra gewürfelt). Beide Angriffe müssen in seinem Sichtfeld sein.
7) Kampf III (U *)[7818] R: S / D: -
   Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Wurfwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).
8) Körperwaffen (U)[7819] R: S / D: 1 KR/St
   Dieser Spruch härtet die Hände und Füße des Magiers, so daß er mit Waffenlosem Kampf den Grundschaden eines Streitkolbens plus die entsprechenden Modifikationen für Waffenlosen Kampf hat.
9) Zauber abwehren I (D *)[7820] R: S / D: -
   Wie Abwehren I, aber der Magier kann einen Elementenangriffspruch abwehren. Der Zauber wird mit einem W100 (offenes Ende) plus den normalen Modifikationen modifiziert.
10) Kampf IV (U *)[7821] R: S / D: -
    Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Schußwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).
11) Körperrüstung (D)[7822] R: S / D: 1 KR/St
    Für die Dauer des Spruches hat der Magier Rüstungsschutz wie ein wattierter Waffenrock am Körper plus andere Rüstungen.
12) Abwehren III (D *)[7823] R: S / D: -
    Wie Abwehren II, aber der Magier kann drei Attackeserien abwehren.
13) Zerschmetternde Attacke (U)[7824] R: S / D: 1 KR/St
    Dieser Zauber kann (muß nicht) eine KR vor einem Kampf-Zauber dieser Liste gesprochen werden. Die Attacke wird normal ausgeführt und dann wird herausgefunden, was getroffen wurde: Wenn der Schlag fehlging, passiert nichts, wenn er pariert wurde, so wurde das parierende Objekt getroffen. Wenn ein kritischer Treffer erzielt wurde, so wurde die entsprechende Stelle getroffen. Ansonsten wird ausgewürfelt, was getroffen wurde: 1-20: Waffe, 21-60: Schild (oder Arm, wenn kein Schild), 61-80: Arm, 81-00: Bein. Was immer getroffen wurde, muß einen Widerstandswurf machen, oder es zerbricht. Wenn eine nichtgerüstete Stelle am Körper getroffen wurde, so betrifft es die Knochen an dieser Stelle (WW oder zerbrechen).
14) Zauber abwehren II (D *)[7825] R: S / D: -
    Wie Zauber abwehren I, aber der Magier kann zwei Elementenangriffszauber abwehren (einzeln würfeln). beide Angriffe müssen im Sichtfeld des Magiers sein.
15) Steinernes Herz II (D S *)[7826] R: S / D: 1min/St
    Wie Steinernes Herz I, aber der Magier kann die Auswirkungen zweier Wunden verschieben.
20) Tödliche Attacke (U)[7827] R: S / D: 1 KR
    Dieser Spruch kann (muß nicht) vor einem Kampf-Zauber gesprochen werden. Der Pool für seine nächste Attackeserie wird verdoppelt.
25) Steinernes Herz III (D S *)[7828] R: S / D: 1min/St
    Wie Steinernes Herz I, aber der Magier kann die Auswirkungen von drei Wunden verschieben.
30) Abwehren IV (D *)[7829] R: S / D: -
    Wie Abwehren II, aber der Magier kann vier Attackeserien abwehren, indem sein Pool für Ausweichen verdoppelt wird, und er ihn dann aufteilt.
50) Magie widerstehen (D *)[7830] R: S / D: -
    Dieser Zauber zieht von einem Angriffsspruch (kein Elementenangriff) 1-50 ab.

Phantombewegungen (Phantom Movement) [RC124]

1) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Körperkontrolle (U c *)[6567] R: S / D: 1 Manöver
   Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)
3) Totenstarre (U)[6568] R: S / D: 2h/St
   Der Magier ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Magier muß entweder ein Signal und/ oder eine Dauer (maximale 2h/Stufe) angeben. Der Magier ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Magier seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.
4) Phantomschritt (F)[6569] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.
5) Unterwasserbewegungen (F)[6570] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.
6) Spinnenklettern (F)[6571] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.
7) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
8) Langtauchen (F *)[6573] R: S / D: -
   Der Magier kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.
9) Spurlos (F)[6574] R: S / D: C
   Der Magier kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.
10) Anhaften (F)[6575] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Magier kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.
11) Über Wände gehen (F)[6576] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Magier braucht nur einen 2 Punkte Kontakt und kann sich mit voller Gehgeschwindigkeit bewegen.
12) Phantom Landen (F *)[6577] R: S / D: -
    Der Magier landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.
13) Über Wände laufen (F)[6578] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Magier braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.
14) Keine Sinne (F c)[6579] R: S / D: C
    Der Körper des Magiers und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Magier aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
15) Windgehen (F)[6580] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.
20) Über Decken gehen (F)[6581] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände laufen, aber der Magier kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).
25) Windreiten (F c)[6582] R: S / D: C
    Der Magier kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflußt der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Magier gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Magiers abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.
30) Nebelform (P)[6583] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.
50) Auf dem Wind reiten (P)[6584] R: S / D: 1min/St
    Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Magiers (vor dem Abzug/Bonus des Windes) ist 100m/KR.

Phantomgesicht (Phantom's Face) [RC123]

1) Studieren (I c)[6585] R: S / D: C
   Magier studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.
2) Gesicht verändern (P)[6586] R: S / D: 10min/St
   Magier kann die Form seines Gesichts ändern.
3) Art vortäuschen (P c)[6587] R: S / D: C
   Der Magier kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.
4) Fassade (E)[6588] R: S / D: 10min/St
   Magier verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.
5) Zunft vortäuschen (P c)[6589] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Magiers wird verändert.
6) Größe verändern (P)[6590] R: S / D: 10min/St
   Magier kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
7) Macht vortäuschen (P c)[6591] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Stufe des Magiers wird verändert.
8) Persönliche Fassade (E)[6592] R: S / D: 10min/St
   Wie Fassade, aber der Magier kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.
9) Art verändern (P)[6593] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seinem gesamten Körper die Form einer anderen hominoiden Rasse aufzwingen (ohne Masseveränderung). Dies kann keine bestimmte Person sein.
10) Geistsprache (M c)[6594] R: 3m / D: C
    Der Magier kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Magier in seiner Heimatsprache spräche.
11) Wasserlunge (P)[6595] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.
12) Vortäuschen (P c)[6596] R: S / D: C
    Der Magier kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.
13) Geistsprache (M c)[6597] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit Reichweite 30m.
14) Verändern (P)[6598] R: S / D: 10min/St
    Wie Art verändern, aber der Magier kann jede organische Form innerhalb 1/2x und 2x seiner Masse annehmen, bekommt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.
15) Nichtentdecken (P c)[6599] R: S / D: C
    Der Magier und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.
20) Nichtgegenwärtig (P c)[6600] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier scheint nicht gegenwärtig zu sein.
25) Wahres Vortäuschen (P)[6601] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen, aber Magier braucht keine Konzentration.
30) Wahres Verändern (P)[6602] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber man kann ein bestimmtes Wesen nachahmen, wenn man dieses studiert hat.
50) Wahre Form (P)[6603] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Wege des Entkommens (Escaping Ways) [SUC76]

1) Öffnen / Schließen (F)[7831] R: 3m/St / D: -
   Magier kann ein Schloß öffnen oder schließen. Komplexität kann den Erfolg dieses Zaubers modifizieren (+ & -).
2) Verklemmen (F)[7832] R: B / D: 10min/St
   Magier kann eine hölzerne Tür (max. 1 x 2 x 0,15 m) anschwellen lassen, so daß sie sich mit 90% nicht öffnen läßt.
3) Schatten vertiefen(F)[7833] R: S / D: 10min/St
   Vertieft die Schatten im Umkreis von 2m/St. +25% auf Sich Verstecken.
4) Chamäleon (F)[7834] R: S / D: C
   Magier und alles was er trägt nehmen die Muster und Färbung der Umgebung an. +2 (+1) / Stufe auf Sich Verstecken bei Unbeweglichkeit (bewegend).
5) Klettern (F)[7835] R: S / D: C
   +2 / Stufe auf Klettern durch verstärkte Kraft in Fingern und Zehen.
6) Springen (F *)[7836] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 1,5 m /Stufe hoch oder 1m / Stufe weit springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
7) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
8) Schwimmen (F)[7838] R: S / D: C
   Magier kann mit normaler Geschwindigkeit schwimmen und sich in allen Situationen (außer bei schwerem Sturm) über Wasser halten.
9) Stille (F)[7839] R: 0 / D: 10min/St
   Jedes Geräusch, das innerhalb des Radius
10) Unsichtbarkeit (F)[7840] R: S / D: 24h
    Magier und alles in 30 cm Umkreis um seinen Körper wird unsichtbar, bis 24 h um sind, der Magier etwas angreift oder geschlagen wird.
11) Ablenkung (F)[7841] R: 3m/St / D: C
    Magier kann beliebige Geräusche an beliebigen Stellen im Umkreis von 3m / Stufe erschaffen (Schritte, Miauen u.ä.).
12) Rennen (F)[7842] R: S / D: 10min/St
    Magier kann mit 4x Gehgeschwindigkeit rennen, ohne Ausdauer zu verlieren. Stoppt er, oder macht etwas anderes, endet der Zauber.
13) Aufteilen (F)[7843] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft 1 / 4 Stufen Abbilder des Magiers, die sich bewegen, wie er es wünscht. Wird ein Abbild geschlagen, so verschwindet es.
14) Verlangsamen (F)[7844] R: 3m/St / D: 1min/5 Fehlwurf
    Ziel wird um die Hälfte verlangsamt. Alles dauert bei ihm doppelt so lange.
15) Nichtgegenwart (F)[7845] R: S / D: 10min/St
    Magier kann durch mentale Entdeckungs-Zaubern nicht entdeckt werden.
16) Verwirren (M)[7846] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf
    Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen. Bekämpft momentanen Gegner weiter.
17) Verschwinden (F)[7847] R: S / D: C
    Magier "verschwindet", und bildet nur einen dünnen, flackernden Umriß. +50 bis +100 auf Sich verstecken.
18) Spurloses Gehen (F)[7848] R: S / D: 10min/St
    Magier hinterläßt keinerlei Spuren (auch nicht auf Neuschnee, Sand, Matsch o.ä.).
19) Wahres Tür zu Staub (F)[7849] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt jede nichtmagische Tür in Staub.
20) Illusion (F)[7850] R: 3m/St / D: 10min/St
    Erschafft ein unbewegliches Bild in einem Gebiet von 30 cm / Stufe Radius. Pro 5 Stufen kann der Magier eine der folgenden Optionen hinzufügen: 1) ein zusätzlicher Sinn kann hinzugefügt werden (wenn der entsprechende ...-Illusion Zauber bekannt ist. 2) Die Dauer kann verdoppelt werden. 3) Die Reichweite kann verdoppelt werden. 4) Der Radius kann verdoppelt werden (bis max. 200m Radius).
25) In die Irre führen (M)[7851] R: B / D: V
    Magier kann 1 Verfolger pro Stufe bei einer Abzweigung dazu verleiten, die falsche Richtung einzuschlagen (wenn der WW mißlingt). Bei Spielern sollte der Magier falsche Informationen weitergeben, die zu dem gewünschten Ende führen.
30) Falsche Spur (F)[7852] R: V / D: P
    Legt eine falsche Spur von dem Punkt des Zaubers bis zu einem Punkt 30m / Stufe entfernt. Es ergibt sich eine Spur, die genauso wirkt, wie der Magier sie bisher hinterlassen hat, und jedem Pfad folgt, den der Magier wünscht. Verwischt der Magier seine richtige nicht, so gibt es von dem Punkt an zwei (oder mehr, wenn der Magier den Zauber wiederholt) Spuren zu folgen.
50) Verschmelzen (F)[7853] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in festes, unbelebtes Material eindringen (Körper + 30 cm Tiefe) und sich darin frei bewegen (max. 3m / KR). Bleibt der Magier bis 15 cm unter der Oberfläche, so kann er herausschauen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLi08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi08]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL96]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Paladine

(Halbzauberer der Göttermagie) [Paladin, Herkunft: Companion I, Seite 41]

Ein Paladin ist ein fanatisch guter Ritter. Er gehört immer einer Religion an und ist der Waffenchampion dieser Religion. Der Paladin sollte vorsichtig in Bezug auf den moralischen Aspekt gespielt werden (gewöhnlich strikt gut und rechtschaffen). Er entspricht etwa den Rittern der Artusrunde: Lancelot, Gawain, Galahad. Seine Zauber helfen ihm, die Kräfte der Dunkelheit zu bekämpfen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Antworten Communal Ways	SL-50	17	Austreibungen Exorcism	RCII-80	14	Handauflegen Laying on Hands	RCII-81	23
Heiliger Krieger Holy Warrior	RCI-26	22	Inspiration/Eingebung Inspirations	RCII-82	21	Wege der Waffen Arm's Ways	RCII-81	23
Wege des Schutzes Shielding Ways	RCII-80	25	Zauber brechen Spell Breaker	RCI-27	20			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Antworten (Communal Ways) [SL50]

1) Raten (I)[6874] R: S / D: -
   Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur wenig oder keine Information besitzt, (z.B. welcher Korridor hinausführt), so bekommt er einen Bonus von 25 auf sein Raten (bei zwei Möglichkeiten also statt 50% nun 75%.)
3) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Träume I (I)[6876] R: S / D: eine normale Schlafperiode
   Magier träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.
5) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
6) Geschichte des Todes (I)[6878] R: S / D: -
   Magier bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und Magier muß bis 3m an den Toten heran.
7) Kanal öffnen (1500m/St) (F)[6879] R: 1500m/St / D: C
   Magier kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Magier, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.
8) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
9) Traumbassin (I)[25704] R: 1,5m / D: 1-6min
   Wie Traum I, nur muss der Zauberkundige nicht schlafen, während er das Traumbild betrachtet. Der Zauber benötigt ein ausreichend großes Gefäß (Schwimmbecken, Brunnen, Bassin, oder ähnliches), welches mit Wasser, Wein oder Öl gefüllt sein muss. Das Traumbild ist für Alle, die zusehen, sichtbar.
10) Träume III (I)[6881] R: S / D: s.o.
    Wie Träume I, aber Magier träumt über 3 verschiedene Themen.
11) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
12) Antwort I (I c)[6883] R: S / D: C
    Magier bekommt (gewöhnlich von seinem Gott) ein `JA` oder `NEIN` als Antwort auf ein Thema. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.
15) Kanal öffnen (15km/St) (F c)[6884] R: 15km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15Km pro Stufe.
19) Wahre Geschichte des Todes (I)[6885] R: S / D: -
    Magier bekommt eine Vision über die Tode aller Wesen im Umkreis von 3m. Er erfährt Todesursache, Identität des Mörders und des letztlich Verantwortlichen. Die Leiche(n) kann (können) beliebig alt sein.
20) Wahre Antwort (I c)[6886] R: S / D: C
    Wie Antwort I, aber der Magier bekommt eine etwas genauere Antwort (Name, Phrase) über ein Thema.
25) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
30) Wahres Kanal öffnen (I c)[6888] R: 1.5km/St / D: C
    Wie Kanal öffnen, aber Magier kann jedes Wesen ansprechen, ob er es kennt oder nicht. Magier muß angeben, welche Art von Wesen er ansprechen will.
50) Hochgebet (I c)[6889] R: S / D: C
    Magier bekommt genaue Informationen von seinem Gott über eine Frage zu einem Thema.

Austreibungen (Exorcism) [RCI80]

1) Reinigen (F)[6647] R: B / D: -
   Der Magier kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.
2) Dämonen entdecken (I c)[25828] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Dämonen vertreiben I (F M c)[6648] R: 3m / D: C
   Läßt einen Typ I Dämon fliehen.
6) Dämonen bannen I (F M)[6649] R: 3m / D: 1Jahr/St
   Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
8) Dämonen vertreiben II (F M c)[6650] R: 3m / D: C
   Läßt einen Typ II Dämon fliehen.
10) Dämonen bannen II (F M)[6651] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ II Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
12) Dämonen vertreiben III (F M c)[6652] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ III Dämon fliehen.
14) Dämonen bannen III (F M)[6653] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ III Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
16) Dämonen vertreiben IV (F M c)[6654] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ IV Dämon fliehen.
18) Dämonen bannen IV (F M)[6655] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ IV Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
20) Dämonen vertreiben V (F M c)[6656] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ V Dämon fliehen.
25) Dämonen bannen V (F M)[6657] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ V Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
30) Dämonen vertreiben VI (F M c)[6658] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ VI Dämon fliehen.
50) Dämonen bannen VI (F M)[6659] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ VI Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

Handauflegen (Laying on Hands) [RC181]

1) Handauflegen I (H)[6681] R: B / D: P
   Ziel erhält einen Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
2) Erfrierungen heilen I (H)[6682] R: B / D: P
   Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.
3) Verbrennungen heilen I (H)[6683] R: B / D: P
   Heilt eine Verbrennung ersten Grades.
4) Kleinere Brüche heilen (H)[6684] R: B / D: P
   Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage.
5) Benommenheit heilen I (H *)[6685] R: B / D: P
   Heilt 1 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
6) Handauflegen II (H)[6686] R: B / D: P
   Ziel erhält 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
7) Größere Brüche heilen (H)[6687] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden komplizierte Brüche geheilt.
8) Krankheit widerstehen (H)[6688] R: B / D: P
   Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen eine Krankheit. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)
9) Gift widerstehen (H)[6689] R: B / D: P
   Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen ein Gift. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)
10) Erwachen (H)[6690] R: B / D: P
    Ziel wacht sofort auf. (Entspricht dem Zauber der Stufe 10 der Liste WEGE DER HEILUNG, es braucht nur einer von beiden gelernt zu werden.
11) Handauflegen III (H)[6691] R: B / D: P
    Ziel erhält 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
12) Erfrierungen heilen II (H)[6692] R: B / D: P
    Heilt zwei Körperabschnitte mit Erfrierungen.
13) Verbrennungen heilen II (H)[6693] R: B / D: P
    Heilt eine Verbrennung zweiten Grades.
14) Benommenheit heilen II (H *)[6694] R: B / D: P
    Heilt 2 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
15) Splitterbrüche heilen (H)[6695] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden Splitterbrüche geheilt.
16) Handauflegen IV (H)[6696] R: B / D: P
    Ziel erhält 4 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
17) Verbrennungen heilen III (H)[6697] R: B / D: P
    Heilt eine Verbrennung dritten Grades.
18) Krankheit heilen (H)[6698] R: B / D: P
    Ziel wird von einer Krankheit geheilt. (Entspricht dem Spruch der Stufe 14 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist.)
19) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
20) Wahres Benommenheit heilen (H *)[6700] R: B / D: P
    Heilt (Stufe des Magiers / 5) KR Benommenheit beim Ziel.
25) Handauflegen V (H)[6701] R: B / D: P
    Ziel erhält 5 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
30) Körper reinigen (H)[6702] R: B / D: P
    Ziel wird von allen Vergiftungen und Krankheiten geheilt.
50) Wahres Handauflegen (H)[6703] R: B / D: P
    Ziel wird von allen Verletzungen geheilt, die durch Sprüche dieser Liste geheilt werden können.

Heiliger Krieger (Holy Warrior) [RC126]

1) Heilige Attacke (F)[6704] R: S / D: 1 KR
   Wenn der Zauberer in der Kampfrunde nach dem Zauber eine Nahkampfattacke gegen eine `böse` Kreatur macht, so besteht eine Chance, daß die Attacke kritisch ist, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Stufe zusätzlich zur normalen Wahrscheinlichkeit für die entsprechende Waffe. Ist eine Attacke kritisch, so wirkt sie auch bei großen und übergroßen Kreaturen mit ihrem vollen Wert (Es werden also nicht bei einigen Kreaturen vom Wert des kritischen Treffers einige Punkte abgezogen!)
2) Blutfluss stoppen (H * c)[6705] R: B / D: C
   Stoppt eine Blutung von 1W6 pro KR. Ziel darf sich nicht schneller als gehend fortbewegen, sonst bricht die Wunde wieder auf.
3) Schmerzlosigkeit 25% (S * s)[6706] R: S / D: 1min/St
   Die Lebensenergie des Magiers erhöht sich vorübergehend um 25%. Nach Abklingen des Spruches bleiben die Schäden jedoch vorhanden, und wenn er dann unter 0 ist...
4) Benommenheit heilen I (S * s)[6707] R: S / D: -
   Heilt automatisch eine KR Benommenheit.
5) Mut (S * s)[6708] R: S / D: -
   Wenn dem Magier ein Widerstandswurf gegen einen Angst- oder Panikzauber mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW mit +10 machen, wenn er vorher gesagt hat, daß dieser Spruch aktiv werden soll.
6) Kleine Heilung I (H * s)[6709] R: B / D: C
   Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Minute, solange der Magier sich konzentriert. (Wird durch Handauflegen I kompensiert. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn der andere Spruch bereits bekannt ist !)
7) Heilige Aura I (F)[6710] R: S / D: 1min/St
   Eine hellschimmernde Aura mit 3m Radius umgibt den Magier. Dämonen und Untote (und andere `böse` Kreaturen, je nach Meisterentscheid) müssen einen Widerstandswurf machen, oder bekommen einen kritischen Treffer `A` einer Kategorie, die der Meister bestimmt, in jeder KR, die sie innerhalb des Radius sind, freundliche Kreaturen im Radius bekommen eine Steigerung ihrer Moral um +5 (z.B. Initiative o.ä.)
8) Schnitte heilen III (H *)[6711] R: B / D: P
   Der Magier kann Blutungen bis zu 3 W6 pro KR heilen.
9) Stärke II (P)[6712] R: S / D: 1KR/St
   Verdoppelt die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S * s)[6713] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 50% zusätzlicher Lebensenergie.
11) Benommenheit heilen III (S * s)[6714] R: S / D: -
    Wie oben, heilt aber 3 KR Benommenheit.
12) Heilige Aura II (F)[6715] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `B` und Moralbonus +10.
13) Stärke III (P)[6716] R: S / D: 1KR/St
    Verdreifacht die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.
14) Schmerzlosigkeit 75% (S * s)[6717] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 75% zusätzlicher Lebensenergie.
15) Heilige Aura III (F)[6718] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `C` und Moralbonus +15.
16) Wahrer Mut (S * s)[6719] R: S / D: -
    Wie oben, aber der zweite Wurf kann automatisch gemacht werden.
17) Selbsterhaltung (S * s)[6720] R: S / D: 1Tag/St
    Wenn der Magier einen tödlichen Treffer erhält, fällt er in einen Zustand suspendierter Animation, bis er geheilt wurde, oder das Gehirn zerstört wurde, oder der Spruch aufhört zu wirken.
19) Heilige Aura IV (F)[6721] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `D` und Moralbonus +20.
20) Schmerzlosigkeit 100% (S * s)[6722] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 100% zusätzlicher Lebensenergie.
25) Heilige Aura V (F)[6723] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `E` und Moralbonus +25.
30) Heilige Waffen (F)[6724] R: S / D: 1KR
    Wie Heilige Attacke, aber die Attacke ist mit 100% kritisch und wenn der Treffer auch normal kritisch wäre, so erhält das Opfer 2 krit. Treffer!
50) Wahre Heilige Aura (F)[6725] R: S / D: 1min/St
    Wie Heilige Aura I, aber der Radius ist 6m, und die Ziele innerhalb des Radius müssen einen Widerstandswurf machen, oder werden komplett zerstört. Alliierte im Radius verfallen nie in Panik, machen WW mit +20 und haben Pool +10.

Inspiration/Eingebung (Inspirations) [RCI182]

1) Tiere bezaubern (M)[6660] R: 30m / D: 1h/St
   Ein Tier glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
2) Eingebungen I (M *)[6661] R: 30m / D: 2KR/St
   Magier kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.
3) Art bezaubern (M)[6662] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
4) Eingebungen II (M *)[6663] R: 30m / D: 2KR/St
   Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.
5) Suggestion (M)[6664] R: 30m / D: V
   Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).
6) Vertrauter (M)[6665] R: B / D: P
   Der Magier kann sich selbst auf ein Wesen mit tierischer Intelligenz einstimmen. Der Magier muß das Tier besitzen (maximal dreifache Masse des Magiers) und muß diesen Zauber dreimal pro Tag für eine Stunde sprechen (1 Stunde konzentrieren). Danach kann der Magier das Tier kontrollieren und die Welt durch seine Augen sehen (Reichweite 15m/Stufe). Wenn das Tier getötet wird, ist der Magier für 1 Woche auf -50 für alle Aktionen.
7) Eingebungen IV (M *)[6666] R: 30m / D: 2KR/St
   Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +20.
8) Art halten I (M c)[6667] R: 3m/St / D: C
   Hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
9) Eingebungen V (M *)[6668] R: 30m / D: 2KR/St
   Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +25.
10) Art beherrschen I (M)[6669] R: 15m / D: 1min/St
    Ziel muß dem Magier gehorchen, wie in Suggestion.
11) Reitgelegenheit beschwören (M)[6670] R: 1 / D: P
    Magier ruft ein Reittier herbei, das den Gegebenheiten der Umgebung am meisten angepaßt ist. Das Wesen darf nicht von irgendwem anders beansprucht werden. Es ist von tierischer Intelligenz.
12) Eingebungen VI (M *)[6671] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +30.
13) Art halten II (M c)[6672] R: 3m/St / D: C
    Wie Art halten I, betrifft aber zwei Ziele.
14) Art beherrschen II (M)[6673] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Art beherrschen I, aber mit Dauer 10min/Stufe und Reichweite 30m.
15) Eingebungen VII (M *)[6674] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +35.
17) Eingebungen VIII (M *)[6675] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +40.
19) Eingebungen IX (M *)[6676] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +45.
20) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
25) Eingebungen X (M *)[6678] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +50.
30) Wahre Aufgabe (M)[6679] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber ein Mißerfolg hat einen kritischen Treffer `E` in jeder Kategorie zur Folge.
50) Eingebungen meistern (M)[6680] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jede KR einen der Zauber dieser Liste sprechen.

Wege der Waffen (Arm's Ways) [RCI181]

1) Attacke +5 (F *)[6726] R: S / D: 1 KR
   Addiert +5 auf den Pool in der nächsten KR nach dem Zauber.
2) Attacke +10 (F *)[6727] R: S / D: 1 KR
   Addiert +10 für 1 KR oder +5 für 2 KR.
3) Attacke +15 (F *)[6728] R: S / D: 1 KR
   Addiert +15 für 1 KR oder +5 für 3 KR oder eine KR +10 und eine +5 usw. (Limit: +15)
4) Attacke +20 (F *)[6729] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +20.
5) Attacke +25 (F *)[6730] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +25.
6) Attacke +30 (F *)[6731] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +30.
7) Attacke +35 (F *)[6732] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +35.
8) Attacke +40 (F *)[6733] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +40.
9) Attacke +45 (F *)[6734] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +45.
10) Vergeltungsschlag (F *)[6735] R: V / D: 1 KR
    Dies ist die letzte Chance eines Paladins zu Ruhm und Ehre zu kommen (falls er es bis dahin noch nicht geschafft haben sollte). Nach diesem Spruch ist der Paladin unwiderruflich und nicht wiederbelebbar und unrückholbar undsoweiter ziemlich sehr äußerst TOT.(Falls der Meister nicht entscheidet, dies wäre ein Spezialfall usw., was er aber nicht tun sollte!) Dieser Spruch erlaubt es dem Paladin, die Macht seines Gottes auf alle innerhalb von 30cm pro Stufe (Schaden: 1W10 pro Stufe) in einer Explosion, oder auf ein Ziel in bis zu 3m pro Stufe Entfernung (Schaden: 2 W10 pro Stufe) zu schleudern. Dies schadet keinem wahren Anhänger der Gottheit, und ein Zauberer der Göttermagie desselben Gottes kann die Schadenspunkte in Energiepunkte umwandeln, die er zusätzlich erhält. Ansonsten gibt es gegen diesen Zauber keine Verteidigung.
11) Attacke +50 (F *)[6736] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +50.
12) Attacke +55 (F *)[6737] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +55.
13) Attacke +60 (F *)[6738] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +60.
14) Attacke +65 (F *)[6739] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +65.
15) Attacke +70 (F *)[6740] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +70.
16) Attacke +75 (F *)[6741] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +75.
17) Attacke +80 (F *)[6742] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +80.
18) Attacke +85 (F *)[6743] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +85.
19) Attacke +90 (F *)[6744] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +90.
20) Heiliger Rächer (F *)[6745] R: S / D: 1 KR/St
    Dieser Zauber verwandelt den Magier in einen Champion seines Gottes, der einen Teil der Ausstrahlung seines Gottes widerspiegelt. Dies beinhaltet einen Poolbonus +100, eine Große Aura, die 30 von allen Attacken gegen ihn abzieht und das Erlangen eines Teils der Magie des Gottes, je nach Laune und Lust des Gottes.
25) Attacke +120 (F *)[6746] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +120.
30) Attacke +150 (F *)[6747] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +150.
50) Heiliger Rächer (F *)[6748] R: S / D: 1 KR/St
    Wie Heiliger Rächer, aber mit Pool +200 und Abzug von allen Attacken gegen ihn von 50. Die "Macht des Gottes des Paladins" steht ihm zur Verfügung und er kann 1 bis 20 Champions des Gottes zur Hilfe herbeirufen.

Wege des Schutzes (Shielding Ways) [RC180]

1) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Aura (F)[6751] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um den Magier, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
4) Schutzgebet I (D)[6752] R: S / D: 1min/St
   Jeder, der mit dem Magier `verbündet` ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Luftwall (E)[6754] R: 15m / D: C
   Erschafft einen Luftwall (3x3x1m), der alle Bewegungen und Angriffe durch ihn hindurch um 50% reduziert.
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Schutzgebet II (D)[6756] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 10.
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
   Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Wahre Aura (F)[6760] R: S / D: 10min/St
    Wie Aura, aber der Bonus ist 3 bzw. 15. Magier sieht sehr mächtig aus.
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Erdwall (E)[6762] R: 15m / D: 10min/St
    Erschafft einen Wall aus dichtgepackter Erde mit 3mx3mx(1m unten und 30cm oben). Muß auf einer festen Oberfläche ruhen. Ein Mann braucht 10 KR um sich durchzubuddeln.
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Schutzgebet V (D)[6764] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 25.
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Loch (E)[6766] R: 15m / D: P
    Erschafft ein Loch (15m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis)
19) Steinwall (E)[6767] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Erdwall, aber mit den Maßen 3x3x0,3m aus Stein und ein Mann benötigt 200 KR, um ein Loch mit 30cm Radius hineinzuklopfen.
20) Wahrer Spruchschild (D * c)[6768] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magier, der 10 von allen frontalen Zauberangriffen abzieht. Wenn der Magier keine andere Aktion in der KR durchführt, kann er einen Zauber gegen sich wie eine Waffe mit diesem Schild parieren.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Schutzgebet X (D)[6769] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 50.
30) Wahres Schutzgebet (D)[6770] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 5 pro Stufe des Magiers.
32) Heldenmut (FH)*[26099] R: 10m / D: 3 KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zauberkundige ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wege des Schutzes meistern (F)[6771] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Zauber brechen (Spell Breaker) [RC127]

1) Untote vertreiben III (F)[6772] R: 30m / D: 1min/St
   Zwingt bis zu 3 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.)
   Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
2) Untote entdecken (I * c)[6773] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
   Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Magier sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.
3) Magie entdecken (I * c)[6774] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Magier sich auf ein neues Ziel konzentrieren.
4) Gegenkanäle (F)[6775] R: 30m / D: -
   Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlgeht.
5) Untote vertreiben V (F)[6776] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 5 Punkte an Untoten.
6) Fluch neutralisieren (F)[6777] R: B / D: 1min/St / WW:-20
   Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.
7) Magie abwehren (F * c)[6778] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der vom Magier vorher genannten Quelle der Macht auf den Magier geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Magier trifft.
8) Fluch brechen (F)[6779] R: B / D: P
   Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Magiers, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Magier erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er eine Stufe aufgestiegen ist.
9) Untote vertreiben IX (F)[6780] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 9 Punkte an Untoten.
10) Magie neutralisieren (F * c)[6781] R: S / D: C
    Wie Magie abwehren, aber der Effekt wirkt in 1,5m Radius um den Magier herum, und alle in diesem Gebiet existierenden Zauber müssen ebenfalls einen Widerstandswurf (mit +30) machen, oder werden neutralisiert.
11) Fluch neutralisieren (F)[6782] R: B / D: 1h/St
    Wie oben, aber der Fluch wird 1 h pro Stufe neutralisiert.
13) Untote vertreiben XII (F)[6783] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 12 Punkte an Untoten.
15) Magie neutralisieren (F * c)[6784] R: S / D: C
    Wie oben, aber mit 3m Radius um den Magier herum.
17) Untote vertreiben XV (F)[6785] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 15 Punkte an Untoten.
18) Magie neutralisieren (F * c)[6786] R: S / D: C
    Wie oben, aber mit 6m Radius um den Magier herum.
19) Fluch neutralisieren (F)[6787] R: B / D: 1Tag/St
    Wie oben, aber mit Dauer 1 Tag pro Stufe.
20) Magie blockieren (F)[6788] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert alle Energiepunkte für einen Tag, und kann so keine Zauber sprechen (außer durch Artefakte oder Energiepunkteboni). Dieser Zauber kann auch gegen Artefakte gesprochen werden, die Zauber werfen.
25) Wahres Untote vertreiben (F)[6789] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben XV, aber alle Klasse V Untoten werden desintegriert und alle Klasse VI Untoten fliehen.
30) Wahres Fluch brechen (F)[6790] R: B / D: P / WW:-50
    Wie Fluch brechen, aber mit MM:-50.
50) Große Magieabstoßung (F)[6791] R: 10m / D: -
    Alle magischen Effekte und Artefakte im Radius müssen einen WW machen, außer den Gegenständen, die der Magier trägt. Mißlingt der Wurf, ist der Zauber gebrochen, Gegenständen, denen der Wurf um 1-60% mißlingt, werden zufällig durch eine Tür 150m weit transportiert, bei 61-100% werden zufällig teleportiert (kein Limit), bei >100% werden sie zerstört.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SI38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SI40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Priester

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Cleric, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Priester konzentrieren sich auf die mächtigsten Zauber. Ihre Basissprüche befassen sich direkt mit Leben, Kommunikation mit den Göttern, Erschaffen von lebenden Kreaturen, Schutz vor den Dienern anderer Götter und direkten Eingriff ihrer Götter. Diese Zauberer sind die mächtigsten der Göttermagiebenutzer, aber sie haben auch die stärksten Auflagen von ihren Göttern bekommen. Wenn ein Spieler einen Priester als Spielfigur wählt, so muss er sich einen Gott wählen, und sich dem Gott entsprechenden Auflagen unterwerfen. Die Spielergruppe entscheidet, ob die Auflagen berechtigt sind, und verstärkt sie, bzw. schwächt sie bei Bedarf ab. Dasselbe gilt für andere Benutzer der Göttermagie, die Sprüche lernen, die direkt von ihrem Gott kommen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Antworten Communal Ways	SL-50	17	Austreibungen Repulsions	SL-48	18	Beschwörungen Summons	SL-49	19
Heiliger Champion Holy Champion	SUC-44	23	Kanäle Channels	SL-49	22	Leben beherrschen Life Mastery	SL-50	17
Schutz Protections	SL-48	18						

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45	15	Erschaffungen Creations	SL-46	27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31	22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45	19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44	17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43	12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44	15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43	20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39	23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40	23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41	28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69	22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47	21	Wege finden Locating Ways	SL-46	17	Wissen Lore	SL-47	20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28	23						

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Antworten (Communal Ways) [SL50]

1) Raten (I)[6874] R: S / D: -
   Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur wenig oder keine Information besitzt, (z.B. welcher Korridor hinausführt), so bekommt er einen Bonus von 25 auf sein Raten (bei zwei Möglichkeiten also statt 50% nun 75%.)
3) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Träume I (I)[6876] R: S / D: eine normale Schlafperiode
   Magier träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.
5) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
6) Geschichte des Todes (I)[6878] R: S / D: -
   Magier bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und Magier muß bis 3m an den Toten heran.
7) Kanal öffnen (1500m/St) (F)[6879] R: 1500m/St / D: C
   Magier kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Magier, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.
8) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
9) Traumbassin (I)[25704] R: 1,5m / D: 1-6min
   Wie Traum I, nur muss der Zauberkundige nicht schlafen, während er das Traumbild betrachtet. Der Zauber benötigt ein ausreichend großes Gefäß (Schwimmbecken, Brunnen, Bassin, oder ähnliches), welches mit Wasser, Wein oder Öl gefüllt sein muss. Das Traumbild ist für Alle, die zusehen, sichtbar.
10) Träume III (I)[6881] R: S / D: s.o.
    Wie Träume I, aber Magier träumt über 3 verschiedene Themen.
11) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
12) Antwort I (I c)[6883] R: S / D: C
    Magier bekommt (gewöhnlich von seinem Gott) ein `JA` oder `NEIN` als Antwort auf ein Thema. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.
15) Kanal öffnen (15km/St) (F c)[6884] R: 15km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15Km pro Stufe.
19) Wahre Geschichte des Todes (I)[6885] R: S / D: -
    Magier bekommt eine Vision über die Tode aller Wesen im Umkreis von 3m. Er erfährt Todesursache, Identität des Mörders und des letztlich Verantwortlichen. Die Leiche(n) kann (können) beliebig alt sein.
20) Wahre Antwort (I c)[6886] R: S / D: C
    Wie Antwort I, aber der Magier bekommt eine etwas genauere Antwort (Name, Phrase) über ein Thema.
25) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
30) Wahres Kanal öffnen (I c)[6888] R: 1.5km/St / D: C
    Wie Kanal öffnen, aber Magier kann jedes Wesen ansprechen, ob er es kennt oder nicht. Magier muß angeben, welche Art von Wesen er ansprechen will.
50) Hochgebet (I c)[6889] R: S / D: C
    Magier bekommt genaue Informationen von seinem Gott über eine Frage zu einem Thema.

Austreibungen (Repulsions) [SL48]

1) Untote vertreiben V (F)[6857] R: 30m / D: 1min/St
   Zwingt bis zu 5 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 5 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Wenn er um 1-50 fehlgeht, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 5, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -20).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
3) Gegenkanal I (F)[6858] R: 30m / D: -
   Beendet eine Übertragung des Spruchs Kanal I. Kein WW.
4) Fluch neutralisieren (1min/St) (F)[6859] R: T / D: 1min/St / WW:-20
   Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.
5) Gegenkanal III (F)[6860] R: 30m / D: -
   Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-III.
6) Untote vertreiben IX (F)[6861] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Untote vertreiben I, kann aber 9 Punkte an Untoten vertreiben.
7) Fluch austreiben (F)[6862] R: T / D: P
   Beendet einen Fluch, wenn diesem keinen Resistenzwurf gelingt. Stufe des Magiers gegen die Stufe des Fluchs.
9) Fluch neutralisieren (1h/St) (F)[6863] R: T / D: 1h/St / WW:-20
   Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.
10) Gegenkanal V (F)[6864] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-V.
11) Untote vertreiben XII (F)[6865] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben I, kann aber 12 Punkte an Untoten vertreiben.
12) Gegenkanal VIII (F)[6866] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-VIII.
15) Gegenkanal X (F)[6867] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-X.
16) Untote vertreiben XV (F)[6868] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, kann aber 15 Punkte an Untoten vertreiben.
18) Fluch neutralisieren (1Tag/St) (F)[6869] R: T / D: 1Tag/St / WW:-20
    Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.
20) Wahres Untote vertreiben (F)[6870] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, aber Untote der Klassen I-V werden desintegriert, Klasse VI wird vertrieben.
25) Wahres Fluch austreiben (F)[6871] R: T / D: P / WW:-50
    Wie Fluch austreiben, mit MM: -50. Einige Flüche haben eigene Magieresistenzmodifikationen und sind besonders schwer zu entfernen.
30) Wahrer Gegenkanal (F)[6872] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber jeden Kanal bis auf Sprüche der heiligen Brücke.
50) Göttermagie umkehren (F)[6873] R: 100m / D: 1KR/St
    Magier kann einen übertragenen Spruch abfangen (wenn der Empfänger oder Sender in Reichweite ist), und diesen Spruch selber verwenden. Die Person, die den Spruch sendet, bekommt einen Resistenzwurf. Stufe ist die Stufe dieses Spruchs.
60) Neutralisierung der Dunkelheit (F)[26244] R: 30m / D: P
    Das Ziel verliert die Fähigkeit böse Spruchlisten zu benutzen. Dies führt dazu, dass jede Anwendung dieses Zaubers die AZP für böse Spruchlisten um 20 erhöht, sofern das Ziel nicht widersteht. Normalerweise führt dies auch dazu, dass das Wohlwollen der entsprechenden Gottheiten für das Ziel abnimmt. Der Zauber kann nur gebrochen werden, wenn der Zauberkundige dazu gebracht wird, ihn aufzuheben.

Beschwörungen (Summons) [SL49]

1) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
2) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
3) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
4) Beschwörung IV (F M c)[6795] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 4 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 4 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 2 Minuten

beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 4 sein).

5) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
6) Beschwörung VI (F M c)[6797] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 6 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 6 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 6 sein).
7) Beschwörung VII (F M c)[6798] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 7 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 7 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3½ Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 7 sein).
8) Beschwörung VIII (F M c)[6799] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 8 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 8 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 4 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 8 sein).
9) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
10) Dämonentor I (F M c)[6801] R: 3m / D: C
Magier beschwört einen Typ I Dämon, der innerhalb von 2 KR erscheint. Magier kontrolliert ihn durch Konzentration. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, verschwindet der Dämon in 2 KR, wobei er den nächststehenden attackiert.
11) Beschwörung XV (F M c)[6802] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 15 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 15 oder eine Kreatur der Stufe 3 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 15 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Große Beschwörung (F M c)[6803] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 20 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 20 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 10 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 20 sein).
15) Dämonentor II (F M c)[6804] R: 3m / D: C
Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ II Dämon beschworen.
17) Wartende Beschwörung (F M)[6805] R: 30m / D: V
Wie Beschwörung X, kann aber um Stufe Tage verschoben werden. Auslöser (können vom Magier festgesetzt werden) sind: bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
20) Dämonentor III (F M c)[6806] R: 3m / D: C
Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ III Dämon beschworen.
25) Wahre Beschwörung (F M c)[6807] R: 30m / D: C
Wie Beschwörung II, mit max. Stufe des Magiers.
30) Reine Beschwörung (F M c)[6808] R: 30m / D: C
Wie Beschwörung I, aber Magier kann eine bestimmte Kreatur erschaffen, die so lange bleibt, wie er sich konzentriert. Die Stufe der Kreatur ist zufällig.
50) Tor (F M)[6809] R: V / D: -
Magier kann jedes Wesen durch ein Tor zu sich holen. Ist das Wesen intelligent, muß es kommen wollen. Es erfährt die Einstellung des Zauberers, sowie eine ungefähre Ahnung über Gründe und Wichtigkeit für das Tor.

Heiliger Champion (Holy Champion) [SUC44]

1) Priesterliche Arbeit[19498] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Geistliches Manöver[19499] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Champion Aura[19500] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Gerechte Verteidigung[19501] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Rechtschaffener Kampf[19502] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Führende Vision[19503] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Fromme Begeisterung[19504] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Bewachter Tempel[19505] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Glorreiche Verwandlung[19506] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Energiepunkte speichern[19507] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Widerstand widerstehen[19508] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Virtuose Bestimmung[19509] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Gesegnete Sprache[19510] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Heilige Stasis[19511] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Opfer[19512] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Schwelle[19513] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wort der Ehrung[19514] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Heiliger kritischer Treffer[19515] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Ewige Verbindung[19516] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Noble Wiederbelebung[19517] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Himmlische Brücke[19518] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Himmlischer Schutz[19519] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Heiligen Krieger erschaffen[19520] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kanäle (Channels) [SL49]

3) Kanal I (F *)[6810] R: V / D: -
Mit diesem Spruch schickt der Magier einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Magier der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Magier geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Magier muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.
5) Benommenheit (F *)[6811] R: 15m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Magier zeigt mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt ungeformte Kraft seiner Gottheit. Ziel ist benommen.
6) Kanal III (F *)[6812] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.
8) Schlaf (M *)[6813] R: 15m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Wie Benommenheit, aber Ziel fällt in Schlaf.
10) Kanal V (F *)[6814] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.
11) Blenden (F *)[6815] R: 15m / D: 10min/10 Fehlwurf
Wie Benommenheit, aber Ziel wird geblendet.
13) Kanal VIII (F *)[6816] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-8.
14) Absolution (F *)[6817] R: 15m / D: V / WW:-20
Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 1 Woche / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.
15) Heiliger Ruf (F *)[6818] R: 6m r / D: -
Alle Lebewesen, die nicht der `Religion` des Magiers angehören, sind bei einem Fehlwurf von (01-40) für 1KR/10 Fehlwurf benommen, bei einem >40 sind sie bewußtlos.
17) Kanal X (F *)[6819] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-10.
18) Wiederkehr (F *)[6820] R: S / D: -
Magier wird zu einem vorher festgelegtem Ort teleportiert. Der Magier muß für 30 Tage an dem Ort gelebt haben (dort täglich 16h meditiert haben) und kann dann diesen Ort als Ort der Wiederkehr festlegen. Man kann nur einen Ort auf einmal festlegen.
20) Reine Absolution (F *)[6821] R: 15m / D: V
Wie Absolution, aber Seele kommt nur durch Wiederbelebung zurück.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen

Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.

25) Rückkehr von der Wiederkehr (F *)[6822] R: S / D: -
Für bis zu 1KR/Stufe, nachdem er den Spruch Wiederkehr angewendet hat, kann der Magier bis 6m neben den Punkt, von dem er gekommen ist zurückteleportieren.

26) Portschlüssel (F)[26055] R: B / D: bis angewendet
Der Zauberkundige kann einen Gegenstand mit einem heiligen Symbol seiner Gottheit versehen und somit zu einem persönlichen Portschlüssel machen. Dem Portschlüssel muss ein Wort als Auslöser zugeordnet werden.
Wenn der Besitzer des Gegenstandes das Wort spricht, wo wird er sofort zu dem Ort der Wiederkehr des Zauberkundigen (siehe Spruch Wiederkehr (F *)) teleportiert.
Wenn der Besitzer das Wort rückwärts spricht, so wird der Zauberkundige zu dem Besitzer teleportiert. Der Zauberkundige kann hierbei allerdings wählen, ob er dem Transport zustimmt oder nicht. Der Portschlüssel wird auf alle Fälle nach einer Benutzung unwirksam, bis der Spruch erneuert wurde.
Pro Zauberkundiger können maximal Stufe/5 (aufgerundet) aktive Portschlüssel existieren. Ein neuer Portschlüssel kann nur dann gefertigt werden, wenn diese Zahl noch nicht erreicht wurde!

27) Austrocknung (E)[26044] R: 15m / D: P / WW:-10
Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zauberkundige sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zauberkundige die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle.
Wenn der Zauberkundige die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.

30) Großer Kanal (F *)[6823] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-20.

32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

50) Heilige Brücke (F)[6824] R: V / D: 1KR
Öffnet einen direkten Kanal zu der Gottheit des Magiers. Das Ergebnis hängt von der Gottheit ab.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Leben beherrschen (Life Mastery) [SL50]

1) Konservieren (1min/St) (H)[6825] R: 3m / D: 1min/St
Magier kann einen Körper konservieren und weiteren Schaden verhindern (Eigenschaften) oder den Schaden von vorhandenen Wunden stoppen. Ziel ist im Koma. Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers.

3) Konservieren (1h/St) (H)[6826] R: 3m / D: 1h/St
Wie oben, aber Dauer ist 1h/Stufe.

5) Lebenserhaltung (1h/St) (H)[6827] R: 3m / D: 1h/St
Dieser Spruch hindert die Seele am Verlassen des Körpers. Der Spruch muß binnen 2 Minuten nach dem Tod angewendet werden, sonst ist Wiederbelebung nötig.

7) Konservieren (1Tag/St) (H)[6828] R: 3m / D: 1Tag/St
Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.

10) Konservieren (1Woche/St) (H)[6829] R: 3m / D: 1Woche/St
Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.

11) Lebenserhaltung (1Tag/St) (H)[6830] R: 3m / D: 1Tag/St
Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.

12) Wiederbelebung (100x) (H)[6831] R: 3m / D: P
Magier kann einen Toten erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele des Toten muß noch existieren und er darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß derjenige gegen seine Lebensenergie würfeln, aber es wird 10 für jeden Tag, den er tot ist addiert. Opfer muß sich 100x die Zeit, die er tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).

15) Wiederbelebung (50x) (H)[6832] R: 3m / D: P
Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 5 auf den Lebensenergiewurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 50x die Zeit, die er tot ist.

16) Lebenserhaltung (1Woche/St) (H)[6833] R: 3m / D: 1Woche/St
Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.

17) Wiederbelebung (20x) (H)[6834] R: 3m / D: P
Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 2 auf den Lebensenergie- wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 20x die Zeit, die er tot ist.

19) Wissen restaurieren (H)[6835] R: 3m / D: P
Magier kann fast alle geistigen Fähigkeiten des Ziels restaurieren, auch Erfahrung (% Erfahrungspunkte, die verloren gehen, sind 1% / pro Tag des Todes.

20) Wiederbelebung (1x) (H)[6836] R: 3m / D: P
Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 1 auf den Lebensenergie-wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 1x die Zeit, die er tot ist.

25) Wiederbelebung (0,5x)[6837] R: 3m / D: P
Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.

30) Wahres Wissen restaurieren (H)[6838] R: 3m / D: P
Wie Wissen restaurieren, nur wird der gesamte Verstand vollständig wiederhergestellt (auch Erfahrung).

50) Wahre Wiederbelebung (H)[6839] R: 3m / D: P
Wie Wiederbelebung, nur wird der Tote automatisch wiederbelebt und es gibt keine Erholungszeit.

60) Die Verbindung erneuern (H)[26231] R: B / D: P
Wie Wahre Wiederbelebung (H), aber der Zauberkundige kann die Seele eines Ziels zurückholen, welches Opfer des Spruchs Schwarze Absolution (F *) (oder irgendetwas Vergleichbarem) geworden ist.

75) Körperwiederherstellungswunsch (H)[26240] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann den Körper eines toten Wesens wiederherstellen, sofern der Zauberkundige einen Teil des Körpers (Haarlocke...) berühren kann. Da es sich bei diesem Zauber um einen Wunsch handelt, der der Gottheit des Zaubernden vorgelegt wird, hat der Meister zu ermitteln, mit welchen Auflagen die Erfüllung dieses Wunsches verbunden ist, sofern er überhaupt erfüllt wird.

Schutz (Protections) [SL48]

1) Gebet I (D c)[6840] R: 30m / D: C
   Ziel bekommt einen Bonus von 5 auf alle Resistenzwürfe und alle Manöverproben (Geschicklichkeit, Balancieren im Kampf, Patzer...). Wenn der Spruch nur auf den Magier selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.
2) Segen I (D c)[6841] R: 30m / D: C
   Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Paradearten und Manöverproben.
3) Widerstand I (D c)[6842] R: 30m / D: C
   Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Resistenzwürfe und Paradearten.
4) Hitze widerstehen (D c *)[6843] R: 30m / D: C
   Ziel ist gegen natürliche Hitze bis 100° Celsius geschützt. +20 auf WW gegen Hitze, -20 auf Elementenangriffssprüche durch Feuer. Wenn der Spruch nur auf den Magier selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.
5) Kälte widerstehen (D c *)[6844] R: 30m / D: C
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C.
8) Temperatursphäre (3m r) (D c)[6845] R: 3m r / D: C
   Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.
10) Schutzsphäre I (D c)[6846] R: 3m r / D: C
    Alle innerhalb der Sphäre haben die Boni von entweder Gebet I oder Segen I oder Widerstand I. Die Sphäre ist unbeweglich.
11) Gebet III (D c)[6847] R: 30m / D: C
    Wie Gebet I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).
12) Segen III (D c)[6848] R: 30m / D: C
    Wie Segen I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).
13) Widerstand III (D c)[6849] R: 30m / D: C
    Wie Widerstand I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).
15) Temperatursphäre (6m r) (D c)[6850] R: 3m r / D: C
    Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.
17) Schutzsphäre III (D c)[6851] R: 3m r / D: C
    Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet III oder Segen III oder Widerstand III. Die Sphäre ist unbeweglich.
18) Gebet V (D c)[6852] R: 30m / D: C
    Wie Gebet I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.
20) Segen V (D c)[6853] R: 30m / D: C
    Wie Segen I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.
25) Widerstand V (D c)[6854] R: 30m / D: C
    Wie Widerstand I mit Bonus 25 auf 1-5 Ziele aufgeteilt.
30) Schutzsphäre V (D c)[6855] R: 3m r / D: C
    Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet V oder Segen V oder Widerstand V. Die Sphäre ist unbeweglich.
32) Heldenmut (FH)*[26099] R: 10m / D: 3 KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zauberkundige ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wahrer Schutz (D)[6856] R: 30m / D: 1min/St
    Ziel bekommt einen Bonus von 30 auf alle Paraden und Manöver und Widerstandswürfe und -30 auf alle Elementensprüche gegen ihn.

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P

Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.

15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
    Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V

Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Ritter

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Noble Warrior, Herkunft: Companion III, Seite 10]

Ein Ritter ist ein Krieger, der vollkommene Treue zu seinem Lehnsherren geschworen hat. Er ist dessen Vasall und würde, wenn nötig sein Leben im Dienst opfern. Ein Ritter ist ein Spiegelbild des Paladins, ohne dessen religiöse Bindung. Dieser strikte Ehrenkodex wird niemals einfach gebrochen, denn wenn er einmal gebrochen wurde, wird der Ritter für immer aus dem Orden verbannt oder muss (will) ein Kampfgericht einberufen oder begeht Selbstmord. (Genaueres siehe Geschichten der Welt) Jeder Anwärter muss einen Eingangstest bestehen, der sowohl aus Waffenfertigkeit, als auch aus Reitfähigkeiten, als auch aus körperlichen Fähigkeiten besteht.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ausweichen / Flucht Evasions	SL-91 18	Bewegungen verbessern Movement Enhancement	RCII-72 23	Die Brücke des Mönchs Monk's Bridge	SL-93 19
Kampf verbessern Combat Enhancement	RCII-72 26	Körpererneuerung Body Renewal	SL-92 19	Körperfähigkeiten Body Reins	SL-92 19
Mönchsinne Monk's Sense	SL-91 19	Ritter`s Rüstung Noble Armor	RCIII-56 17	Ritter`s Waffen Noble Weapon	RCIII-57 23
Wege der Waffen Arm's Ways	RCII-81 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Ausweichen / Flucht (Evasions) [SL91]

1) Schwingen I (F *)[5308] R: S / D: 1KR
   Zauberer kann bis zu 3m hoch / weit springen, etwas greifen, an einem festen Objekt herumschwingen und sicher landen.
2) Schnelligkeit I (F *)[5309] R: S / D: 1KR
   Zauberer kann zweimal so schnell handeln wie sonst, muß aber direkt danach dieselbe Anzahl an Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit handeln.
3) Ausweichen I (F *)[5310] R: S / D: 1KR
   Zauberer kann einer von vorne kommenden, nichtmagischen Attacke (Nahkampf / Geschoß) besser ausweichen: Die Attacke bekommt 50% Abzug.
4) Schwingen III (F *)[5311] R: S / D: 1KR
   Wie Schwingen I, nur daß man es 3 mal schnell hintereinander ausführen kann.
5) Salto I (F *)[5312] R: S / D: 1KR
   Der Zauberer kann einen Salto in eine beliebige Richtung machen und bis zu 3m entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
6) Geschwindigkeit I (F *)[5313] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.
7) Schnelligkeit III (F *)[5314] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, dauert aber drei Kampfrunden an.
8) Ausweichen III (F *)[5315] R: S / D: 1KR
   Wie Ausweichen I, nur kann man drei Angriffen von vorne besser ausweichen, (Abzüge: 50%)
9) Schwingen V (F *)[5316] R: S / D: 1KR
   Wie Schwingen I, nur können 5 Schwingungen schnell hintereinander ausgeführt werden.
10) Schnelligkeit V (F *)[5317] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.
11) Salto III (F *)[5318] R: S / D: 1KR
    Wie Salto I, nur daß 3 Salti in schneller Folge ausgeführt werden können.
12) Geschwindigkeit III (F *)[5319] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.
13) Ausweichen V (F *)[5320] R: S / D: 1KR
    Wie Ausweichen I, nur kann man 5 Angriffen von vorne besser ausweichen (Abzüge 50%).
15) Schnelligkeit X (F *)[5321] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
20) Geschwindigkeit V (F *)[5322] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.
25) Wahres Ausweichen (F *)[5323] R: S / D: 1KR
    Wie Ausweichen I, aber man kann allen Angriffen von vorne besser ausweichen.
30) Geschwindigkeit X (F *)[5324] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.
50) Wahre Bewegung der Mönche (F)[5325] R: S / D: 1KR/50
    Der Zauberer kann jede Kampfrunde irgendeinen der Sprüche dieser Liste benutzen, bis auf die Schnelligkeits- und Geschwindigkeitssprüche.

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RC1172]

1) Laufen I (F *)[4939] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
2) Weitsprung I (F *)[4940] R: S / D: -
   Der Magier kann, aus jeder Stellung heraus, 15m weit oder/und 6m hoch springen. Dies schließt eine sichere Landung mit ein.
3) Landen (F *)[4941] R: S / D: -
   Der Magier kann aus 3m pro Stufe Höhe fallen, ohne sich zu verletzen oder diese Höhe von einem höherem Sturz abziehen.
4) Lautlose Bewegungen (F *)[4942] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.
5) Rennen I (F *)[4943] R: S / D: 10min/St
   Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.
6) Balance I (F *)[4944] R: S / D: 1KR/St
   Mit diesem Spruch hat der Magier +50 auf alle Balancemanöver.
7) Schwimmen I (F *)[4945] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
8) Weitsprung II (F *)[4946] R: S / D: -
   Wie Weitsprung I, aber Magier kann 25m weit und 10m hoch springen.
9) Klettern I (F *)[4947] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
10) Schweben (F *)[4948] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
11) Schnelles Rennen I (F *)[4949] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.
12) Balance II (F *)[4950] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance I, aber der Magier kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..
13) Schwimmen II (F *)[4951] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
14) Weitsprung III (F *)[4952] R: S / D: -
    Wie Weitsprung I, aber Magier kann 30m weit und 12m hoch springen.
15) Levitation (F *)[4953] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
16) Sprinten I (F *)[4954] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.
17) Balance III (F *)[4955] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
18) Schwimmen III (F *)[4956] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.
19) Weitsprung IV (F *)[4957] R: S / D: -
    Wie Weitsprung I, aber Magier kann 40m weit und 15m hoch springen.
20) Fliegen (F *)[4958] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.
25) Großes Laufen (F *)[4959] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
30) Große Balance (F *)[4960] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Bewegungen meistern (F *)[4961] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.

Die Brücke des Mönchs (Monk's Bridge) [SL93]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Haftung (P)[5328] R: S / D: 10 min/St
   Zauberer kann auf ebenen, instabilen Oberflächen (Sand, Eis o.ä.) wie auf festem Grund laufen.
4) Steglaufen (P)[5329] R: S / D: 1 min/St
   Zauberer kann auf ebenen, schmalen (mind. 5cm breiten) Oberflächen wie auf normalem Boden laufen.
5) Sprung III (F *)[5330] R: S / D: -
   Wie Sprung, nur kann man 3 Sprünge hintereinander machen. Jeder nachfolgende Sprung darf max. 90° von der Richtung des vorhergehenden abweichen.
6) Richtungsänderung I (P *)[5331] R: S / D: -
   Zauberer kann eine Wendung bis 180` ausführen, ohne Geschwindigkeits- oder Gleichgewichtsverlust. Kann mit jedem Laufen- und Rennen-Spruch verwendet werden.
7) Levitation (F *)[5332] R: S / D: 1 min/St
   Zauberer kann sich 3m / KR Auf- und Abwärts bewegen, Horizontale Bewegung nur normal.
8) Wahres Landen (F *)[5333] R: S / D: bis zur Landung
   Wie Landen, es werden aber 15m Fall / Stufe abgezogen.
9) Über Wände gehen (F c)[5334] R: S / D: 1 min/St
   Zauberer kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.
10) Großes Springen (F *)[5335] R: S / D: 1 KR
    Wie Sprung I, nur können Sprünge bis 3m / Stufe weit und 1,5m / Stufe hoch ausgeführt werden.
11) Richtungsänderung III (P *)[5336] R: S / D: -
    Wie Richtungsänderung I, nur kann man 3 Wendungen in einer KR ausführen.
12) Wandsalto (F *)[5337] R: S / D: -
    Wenn der Zauberer eine Wand in bis zu 3m Entfernung hat, kann er daran hochspringen, abprallen und bis zu 8m von der Wand entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
13) Über Wände rennen (F c)[5338] R: S / D: 1 min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Zauberer kann rennen.
14) Distanzloser Schritt (F)[5339] R: S / D: -
    Zauberer teleportiert zu einem Punkt bis 30m entfernt, es dürfen aber keine Hindernisse im Weg sein. Ein Hindernis ist etwas, wo man nicht durchgehen kann (eine geschlossene Tür ist eines, ein Loch ist keines).
15) Windlaufen (F)[5340] R: S / D: 1min/St
    Wenn Wind weht, kann der Zauberer in Windrichtung auf der Luft laufen.
20) Über Decken gehen (F c)[5341] R: S / D: C
    Zauberer kann auf allen festen Oberflächen gehen wie auf normalem Boden (auch an der Decke).
25) Über Decken Laufen (F c)[5342] R: S / D: C
    Wie Über Decken gehen, aber Zauberer kann rennen.
30) Wahres Laufen (F)[5343] R: S / D: 1 KR/St
    Zauberer kann alle niedrigeren Rennen- / Laufen-Sprüche benutzen (einen pro Kampfrunde).
50) Die Brücke des Mönchs (F)[5344] R: S / D: 1 KR/St
    Zauberer kann jeden niedrigeren Spruch auf der Liste benutzen (einen pro Kampfrunde).

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCI72]

1) Kampf I (U *)[4981] R: S / D: 1KR/St
   Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
2) Verschwimmen (F *)[4982] R: S / D: 1min/St
   Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.
3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
4) Kampf II (U *)[4984] R: S / D: 1KR/St
   Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Schnelligkeit I (F *)[4986] R: S / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
7) Kampf III (U *)[4987] R: S / D: 1KR/St
   Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.
8) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
9) Schild II (F *)[4989] R: S / D: 1min/St
   Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
12) Schnelligkeit II (F *)[4992] R: S / D: 2KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
13) Kampf IV (U *)[4993] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.
14) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
17) Schnelligkeit III (F *)[4997] R: S / D: 3KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
18) Kampf V (U *)[4998] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.
19) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
20) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
25) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
30) Schnelligkeit X (F *)[5002] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
35) Kampf VIII (U *)[5003] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.
40) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
45) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahrer Kampf (F *)[5006] R: V / D: 1KR/ST
    Der Magier kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.

Körpererneuerung (Body Renewal) [SI92]

1) Blutfluss stoppen I (H c *)[5345] R: S / D: C
   Stoppt eine 1W6 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zauberer sich konzentriert oder nicht bewegt.
2) Blutung stillen (H S c *)[5346] R: S / D: C
   Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Magier bewußtlos ist.
3) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
4) Kleine Wunden heilen I (H S c *)[5348] R: S / D: P (C)
   Heilt 1 SP/min. Arbeitet auch unterbewußt.
5) Schnitte heilen I (H c)[5349] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, ist aber nach 1 KR permanent.
6) Brüche behandeln (H c)[5350] R: S / D: P (C)
   Wenn der Zauberer sich 2h pro Tag für 1-10 Tage (je nach Schwere des Bruchs) auf den Spruch konzentriert wird ein einfacher Bruch geheilt. (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5351] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, es werden aber zerschnittene oder gebrochene Muskeln und Sehnen geheilt.
8) Blutung stillen III (H S c *)[5352] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, heilt aber eine 3W6-Blutung.
9) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
   Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
10) Gift widerstehen (H S c *)[5354] R: S / D: C
    Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Magier sich konzentriert.
11) Kleine Wunden heilen II (H S c *)[5355] R: S / D: P (C)
    Heilt 2 SP/KR. Arbeitet auch unterbewußt.
12) Venen / Arterien heilen (H c)[5356] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.
13) Schnitte heilen III (H c)[5357] R: S / D: C
    Wie Schnitte heilen I, es wird aber eine 3W6 Blutung geheilt.
14) Wahres Brüche behandeln (H c)[5358] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, Bruch ist jedoch schon nach 2h geheilt.
15) Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c)[5359] R: S / D: P (C)
    Wie Wahres Brüche behandeln, heilt aber Muskeln und Sehnen.
20) Gifte neutralisieren (H S c *)[5360] R: S / D: P (C)
    Neutralisiert mit bis zu 50% ein Gift (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn der Magier bewußtlos ist, oder sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange der Magier sich konzentriert.
25) Wahres Blutung stillen (H S c *)[5361] R: S / D: C
    Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung und ist nach Blutung durch 1W6 in Minuten permanent.
30) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[5362] R: S / D: P (C)
    Wie Gifte neutralisieren, neutralisiert aber zu 100% (-Stufe des Giftes).
50) Wahre Erneuerung (H S)[5363] R: S / D: V
    Während er in einer Trance ist (Selbsterhaltung der Körperfähigkeitenliste), kann der Magier die niedrigeren Sprüche zur Selbstheilung verwenden.

Körperfähigkeiten (Body Reins) [SI92]

1) Balance (U *)[5364] R: S / D: V
   Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)
2) Muskelkontrolle (U c)[5365] R: S / D: C
   Zauberer kann seine Muskeln, Extremitäten und seinen Rumpf ein wenig verändern. Hilft beim Entfesseln oder bei durchqueren winziger Räume. 25-50 Bonus auf Entfesseln.
3) Konzentration I (U *)[5366] R: S / D: V
   Addiert 10 zu irgendeinem Manöver (kein Kampf), es kann nichts anderes in dieser Kampfrunde getan werden.
4) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/4
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
5) Gesicht verändern (P *)[5368] R: S / D: 1 h
   Erlaubt es dem Zauberer, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.
6) Wasserlunge (P *)[5369] R: S / D: 1min/6
   Zauberer atmet Wasser, aber keine Luft mehr während des Spruchs.
7) Konzentration II (U *)[5370] R: S / D: V
   Wie Konzentration I mit Bonus 20.
8) Stärke II (P *)[5371] R: S / D: 1min
   Verdoppelt Stärke des Zauberers.
9) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/9
   Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
10) Körper verändern (P)[5373] R: S / D: 1 h
    Wie Gesicht verändern, aber der gesamte Körper kann leicht verändert werden, um sich der gewünschten hominoiden Rasse anzupassen. (25% der Körpermasse)
11) Konzentration III (U *)[5374] R: S / D: V
    Wie Konzentration I mit Bonus 30.
12) Stärke III (P *)[5375] R: S / D: 1min
    Verdreifacht Stärke des Zauberers.
13) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
20) Selbsterhaltung (H S *)[5378] R: S / D: V
    Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zauberer in ein Koma, bis er geheilt wurde oder sein Gehirn zerstört wurde.
25) Konzentration V (U *)[5379] R: S / D: V
    Wie Konzentration I mit Bonus 50.
30) Stärke IV (P *)[5380] R: S / D: 1min
    Vervierfacht Stärke des Zauberers.
33) Heldenmut (FH)*[26099] R: 10m / D: 3 KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zauberkundige ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Mönchsinne (Monk's Sense) [SL91]

1) Horchen (U *)[5401] R: S / D: 10min/1
   Der Zauberer kann doppelt so gut hören (Wie das Talent Horchen)
2) Nachtsicht (U *)[5402] R: S / D: 10min/2
   Der Zauberer kann in einer normalen Nacht 30 Meter weit wie bei Tageslicht sehen.
3) Seitensicht (U *)[5403] R: S / D: 10min/3
   Der Zauberer hat ein Sichtfeld von 300`.
4) Riechen (U *)[5404] R: S / D: 10min/4
   Der Zauberer kann besonders gut riechen (Wie beim Talent Riechen)
5) Wassersicht (U *)[5405] R: S / D: 10min/5
   Der Zauberer kann auch in dreckigem Wasser 30 Meter weit gut sehen.
6) Nebelsicht (U *)[5406] R: S / D: 10min/6
   Wie Nachtsicht, aber der Zauberer sieht bei jedem Wetter.
7) Fühlen (U *)[5407] R: S / D: 10min/7
   Der Zauberer kann sehr gut fühlen (Boni auf Fühlen-Talente (z.B.: Fallen entschärfen: 25%))
8) Sehen bei mag. Dunkelheit (U *)[5408] R: S / D: 10min/8
   Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht auch bei fast allen magisch erzeugten Dunkelheiten.
9) Unsichtbares entdecken (P c)[5409] R: S / D: 1min/9
   Der Zauberer erkennt alles Unsichtbare. Er kann sich pro KR auf einen 2 Meter großen Radius konzentrieren.
10) Illusionen entdecken (U)[5410] R: S / D: -
    Der Zauberer kann ein Objekt bzw. einen Ort prüfen und feststellen ob es eine Illusion ist (bis 2 Meter Umkreis)
11) wahres Riechen (U)[5411] R: S / D: 10min/11
    Wie Riechen, nur kann der Zauberer sehr feine Gerüche wahrnehmen (48h alt, nach Regenstürmen, durch Schnee u. a.)
12) Desillusionieren (U)[5412] R: 30m / D: -
    Eine Illusion innerhalb der Reichweite erlischt, allerdings nur für den Zauberer.
13) Wahres Fühlen (U *)[5413] R: S / D: 10min/13
    Wie Fühlen, nur beträgt der Bonus 50% (= Talent Tasten)
14) Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *)[5414] R: S / D: 10min/14
    Wie Sehen bei Dunkelheit, aber es funktioniert bei jeder magisch erzeugten Dunkelheit.
15) Holzsicht (U c)[5415] R: S / D: C
    Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.
20) Mönchsicht (U)[5416] R: S / D: 10min/20
    Wie die Sprüche 1-15, die alle gleichzeitig angewendet werden.
25) Steinsicht (U c)[5417] R: S / D: C
    Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.
30) Eisensicht (U c)[5418] R: S / D: C
    Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.
50) Mönchsinne (U)[5419] R: S / D: 1 KR/50
    Der Zauberer kann jeden der anderen Sprüche dieser Liste anwenden, allerdings nur einen pro Kampfrunde.

Ritter`s Rüstung (Noble Armor) [RC1156]

1) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
2) Stoff verstärken (F)[7855] R: B / D: 1min/St
   Der Magier kann den Rüstungsschutz von Stoffkleidung um 4 Punkte erhöhen.
4) Leder verstärken (F)[7856] R: B / D: 1min/St
   Der Magier kann den Rüstungsschutz von Lederkleidung um 4 Punkte oder den von Stoffkleidung um 8 Punkte erhöhen.
5) Schildtreffer I (F)[7857] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann seinen Schild benutzen, um die nächste Attacke (Nahkampf oder Fernkampf, nicht von hinten), die einen kritischen Treffer verursacht, abzufangen. Der krit. Treffer wirkt dann nur auf den Schildarm (der am nächsten dran ist, nach oben und nach unten), nicht auf die Stelle, die er normalerweise getroffen hätte.
6) Kettenrüstung verstärken (F)[7858] R: B / D: 1min/St
   Der Magier kann den Rüstungsschutz von Kettenrüstungen um 4 Punkte oder von Leder um 8 Punkte erhöhen.
8) Plattenrüstung verstärken (F)[7859] R: B / D: 1min/St
   Der Magier kann den Rüstungsschutz von Plattenrüstungen um 4 Punkte oder von Kettenrüstungen um 8 Punkte erhöhen.
10) Schildtreffer II (F)[7860] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 50 Punkte vermindert.
11) Mythischer Stoff (F)[7861] R: B / D: 1min/St
    Wie Stoff verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
12) Kleidung verstärken (F)[7862] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann den Rüstungsschutz von normaler Kleidung um 1 Punkt pro 2 Stufen verstärken.
14) Mythisches Leder (F)[7863] R: B / D: 1min/St
    Wie Leder verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
15) Schildtreffer III (F)[7864] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 100 Punkte vermindert.
17) Mythische Kettenrüstung (F)[7865] R: B / D: 1min/St
    Wie Kettenrüstung verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
19) Schildtreffer IV (F)[7866] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 150 Punkte vermindert.
20) Mythische Plattenrüstung (F)[7867] R: B / D: 1min/St
    Wie Plattenrüstung verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
25) Wahrer Schildtreffer (F)[7868] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 200 Punkte vermindert.
30) Mythische Rüstung (F)[7869] R: B / D: 1min/St
    Wie Mythische Plattenrüstung, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 100 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um zwei Kategorien erniedrigt (E->C, usw., B und A ignoriert).
50) Wahre Mythische Rüstung (F)[7870] R: B / D: 1min/St
    Wie Mythische Rüstung, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 150 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um drei Kategorien erniedrigt (E->B, usw., C, B und A ignoriert).

Ritter's Waffen (Noble Weapon) [RCIII57]

1) Anmutige Waffe (F)[7871] R: B / D: 1KR/St
   Gibt einen Bonus von +2 pro Stufe auf Pool. Kosten: 1 Energiepunkt pro +2 Bonus.
2) Waffenparade (F)[7872] R: B / D: 1KR/St
   Erhöht den Pool der Waffe für Parade (nur Parade!) um 50%.
3) Versteckter Treffer (F)[7873] R: B / D: 1KR/St
   Der nächste kritische Treffer der Waffe wird um 5 erhöht.
4) Singender Schlag (F)[7874] R: B / D: 1KR/St
   Die Klinge erfüllt die Luft mit dem Gesang des Mutes und der Ehre. Alle `Alliierten` in 3m Umkreis sind immun gegen Angsteffekte und alle außerhalb des 3m Radius haben einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Angst.
5) Mehrfache Schläge II (F)[7875] R: B / D: 1KR/St
   Die Waffe kann doppelt so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur die halbe Zeit).
6) Kleiner Schlag (F)[7876] R: B / D: 1KR/St
   Dieser Spruch erhöht den nächsten kritischen Treffer der Waffe um 50 Punkte.
7) Kleiner Hammerschlag (F)[7877] R: B / D: 1KR/St
   Verdoppelt die Trefferpunkte der Waffe beim nächsten Treffer.
8) Kleine Elementenwaffe (E)[7878] R: B / D: 1KR/St
   Wenn die Waffe das nächste Mal einen kritischen Treffer verursacht, verursacht sie zusätzlich einen krit. Treffer `A` eines Elementes. Magier kann das Element wählen.
9) Mehrfache Schläge III (F)[7879] R: B / D: 1KR/St
   Die Waffe kann dreimal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Drittel der Zeit).
10) Kleine Ritterwaffe (F)[7880] R: B / D: 1KR/St
    Der Träger der Waffe bekommt einen Bonus von +25 auf Reaktion, doppelte Trefferpunkte und wenn ein Arm oder Bein kritisch getroffen wurde, besteht eine 10% Chance, daß es abgeschlagen wird.
11) Großer Hammerschlag (F)[7881] R: B / D: 1KR/St
    Verdreifacht die Trefferpunkte einer Waffe beim nächsten Treffer.
12) Elementengift (E)[7882] R: B / D: 1KR/St
    Wenn der nächste krit. Treffer, der erzielt wird, eine Blutung mit x SP / KR verursacht und dem Ziel ein WW mißlingt, so wird es von einem Elementengift befallen, das langsam den Körper durchsetzt. Für 1KR/1% Fehlwurf erhält das Opfer 1W10 `Elemententreffer` pro KR. Wenn die gesamten Trefferpunkte die Lebensenergie plus Körperkraft des Opfers übersteigen, so wird der Körper von dem Gift überwältigt (ein Feuerelement läßt den Körper in Rauch aufgehen, ein Eiselement verwandelt ihn in eine Eisstatue, Wasser läßt ihn zerfließen usw.). Die einzige `Heilung` wäre ein Abbrechen des Zaubers durch den Magier oder ein Heilen der Elemententrefferpunkte, die allerdings nur mit halber Geschwindigkeit heilen (10 normale Schadenspunkte zu heilen entspräche also 5 Elemententrefferpunkten), oder es wird ein entgegengesetztes Elementengift zugesetzt.
13) Großer Schlag (F)[7883] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleiner Schlag, aber ein kritischer Treffer wird um 100 Punkte gesteigert und die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erlangen steigt um 5 Punkte (7 statt 2 bei Schwertern, z.B.).
14) Mehrfache Schläge IV (F)[7884] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe kann viermal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Viertel der Zeit).
15) Große Elementenwaffe (E)[7885] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `B` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.
16) Tanzende Waffe (F)[7886] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe verläßt die Hand des Magiers und greift (alleine) einen Gegner in bis zu 15m Entfernung an. Die Waffe hat Pool +50, wenn sie alleine angreift. Der Magier muß sowohl die Waffe, als auch das Ziel sehen können, damit die Waffe angreifen kann.
17) Waffe der Angst (F)[7887] R: B / D: 1KR/St
    Jeder, der dem Träger der Waffe im Nahkampf gegenüberstehen will, muß erst eine 3m Radius Sphäre aus `Angst` überwinden. Jeder innerhalb des Radius muß jede KR einen WW gegen diesen Zauber machen. Mißlingt er, flieht derjenige für 1min / 5 Fehlwurf vor dem Träger der Waffe.
18) Waffe des ersten Schlags (F *)[7888] R: B / D: 1KR/St
    Verdoppelt die Reaktion des Magiers.
19) Wahre mehrfache Schläge (F)[7889] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe kann fünfmal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Fünftel der Zeit).
20) Große Ritterwaffe (F)[7890] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Ritterwaffe, aber Reaktion +50, Trefferpunkte verdreifacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 30% abgeschlagen.
25) Schildbrecher (F)[7891] R: B / D: 1KR/St
    Ein Treffer gegen einen Schild zerbricht dieses mit 50% Wahrscheinlichkeit in 2 Hälften und verletzt den Schildarm mit 15 SP und 6 SP/KR durch Blutung. Magische Schilde haben einen Widerstandswurf.
30) Wahre Elementenwaffe (E)[7892] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `C` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.
50) Wahre Ritterwaffe (F)[7893] R: B / D: 1KR/St
    Wie Große Ritterwaffe, aber Reaktion x2, Trefferpunkte vervierfacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 50% abgeschlagen.

Wege der Waffen (Arm's Ways) [RCIII81]

1) Attacke +5 (F *)[6726] R: S / D: 1 KR
   Addiert +5 auf den Pool in der nächsten KR nach dem Zauber.
2) Attacke +10 (F *)[6727] R: S / D: 1 KR
   Addiert +10 für 1 KR oder +5 für 2 KR.
3) Attacke +15 (F *)[6728] R: S / D: 1 KR
   Addiert +15 für 1 KR oder +5 für 3 KR oder eine KR +10 und eine +5 usw. (Limit: +15)
4) Attacke +20 (F *)[6729] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +20.
5) Attacke +25 (F *)[6730] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +25.
6) Attacke +30 (F *)[6731] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +30.
7) Attacke +35 (F *)[6732] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +35.
8) Attacke +40 (F *)[6733] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +40.
9) Attacke +45 (F *)[6734] R: S / D: 1 KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +45.
10) Vergeltungsschlag (F *)[6735] R: V / D: 1 KR
    Dies ist die letzte Chance eines Paladins zu Ruhm und Ehre zu kommen (falls er es bis dahin noch nicht geschafft haben sollte). Nach diesem Spruch ist der Paladin unwiderruflich und nicht wiederbelebbar und unrückholbar undsoweiter ziemlich sehr äußerst TOT.(Falls der Meister nicht entscheidet, dies wäre ein Spezialfall usw., was er aber nicht tun sollte!) Dieser Spruch erlaubt es dem Paladin, die Macht seines Gottes auf alle innerhalb von 30cm pro Stufe (Schaden: 1W10 pro Stufe) in einer Explosion, oder auf ein Ziel in bis zu 3m pro Stufe Entfernung (Schaden: 2 W10 pro Stufe) zu schleudern. Dies schadet keinem wahren Anhänger der Gottheit, und ein Zauberer der Göttermagie desselben Gottes kann die Schadenspunkte in Energiepunkte umwandeln, die er zusätzlich erhält. Ansonsten gibt es gegen diesen Zauber keine Verteidigung.
11) Attacke +50 (F *)[6736] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +50.
12) Attacke +55 (F *)[6737] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +55.
13) Attacke +60 (F *)[6738] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +60.
14) Attacke +65 (F *)[6739] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +65.
15) Attacke +70 (F *)[6740] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +70.
16) Attacke +75 (F *)[6741] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +75.
17) Attacke +80 (F *)[6742] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +80.
18) Attacke +85 (F *)[6743] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +85.
19) Attacke +90 (F *)[6744] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +90.
20) Heiliger Rächer (F *)[6745] R: S / D: 1 KR/St
    Dieser Zauber verwandelt den Magier in einen Champion seines Gottes, der einen Teil der Ausstrahlung seines Gottes widerspiegelt. Dies beinhaltet einen Poolbonus +100, eine Große Aura, die 30 von allen Attacken gegen ihn abzieht und das Erlangen eines Teils der Magie des Gottes, je nach Laune und Lust des Gottes.
25) Attacke +120 (F *)[6746] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +120.
30) Attacke +150 (F *)[6747] R: S / D: 1 KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +150.
50) Heiliger Rächer (F *)[6748] R: S / D: 1 KR/St
    Wie Heiliger Rächer, aber mit Pool +200 und Abzug von allen Attacken gegen ihn von 50. Die "Macht des Gottes des Paladins" steht ihm zur Verfügung und er kann 1 bis 20 Champions des Gottes zur Hilfe herbeirufen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLi08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi08]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL96]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
   Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
   Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
   Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
   Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
   Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
    Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
    Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
    Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
    1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
    Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
    Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
    Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
    Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
    Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.

3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SLuo]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Runenmeister

(reine Magiekundige der Grundmagie)

[Runemaster, Herkunft: Companion II, Seite 9]

Ein Runenmeister beschäftigt sich mit Runen, Glyphen, Abwehrzeichen, Kreisen und Wörtern der Macht. Er sucht ständig nach neuen Formen von symbolischen Darstellungen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Gesetz der Glyphen Glyph Law	RCII-64	25	Gesetz der Runen Rune Law	RCII-66	23	Gesetz der Wärter Warding Law	RCII-65	23
Kreise meistern Circle Mastery	RCII-63	25	Runen / Siegel einbetten Sigil/Runes Imbedding	RCII-65	21	Worte der Macht Words of Power	RCII-63	23

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56	20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79	25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70	22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58	21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29	19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60	23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52	23	Lebendes ändern Living Change	SL-77	14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59	24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81	22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78	13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79	12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80	21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78	26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80	28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54	23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81	21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77	15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55	19						

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Gesetz der Glyphen (Glyph Law) [RC1164]

1) Glyphen untersuchen[14949] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Glyphe I[14950] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Glyphen entziffern[14951] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Glyphe II[14952] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) WartendeGlyphe II[14953] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Glyphe III[14954] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Glyphe löschen III[14955] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Glyphe IV[14956] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wartende Glyphe IV[14957] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Glyphe V[14958] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Mehrfachglyphen II[14959] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Glyphe VI[14960] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Glyphe löschen VI[14961] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Glyphe VII[14962] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wartende Glyphe VII[14963] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Glyphe VIII[14964] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Mehrfachglyphen III[14965] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Glyphe IX[14966] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Glyphe X[14967] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wartende Glyphe X[14968] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Glyphe löschen X[14969] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Glyphe[14970] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Große wartende Glyphe[14971] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Mehrfachglyphe V[14972] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Großes Glyphen löschen[14973] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Gesetz der Runen (Rune Law) [RC1166]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
2) Rune I[14975] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Rune / Siegel entziffern[14976] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Rune II[14977] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Siegel der Benommenheit[14978] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Rune III[14979] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Siegel des Schlafs[14980] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Rune IV[14981] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Siegel des Schmerzes[14982] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Rune V[14983] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Siegel der Angst[14984] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Rune VI[14985] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Siegel des Streits[14986] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Rune VII[14987] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Siegel der Blendung[14988] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Rune VIII[14989] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Siegel der Lähmung[14990] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Rune IX[14991] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Siegel des Todes[14992] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Rune X[14993] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Untersuchen[14994] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Rune[14995] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Mehrfachsiegel[14996] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Gesetz der Wärter (Warding Law) [RCH65]

1) Wärter untersuchen[14997] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wärter formen[14998] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Alarmwärter[14999] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wärter I[15000] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alarmierungswärter[15001] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wärter II[15002] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Anwesenheitswärter[15003] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wärter III[15004] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Wärter IV[15005] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wärter V[15006] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Illusionswärter[15007] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wärter VI[15008] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Benommenheitswärter[15009] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wärter VII[15010] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Furchtwärter[15011] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wärter VIII[15012] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Schlafwärter[15013] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wärter IX[15014] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wärter der Blendung[15015] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wärter X[15016] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wärter des Todes[15017] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Wärter[15018] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wärter meistern[15019] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kreise meistern (Circle Mastery) [RCH63]

1) Schutzkreis gegen Tiere[15020] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Schutzkreis gegen Böses[15021] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schutzkreis gegen Naturelemente[15022] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Schutzkreis gegen Geister[15023] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Mehrfachkreis II[15024] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Schutzkreis gegen Untote[15025] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schutzkreis gegen Werkreaturen[15027] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schutzkreis gegen Prosaische Magie[15026] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Schutzkreis gegen Grundmagie[15028] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schutzkreis gg. Mental-& Götterm.[15029] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Schutzkreis gegen Dämonen[15031] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Schutzkreis gegen Alte Magie[15030] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Machtkreis Schlaf[15032] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Machtkreis Benommenheit[15033] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Machtkreis Befehle[15034] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Machtkreis Unsichtbarkeit[15035] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Machtkreis Schmerzen[15036] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Machtkreis Stärke[15037] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Machtkreis Wahnsinn[15038] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Machtkreis Stärkeschwund[15039] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Machtkreis Wissenschwund[15040] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Mehrfachkreis III[15041] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Schutzkreis gegen Drachen[15042] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Machtkreis Teleportation[15043] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Machtkreis Machtnetz[15044] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Runen / Siegel einbetten (Sigil/Runes Imbedding) [RCH65]

1) Untersuchen[15045] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Einbetten I[15046] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Einbetten II[15047] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Täglich I[15048] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Einbetten III[15049] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Zauberstab aufladen I[15050] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Einbetten IV[15051] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Täglich III[15052] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Einbetten V[15053] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Zauberstab aufladen II[15054] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Einbetten VI[15055] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Täglich V[15056] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Einbetten VII[15057] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Zauberstab aufladen III[15058] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Einbetten VIII[15059] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Täglich VII[15060] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Einbetten X[15061] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Täglich[15062] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Permanent[15063] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
45) Wahres Einbetten[15064] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Permanent[15065] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Worte der Macht (Words of Power) [RCH63]

1) Wort der Macht untersuchen[15066] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Machtwort Schlaf[15067] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Machtwort Dunkelheit[15068] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Machtwort Benommenheit[15069] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Machtwort Licht[15070] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Machtwort Bezaubern[15071] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Machtwort Befehl[15072] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Machtwort Schmerzen[15073] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Machtwort Streit[15074] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Machtwort Wahnsinn[15075] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Machtwort Stärkeschwund[15076] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Machtwort Schrumpfen[15077] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Machtwort Wachsen[15078] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Machtwort Kälte[15079] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Machtwort II[15080] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Machtwort Unbeweglichkeit[15081] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Machtwort Feuer[15082] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Machtwort Tod[15083] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Machtwort Heilung[15084] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Machtwort III[15085] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Machtwort Grundmagie[15086] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Machtwort Erfahrung[15087] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Machtwort Zeitstopp[15088] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SA79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Schamanen

(reine Magiekundige der Göttermagie) [Shaman, Herkunft: Companion II, Seite 9]

Ein Schamane manipuliert die Welt der Geister und bewirkt Visionen (sowohl durch Drogen, als auch durch Zauber). Er hat eine nahe Beziehung zu der Natur, welche die Wurzel seiner Kraft ist. Auch wenn er oft nur als geringere Form des Priesters oder Animisten betrachtet wird, ist er doch in der Magie und der Lehre bewandert. Da er sich viel mit anderen beschäftigt (auch wenn dies meist nur Geister sind), kennt er sich gut mit Menschen aus und ist ein guter Diplomat und Unterhändler. Ein Schamane stellt sich gut mit allen Tieren, wenn er sie auch (wenn es sein muss) tötet und isst. Einzige Ausnahme: Sein Totem. Dieses Tier ist immer des Respekts und der Verehrung des Schamanen sicher.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Geister beschwören Spirit Summoning	RCII-67 22	Geister heilen Spirit Healing	RCII-68 22	Geister meistern Spirit Mastery	RCII-68 22
Kräuter meistern Herb Mastery	SL-55 18	Manifestierung des Geistes Spirit Manifestations	RCV-59 19	Trance Trances	RCII-70 22
Visionen Visions	RCII-69 22	Wege der Tiere Animal Ways	RCII-66 19		

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

Grundlisten

Geister beschwören (Spirit Summoning) [RC 1167]

1) Totem Vertrauter[15089] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Tote beschwören I[15090] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geister beschwören I[15091] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Tote beschwören III[15092] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Geister beschwören III[15093] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tote beschwören V[15094] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Geister beschwören V[15095] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tote beschwören X[15096] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Geister beschwören X[15097] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geist der Besänftigung[15098] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Geist der Fröhlichkeit[15099] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geist der Harmonie[15100] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Geist des Streits[15101] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist der Freundschaft[15102] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Geist der Angst[15103] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Großes Tote beschwören[15104] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Geist des Zorns[15105] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Geist der Trauer[15106] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Geister beschwören[15107] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Tote beschwören[15108] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Geister beschwören[15109] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Geist der Ehrfurcht[15110] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Geister heilen (Spirit Healing) [RC 1168]

1) Geist reinigen I[15111] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Makel widerstehen I[15112] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geist heilen I[15113] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Makel widerstehen II[15114] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Geist bewahren I[15115] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geist reinigen II[15116] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Makel widerstehen III[15117] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geist heilen II[15118] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Geist bewahren II[15119] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geist austreiben[15120] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Geist reinigen III[15121] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Makel widerstehen V[15122] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Geist regenerieren I[15123] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist bewahren III[15124] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Makel beseitigen[15125] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Geist heilen III[15126] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Geist regenerieren II[15127] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Geist reinigen[15128] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Geist heilen IV[15129] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geist regenerieren III[15130] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Geist bewahren IV[15131] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist heilen[15132] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Geister meistern (Spirit Mastery) [RCM68]

1) Geist identifizieren *[15133] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Konversation I[15134] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geist binden I[15135] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Konversation II[15136] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Geist binden II[15137] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Konversation III[15138] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Geist binden III[15139] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Konversation V[15140] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Geist binden V[15141] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geister vertreiben[15142] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Konversation VI[15143] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geist binden VI[15144] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Konversation VII[15145] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist binden VII[15146] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Geist identifizieren *[15147] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Konversation X[15148] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Geist binden X[15149] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Sprache der Geister[15150] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Geist binden[15151] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Geister vertreiben[15152] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Sprache der Geister[15153] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist binden[15154] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Kräuter meistern (Herb Mastery) [SL55]

1) Wissen über Kräuter[15155] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kräuter verbessern[15156] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kräuter finden (30m)[15157] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sofortige Kräuterheilkraft[15158] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kräuter meistern II[15159] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kräuter finden (100m)[15160] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Kräuter wachsen lassen[15161] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kräuter meistern III[15162] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kräuter finden (150m)[15163] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kräuter reinigen[15164] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Kräuter meistern V[15165] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Kräuter finden (1500m)[15166] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kräuter meistern X[15167] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Kräuter finden[15168] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Kräuter verbessern[15169] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Kräuter meistern[15170] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Kräuter finden[15171] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
60) Kräuterforschung und -entwicklung (I/F)[26442] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann eine völlig neue Gattung von Heilkräutern erfinden, die auch fähig ist, sich in der freien Natur zu vermehren und auszubreiten. Details zu dem Heilkraut und die Dauer der Forschung müssen vom Meister genehmigt werden.

Manifestierung des Geistes (Spirit Manifestations) [RCV59]

1) Manifestierung entdecken[15172] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleinere Manifestierung[15173] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Riechbare Manifestierung[15174] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Manifestierung analysieren[15175] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Hörbare Manifestierung[15176] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Manifestierung auflösen[15177] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Sichtbare Manifestierung[15178] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Verlängern I[15179] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tastbare Manifestierung[15180] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Manifestierung II[15181] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Verlängern II[15182] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wahres Manifest. auflösen[15183] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Eventuelle Manifestierung[15184] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Verlängerung III[15185] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Manifestierung III[15186] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiermanifestierung[15187] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Monstermanifestation[15188] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Geistmanifestierung[15189] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Permanente Manifestierung[15190] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Trance (Trances) [RCM70]

1) Meditation[15191] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Heilungstrance I[15192] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geistreise I[15193] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Erwachen s *[15194] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alarmieren[15195] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Fenster öffnen[15196] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Heilungstrance II[15197] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geistreise II[15198] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Fenster lokalisieren[15199] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Fenster schließen[15200] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Heilungstrance III[15201] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Fenster lokalisieren[15202] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Geistreise III[15203] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Konzentration[15204] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahres Fenster lokalisieren[15205] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wahres Fenster öffnen[15206] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Heilungstrance IV[15207] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Geistreise IV[15208] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wachtrance[15209] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Fenster durchqueren[15210] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Heilungstrance[15211] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Geistreise[15212] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen (Visions) [RC1169]

1) Raten *[15213] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Traumvision I[15215] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Vision der Vergangenheit I[15216] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
6) Vorahnung I[15218] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Visionenführer[15219] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Vision der Vergangenheit II[15220] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
10) Traumvision III[15222] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Vorahnung III[15223] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Vision der Vergangenheit III[15224] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vergangenheit speichern[15225] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Zauber Vorahnung[15226] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
16) Vision der Vergangenheit IV[15228] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Vision lokalisieren[15229] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Vorahnung V[15230] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Große Traumvision[15231] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Vision der Vergangenheit V[15232] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Vorahnung[15233] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Traumvision[15234] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege der Tiere (Animal Ways) [RC1166]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Tiersprache I[15236] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiere kontrollieren I *[15237] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Tiersprache II[15238] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tiermeister I *[15239] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tiere kontrollieren II *[15240] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Tiersprache III[15241] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tiermeister II *[15242] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tiere kontrollieren III *[15243] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tiersprache V[15244] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tiermeister III *[15245] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tiere kontrollieren V *[15246] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tiersprache VI[15247] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tiermeister V *[15248] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Tiersprache[15249] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiere kontrollieren X *[15250] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Tiermeister X *[15251] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großes Tiere kontrollieren *[15252] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Großer Tiermeister *[15253] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P

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

2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RCI31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
   Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
   Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
   Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
   Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
   Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
   Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
   Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
   Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
    Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
    Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
    Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
    Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
    Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
    Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
    Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
    Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der

Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
   Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
   Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
   Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
    Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
    Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
    Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
    Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
    Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
    Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
    Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
    Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
    Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
    Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
   Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
   Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
   Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
   Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
   Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
   Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V
   Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.
8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
   Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
   Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
    Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
    Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
    Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
    Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
    Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
    Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
    Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
    Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
    Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
    Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
    Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
    Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
    Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
    Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Seher

(reine Magiekundige der Mentalmagie) [Seer, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Seher konzentrieren sich auf Informationsbeschaffung. Ihre Basissprüche handeln von Wahrsehen und der Kontrolle und der Modifikation von Sinnen.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Reise des Geistes Conveyance	RCV-57 16	Visionen der Vergangenheit Past Visions	SL-121 17	Visionen der Zukunft Future Visions	SL-121 15
Visionen des Geistes Mind Visions	SL-120 15	Wahre Sicht True Sight	SL-119 19	Wahre Wahrnehmung True Perception	SL-119 17
Wahrnehmung durch andere Sense Through Others	SL-120 14	Wächter der Sicht Guarded Sight	RCII-85 18		

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Bewegungen Movement	SL-114 19	Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19
Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13
Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26	Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15
Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Reise des Geistes (Conveyance) [RCV57]

1) Psyche entdecken[15413] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Reise des Geistes I[15414] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Reise des Geistes II[15415] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Warnung des Körpers[15416] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verteidigung des reisenden Geistes[15417] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Reise des Geistes III[15418] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Körperbewußtsein[15419] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Zauber des reisenden Geistes[15420] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Sofortige Rückkehr[15421] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Reise des Geistes IV[15422] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Doppeltes Bewußtsein[15423] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Reise des Geistes V[15424] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Reise des Geistes[15425] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Doppelte Reise des Geistes[15426] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Freier Geist[15427] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Vielfache Reise des Geistes[15428] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen der Vergangenheit (Past Visions) [SL121]

1) Herkunft[15429] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Fluch entdecken[15430] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Vision der Vergangenheit (1min/St)c[15431] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wissen über Magie[15432] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Visionen Führer[15433] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Vision des Gegenstands[15434] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Vision der Vergangenheit (10min/St)c[15435] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vision der Vergangenheit (1h/St)c[15436] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Zweck[15437] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Vision der Vergangenheit (1Tag/St)c[15438] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vergangenes speichern[15439] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Fluch analysieren[15440] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vision der Vergangenheit (1Jahr/St)c[15441] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Ortsvision[15442] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Vision der Vergangenheit (10Jahre/St)c[15443] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Vision der Vergangenheit (100Jhre/St)c[15444] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Vision der Vergangenheit c[15445] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen der Zukunft (Future Visions) [SL121]

1) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
   Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
4) Traum I[15448] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
6) Vorahnung I *[15450] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Traum II[15451] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Zaubervorahnung *[15452] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
11) Traum III[15454] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vorahnung III *[15455] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Vorahnung V *[15457] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Traum[15458] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Vorahnung *[15459] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Zaubervorahnung *[15460] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen des Geistes (Mind Visions) [SL120]

1) Frage I[15461] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Frage III[15462] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gedanken c[15463] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentales einordnen *[15464] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wahrheit I[15465] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahrheit c[15466] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Innere Gedanken c[15467] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahrheit III[15468] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wahrheit V[15469] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Ferne Wahrheit c[15470] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Geistige Untersuchung c[15471] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Vergangene Wahrheit[15472] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geistige Tiefenuntersuchung c[15473] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Gedanken stehlen c[15474] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Wahrheit c[15475] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wahre Sicht (True Sight) [SL119]

1) Wassersicht c[15494] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Nachtsicht c[15495] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Holzsicht c[15496] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Beobachten (3m)c[15497] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Fernes Auge (3m/St)c[15498] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Unsichtbares sehen c[15499] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Steinsicht c[15500] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Eisensicht c[15501] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Illusionen durchschauen c[15502] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Beobachten (3m/St)c[15503] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Metallsicht c[15504] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sehen in magischer Dunkelheit c[15505] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Beobachten II c[15506] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Beobachten (30m/St)c[15507] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wartende Beobachtung c[15508] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wandsicht c[15509] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Fernes Auge (30m/St)c[15510] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres beobachten c[15511] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Sicht c[15512] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wahre Wahrnehmung (True Perception) [SL119]

1) Gegenwart c " *[15513] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Illusionen entdecken[15514] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Mentales Muster speichern *[15515] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Analysieren *[15516] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Finden (30m/St)c[15517] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentales einordnen *[15518] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Anwesenheit (10m)c[15519] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Fernes Ohr c[15520] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Anwesenheit (3m/St)c[15521] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Fernes Muster speichern *[15522] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Fernes mentales einordnen *[15523] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Finden (1.5km/St)c[15524] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Ferne Sinne (3m/St)c[15525] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Finden (7.5km/St)c[15526] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Ferne Sinne (1.5km/St)c[15527] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre ferne Sinne c[15528] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Finden c[15529] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wahrnehmung durch andere (Sense Through Others) [SL120]

1) Durch Tiere sehen (30m)c[15530] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiersinne (30m)c[15531] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Sicht verschmelzen (30m)c[15532] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Durch Tiere sehen (100m)c[15533] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tiersinne (100m)c[15534] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Sicht verschmelzen (100m)c[15535] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Durch Tiere sehen (150m)c[15536] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sinne verschmelzen (30m)c[15537] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tiersinne (150m)c[15538] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Sicht verschmelzen (150m)c[15539] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiersinne (1.5km/St)c[15540] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sicht verschmelzen (1.5km/St)c[15541] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Sinne verschmelzen (1.5km/St)c[15542] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Sinne verschmelzen c[15543] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wächter der Sicht (Guarded Sight) [RCP85]

1) Wissen über Sicht[15476] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Sicht verschleiern[15477] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Sicht entdecken[15478] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Labyrinth der Sicht[15479] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Sicht umleiten[15480] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Verteidigung gegen Sicht II[15481] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wächter der Sicht I[15482] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Gefälschte Sicht[15483] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Sicht fühlen *[15484] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zugang schaffen[15485] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sicht versetzen[15486] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verteidigung gegen Sicht III[15487] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wächter der Sicht II[15488] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Zugang lokalisieren *[15489] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Sichtbarriere[15490] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wächter der Sicht III[15491] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Verteidigung gegen Sicht IV[15492] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Wächter der Sicht[15493] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL12]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geschwindigkeit (Speed) [SQu5]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SLI11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SLI14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLI15]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
   Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
    Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLI11]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
   Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
   Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
   Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
   Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
    Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
    Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St

Wie oben mit Bonus 25.

17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SLI13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.
50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [S108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi98]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi99]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SLI06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV068]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL07]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLi10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SLi07]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Tiermeister

(Halbzauberer der Grundmagie) [Beastmaster, Herkunft: Companion II, Seite 5]

Ein Tiermeister hat eine starke Affinität zu Tieren und macht sie sich zu Diensten. Da er als Halbzauberer gut mit Waffen umgehen kann, hat er keine Neigung dazu, sich mit Hilfe der Tiere des Sieges zu vergewissern. Seine Listen handeln vom Verbessern der Sinne, der Bewegungen und der Kampffähigkeiten, sowie dem Umgang, der Kontrolle und der Beruhigung von Tieren.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45	15	Bewegungen verbessern Movement Enhancement	RCII-72	23	Kampf verbessern Combat Enhancement	RCII-72	26
Sinne verbessern Sense Enhancement	RCII-73	21	Tiere binden Animal Bonding	RCII-71	18	Tiere meistern Animal Mastery	SL-55	20

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCI172]

1) Laufen I (F *)[4939] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
2) Weitsprung I (F *)[4940] R: S / D: -
   Der Magier kann, aus jeder Stellung heraus, 15m weit oder/und 6m hoch springen. Dies schließt eine sichere Landung mit ein.
3) Landen (F *)[4941] R: S / D: -
   Der Magier kann aus 3m pro Stufe Höhe fallen, ohne sich zu verletzen oder diese Höhe von einem höherem Sturz abziehen.
4) Lautlose Bewegungen (F *)[4942] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.
5) Rennen I (F *)[4943] R: S / D: 10min/St
   Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.
6) Balance I (F *)[4944] R: S / D: 1KR/St
   Mit diesem Spruch hat der Magier +50 auf alle Balancemanöver.
7) Schwimmen I (F *)[4945] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
8) Weitsprung II (F *)[4946] R: S / D: -
   Wie Weitsprung I, aber Magier kann 25m weit und 10m hoch springen.
9) Klettern I (F *)[4947] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
10) Schweben (F *)[4948] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
11) Schnelles Rennen I (F *)[4949] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.
12) Balance II (F *)[4950] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance I, aber der Magier kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..
13) Schwimmen II (F *)[4951] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
14) Weitsprung III (F *)[4952] R: S / D: -
    Wie Weitsprung I, aber Magier kann 30m weit und 12m hoch springen.
15) Levitation (F *)[4953] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
16) Sprinten I (F *)[4954] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.
17) Balance III (F *)[4955] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
18) Schwimmen III (F *)[4956] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.
19) Weitsprung IV (F *)[4957] R: S / D: -
    Wie Weitsprung I, aber Magier kann 40m weit und 15m hoch springen.
20) Fliegen (F *)[4958] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.
25) Großes Laufen (F *)[4959] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
30) Große Balance (F *)[4960] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Bewegungen meistern (F *)[4961] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCI172]

1) Kampf I (U *)[4981] R: S / D: 1KR/St
   Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
2) Verschwimmen (F *)[4982] R: S / D: 1min/St
   Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.
3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
4) Kampf II (U *)[4984] R: S / D: 1KR/St
   Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Schnelligkeit I (F *)[4986] R: S / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
7) Kampf III (U *)[4987] R: S / D: 1KR/St
   Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.
8) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
9) Schild II (F *)[4989] R: S / D: 1min/St
   Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
12) Schnelligkeit II (F *)[4992] R: S / D: 2KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
13) Kampf IV (U *)[4993] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.
14) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
17) Schnelligkeit III (F *)[4997] R: S / D: 3KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
18) Kampf V (U *)[4998] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.
19) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
20) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
25) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
30) Schnelligkeit X (F *)[5002] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
35) Kampf VIII (U *)[5003] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.
40) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
45) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahrer Kampf (F *)[5006] R: V / D: 1KR/ST
    Der Magier kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.

Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCI173]

1) Hören (U)[5007] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Horchen.
2) Nachtsicht (U)[5008] R: S / D: 10min/St
   Magier kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
3) Riechen (U)[5009] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Riechen.
4) Seitensicht (U)[5010] R: S / D: 10min/St
   Magier hat ein 300° Sichtfeld.
5) Schmecken (U)[5011] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Schmecken.
6) Scharfsicht (U)[5012] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Scharfsicht.
7) Fühlen (U)[5013] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Fühlen.
8) Ferner Sinn I (U)[5014] R: 15m/St / D: 1min/St
   Der Magier kann einen Ort in bis zu 15m/Stufe Entfernung bestimmen, den er kennt oder sieht und von dort aus einen seiner Sinne einsetzen. Kennt er den Ort nicht, so wird die Teleportationstabelle (Grundliste Fortbewegung) benutzt, um auszuwürfeln, wo er gelandet ist. Der Magier empfängt alle Sinneseindrücke dieses Sinns, als wenn er wirklich da wäre. Der Sinn kann in jede Richtung rotieren, aber sich nicht fortbewegen. Er kann nicht durch einen Magie entdecken-Spruch entdeckt werden. Jeder höhere Ferner Sinn-Zauber erlaubt es dem Magier, einen Sinn zusätzlich anzuwenden.
9) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
10) Sicht in Dunkelheit (U)[5016] R: S / D: 10min/St
    Magier kann 30m in magischer, 60m in totaler, normaler Dunkelheit und wie bei Tag in normalen Nacht sehen.
11) Ferner Sinn II (U)[5017] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann zwei Sinne nutzen.
12) Sicht in der Sonne (U)[5018] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann in jeder blendenden Helligkeit sehen, als wenn es normaler Tag wäre.
13) Sinnesmarkierung (U)[5019] R: B / D: P
    Der Magier kann eine Stelle magisch markieren, so daß er sie später für einen Fernen Sinn-Zauber benutzen kann. Er findet seine (und nur seine) Markierung automatisch, wenn sie in der Reichweite des Ferner Sinn-Zaubers ist. Die Markierung kann an einem beweglichen Objekt angebracht werden, sie bewegt sich dann mit. Dies ist der einzige Weg, den Ferner Sinn-Zauber beweglich zu machen, aber die Entfernungsbeschränkungen bleiben bestehen.
14) Holzsicht (U)[5020] R: S / D: 10min/St
    Magier kann durch 2,5 cm pro Stufe Holz sehen.
15) Ferner Sinn III (U)[5021] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann drei Sinne nutzen.
17) Steinsicht (U)[5022] R: S / D: 10min/St
    Magier kann durch 2,5 cm pro Stufe Stein sehen.
19) Ferner Sinn IV (U)[5023] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann vier Sinne nutzen.
20) Sicht (U)[5024] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann alle Sicht-Sprüche unter Stufe 13 gleichzeitig benutzen.
25) Ferner Sinn V (U)[5025] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann alle Sinne nutzen.
30) Wahrer Ferner Sinn (U)[5026] R: 1 / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Magier kann alle Sinne nutzen, und die Reichweite ist 1,5km pro Stufe.
50) Sinne meistern (U)[5027] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann jeden der Sprüche auf dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Tiere binden (Animal Bonding) [RC 171]

3) Tiere binden I[19521] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
6) Tiere binden II[19523] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Reichweite ausdehnen II[19524] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Ruf der Bindung[19525] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tiere binden III[19526] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Vertrauter II[19527] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Trennung[19528] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tiere binden IV[19529] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Reichweite ausdehnen III[19530] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Ort des Gebundenen[19531] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tiere binden V[19532] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Reichweite ausdehnen IV[19533] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Tiere binden[19534] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Vertrauter[19535] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Reichweite ausdehnen V[19536] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Tiere binden[19537] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Reichweite ausdehnen[19538] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tiere meistern (Animal Mastery) [SL 55]

1) Tierschlaf I[16222] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Kleiner Mantel[16223] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiersprache (F)[4773] R: 3m / D: 1min/St
   Magier "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
4) Tierschlaf III (F)[4771] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
5) Tiere meistern I (F)[4776] R: 30m / D: 1min/St
   Magier kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
6) Tierort c[16227] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Freundschaft c[16228] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tieremphatie c[16229] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Der Ruf der Wildnis (M)[25685] R: 30m / D: P
   Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.
9) Tiere beschwören I (F)[4775] R: 1 / D: 1min/St
   Magier beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies und kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
10) Tiere beherrschen III c[16231] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tiere erschaffen III c[16232] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tiere rufen (F)[4782] R: 1 / D: -
    Magier kann ein bestimmtes Tier einer Art rufen Wenn es ihm irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
13) Tiere meistern V (F)[4780] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 5 Tieren.
14) Tiere erschaffen V c[16235] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tiere meistern (F)[4785] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern, aber Magier kontrolliert alle Tiere in 30 m Umkreis.
20) Tiere beschwören X (F)[4787] R: 1 / D: 1min/St
    Wie oben, mit 10 Tieren.
25) Tiere beherrschen (3m/St)c[16238] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Absolution *[16239] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Tiere erschaffen c[16240] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Totenbeschwörer

(reine Magiekundige der Grundmagie und Göttermagie, Nichtspielerfigur) [Necromancer, Herkunft: Companion II, Seite 7]

Totenbeschwörer, auch als Todesmagier bekannt, erhalten ihre Kraft durch das Beschwören von, dem Kommunizieren mit und der Kontrolle der Toten.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Antworten Commune	RCII-46 20	Gesetz der Dunkelheit Dark Law	RCII-45 22	Tod meistern Death Mastery	RCII-44 23
Tote beleben Animate Dead	RCII-44 23	Tote beschwören Summon Dead	RCII-46 21	Tote meistern Undead Mastery	RCII-47 23

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22
Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Antworten (Commune) [RCM46]

1) Konversation I *[15544] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Erzwungene Analyse II[15545] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erzwungene Information II[15546] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Erzwungene Suche II[15547] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Konversation VI *[15548] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Erzwungene Analyse V[15549] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Erzwungene Information V[15550] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Konversation XII *[15551] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erzwungene Suche V[15552] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Erzwungene Analyse VII[15553] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Erzwungene Information VII[15554] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Erzwungene Suche VII[15555] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Konversation *[15556] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Erzwungene Analyse X[15557] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Erzwungene Information X[15558] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Erzwungene Suche X[15559] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Erzwungene Analyse[15560] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Erzwungene Information[15561] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Erzwungene Suche[15562] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Antworten[15563] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCM45]

1) Schatten[13898] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Dunkelheit I[13899] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Dunkelbolzen I[13900] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Dunkelheitssicht[13901] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Dunkelheit kontrollieren[13902] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Plötzliche Dunkelheit[13903] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Dunkelheit II[13904] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Nebel der Dunkelheit[13905] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Dunkelbolzen II[13906] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kreis der Dunkelheit[13907] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wartende Dunkelheit[13908] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dunkelfeuerbolzen I[13909] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Dunkelbolzen III[13910] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Dunkelfeuer rufen[13911] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Obsidianwall[13912] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Dunkelfeuerbolzen II[13913] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Magische Dunkelheit[13914] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Triade der Dunkelheit[13915] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Dunkelfeuerbolzen III[13916] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Ecken Dunkelfeuerbolzen[13917] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Folgender Dunkelfeuerbolzen[13918] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Dunkelheit meistern[13919] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tod meistern (Death Mastery) [RCM44]

1) Altern I (6 Monate)[15586] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Leben stehlen I *[15587] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Altern II (1 Jahr)[15588] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Leben stehlen II *[15589] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Altern III (2 Jahre)[15590] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Kleinerer Tod[15591] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Altern IV (5 Jahre)[15592] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Leben stehlen IV *[15593] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Altern V (10 Jahre)[15594] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Leben stehlen V *[15595] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Größerer Tod[15596] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Leben stehlen VI *[15597] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Altern VI (20 Jahre)[15598] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Leben stehlen VII *[15599] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Altern VII (40 Jahre)[15600] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Leben stehlen VIII *[15601] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Altern X (75 Jahre)[15602] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Leben stehlen IX *[15603] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahrer Tod *[15604] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Leben stehlen *[15605] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Altern (100 Jahre)0[15606] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Altern (1 Jahr/ Minute)[15607] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Tod meistern[15608] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tote beleben (Animate Dead) [RCH44]

1) Tote beleben I[15609] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Geist eines Toten binden I[15610] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tote beleben II[15611] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Geist eines Toten binden II[15612] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tote beleben III[15613] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geist eines Toten binden III[15614] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Tote beleben IV[15615] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geist eines Toten binden IV[15616] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tote beleben V[15617] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geist eines Toten binden V[15618] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tote beleben VI[15619] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geist eines Toten binden VI[15620] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tote beleben VII[15621] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist eines Toten binden VII[15622] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tote beleben VIII[15623] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Geist eines Toten binden VIII[15624] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Tote beleben IX[15625] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Geist eines Toten binden IX[15626] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Tote beleben[15627] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Lich[15628] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Geist e. Toten b.[15629] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Tote beleben[15630] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist e. Toten b.[15631] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tote beschwören (Summon Dead) [RCH46]

1) Wächtergeist[15632] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Tote beschwören I[15633] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tote kontrollieren I *[15634] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Geist eines Toten meistern I *[15635] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tote beschwören III[15636] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tote kontrollieren III *[15637] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Geist eines Toten meistern III *[15638] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tote beschwören V[15639] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tote kontrollieren V *[15640] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geist e. Toten meistern V *[15641] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tote beschwören VII[15642] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tote kontrollieren VII *[15643] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Geist e. Toten meistern VII *[15644] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tote beschwören X[15645] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tote kontrollieren X *[15646] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Geist e. Toten meistern X *[15647] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Tote beschwören[15648] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Tote kontrollieren *[15649] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Geist e. Toten m. *[15650] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Tote kontrollieren *[15651] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist e. Toten m. *[15652] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tote meistern (Undead Mastery) [RCH471]

1) Untote kontrollieren I *[15653] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Untote meistern I *[15654] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Untote kontrollieren II *[15655] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Untote meistern II *[15656] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Untote kontrollieren III *[15657] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Untote meistern III *[15658] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Untote kontrollieren IV *[15659] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Untote meistern IV *[15660] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Untote kontrollieren V *[15661] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Untote meistern V *[15662] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Untote kontrollieren VI *[15663] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Untote meistern VI *[15664] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Untote kontrollieren VII *[15665] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Untote meistern VII *[15666] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Untote kontrollieren VII *[15667] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Untote meistern VIII *[15668] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Untote kontrollieren IX *[15669] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Untote meistern IX *[15670] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Untote kontrollieren *[15671] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Untote meistern *[15672] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Untote kontr. *[15673] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Untote meistern *[15674] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Meister des Untoten meistern[15675] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC561]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische

Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).

2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
   Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
   Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
   Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
   Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
   Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
   Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
   Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
   Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
   Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
   Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
   Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
   Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SLC77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.

25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig

hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.

25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.

30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SI27]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Traumlord (Illusionisten-Variante)

(reine Magiekundige der Grundmagie und Mentalmagie) [Dream Lord (Illusionist Variant), Herkunft: Companion III, Seite 16]

Der Traumlord beschäftigt mit der Kontrolle über Träume, Traumwelten, Traumzuständen und anderen geistige Ebenen. Es gibt zwei Varianten des Traumlords: Eine leitet sich vom Illusionisten ab (= Grund- & Mentalmagie), die andere vom Schamanen (= Götter- & Mentalmagie).

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Gesetz der Träume Dream Law	RCIII-75 22	Traumstatus Dream State	RCIII-77 21	Traumweltwächter Dream Guard	RCIII-74 16
Wissen über Träume Dream Lore	RCIII-76 16				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23
Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13
Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28	Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl		Spruchlistenname	Anzahl	
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19
Entdecken Detections	SL-109	20	Forschungen Delving	SL-106	17	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20
Leuchten Brilliance	SL-107	19	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16
Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19	Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII75]

1) Tagtraum[15676] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Traum I[15677] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schlaf[15678] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alptraum I[15679] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traum II[15680] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schlafwandler[15681] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Traum III[15682] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Alptraum II[15683] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumlosigkeit[15684] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahrer Schlaf[15685] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Traum IV[15686] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Traumtöter I[15687] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Alptraum III[15688] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Traumtod[15689] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Traum V[15690] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traumtöter III[15691] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Traumfeld[15692] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Alptraum IV[15693] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Traumbeeinflussung[15694] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Traumtöter[15695] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Alptraum[15696] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Traumfeld[15697] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Traumstatus (Dream State) [RCIII77]

1) Traumstatus entdecken I *[15698] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Traumstatus I[15699] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Traummuster[15700] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Traummonster I[15701] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traumvision[15702] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Traumvertrauter I[15703] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Traumstatus II[15704] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Traum anpassen I[15705] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumkumpel I[15706] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Traummonster II[15707] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wahres Traummuster[15708] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Traumvertrauter II[15709] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Traumstatus III[15710] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Traum anpassen II[15711] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Traumkumpel II[15712] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traummonster III[15713] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Traumvertrauter III[15714] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Traumstatus[15715] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Traummonster[15716] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Traum anpassen[15717] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Träume meistern[15718] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII74]

5) Traumwelt öffnen I[15719] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traumwelt schließen I[15720] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Traumweltwächter I[15721] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Traumwelt öffnen II[15722] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumwelt schließen II[15723] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Traumweltwächter II[15724] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Traumwelt öffnen III[15725] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Traumwelt schließen III[15726] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Traumweltwächter III[15727] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Traumwelt öffnen IV[15728] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traumwelt schließen IV[15729] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Traumweltwächter IV[15730] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahres Traumwelt öffnen[15731] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Traumweltwächter V[15732] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Traumwelt schließen[15733] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Traumweltwächter[15734] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wissen über Träume (Dream Lore) [RC1176]

1) Aufwachen[15735] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wissen über Träume I[15736] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Traumreise I[15737] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Traumpfad[15738] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Träume teilen I[15739] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Suspendierte Animation I[15740] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumtor[15741] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wissen über Träume II[15742] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Traumreise II[15743] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Träume teilen V[15744] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Suspendierte Animation II[15745] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Wissen über Träume[15746] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Traumreise[15747] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Träume teilen[15748] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Suspendierte Animation[15749] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Traumtor[15750] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
   Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
   Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SLv2]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SLv2]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Gegenzauber (Counterspells) [RCH070]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
   Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
   Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
   Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
    Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
    Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Geschwindigkeit (Speed) [SU15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
    Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
    Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
    Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
    Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
    Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
    Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
    Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
    Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
    Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
    Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
   Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
   Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
    Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
    Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SI77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P

Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).

11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
   Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
   Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
    Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL111]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Telekinese (Telekinesis) [SL114]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SL15]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
   Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
    Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V

Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.

12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [Sum]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
   Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
   Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
   Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
   Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
   Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
    Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
    Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
    Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
    Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
    Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
    Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL113]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SRI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SL77]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
   Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
   Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
   Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
   Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
   Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
   Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
    Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
    Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
    Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -

Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.

14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.

15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.

16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.

17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.

18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.

19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).

20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.

22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.

25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.

30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.

32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SLi08]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdecken (Detections) [SL109]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL196]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL72]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCTV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
    Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
    Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
    Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
    Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
    Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
    Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Traumlord (Schamanen-Variante)

(reine Magiekundige der Mentalmagie und Göttermagie) [Dream Lord (Shaman Variant), Herkunft: Companion III, Seite 16]

Der Traumlord beschäftigt mit der Kontrolle über Träume, Traumwelten, Traumzuständen und anderen geistige Ebenen. Es gibt zwei Varianten des Traumlords: Eine leitet sich vom Illusionisten ab (= Grund- & Mentalmagie), die andere vom Schamanen (= Götter- & Mentalmagie).

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Gesetz der Träume Dream Law	RCIII-75 22	Traumstatus Dream State	RCIII-77 21	Traumweltwächter Dream Guard	RCIII-74 16
Wissen über Träume Dream Lore	RCIII-76 16				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erschaffungen Creations	SL-46 27
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19
Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12	Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15
Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22
Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22
Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Forschungen Delving	SL-106	17
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19
Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22	Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23
Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Leuchten Brilliance	SL-107	19	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII75]

1) Tagtraum[15676] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Traum I[15677] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schlaf[15678] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alptraum I[15679] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traum II[15680] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Schlafwandler[15681] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Traum III[15682] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Alptraum II[15683] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumlosigkeit[15684] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahrer Schlaf[15685] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Traum IV[15686] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Traumtöter I[15687] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Alptraum III[15688] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Traumtod[15689] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Traum V[15690] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traumtöter III[15691] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Traumfeld[15692] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Alptraum IV[15693] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Traumbeeinflussung[15694] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahrer Traumtöter[15695] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahrer Alptraum[15696] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Traumfeld[15697] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Traumstatus (Dream State) [RCIII77]

1) Traumstatus entdecken I *[15698] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Traumstatus I[15699] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Traummuster[15700] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Traummonster I[15701] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traumvision[15702] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Traumvertrauter I[15703] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Traumstatus II[15704] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Traum anpassen I[15705] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumkumpel I[15706] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Traummonster II[15707] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Wahres Traummuster[15708] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Traumvertrauter II[15709] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Traumstatus III[15710] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Traum anpassen II[15711] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Traumkumpel II[15712] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traummonster III[15713] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Traumvertrauter III[15714] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahrer Traumstatus[15715] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Traummonster[15716] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Traum anpassen[15717] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Träume meistern[15718] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII74]

5) Traumwelt öffnen I[15719] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Traumwelt schließen I[15720] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Traumweltwächter I[15721] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Traumwelt öffnen II[15722] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumwelt schließen II[15723] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Traumweltwächter II[15724] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Traumwelt öffnen III[15725] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Traumwelt schließen III[15726] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Traumweltwächter III[15727] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Traumwelt öffnen IV[15728] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Traumwelt schließen IV[15729] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Traumweltwächter IV[15730] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahres Traumwelt öffnen[15731] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Traumweltwächter V[15732] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Traumwelt schließen[15733] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Traumweltwächter[15734] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wissen über Träume (Dream Lore) [RCMM76]

1) Aufwachen[15735] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wissen über Träume I[15736] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Traumreise I[15737] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Traumpfad[15738] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Träume teilen I[15739] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Suspendierte Animation I[15740] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traumtor[15741] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wissen über Träume II[15742] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Traumreise II[15743] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Träume teilen V[15744] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Suspendierte Animation II[15745] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Wissen über Träume[15746] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahre Traumreise[15747] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Träume teilen[15748] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Suspendierte Animation[15749] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Traumtor[15750] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erschaffungen (Creations) [SL46]

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

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

5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL112]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Geschwindigkeit (Speed) [SL115]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
   Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
   Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
   Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
    Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
    Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
    Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
    Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.
25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).
30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).
50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der

Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SLv1]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SLv4]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLi5]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLi1]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
   Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
   Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
   Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
   Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
   Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
   Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
   Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
    Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
    Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
    Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
    Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
    Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
    Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
    Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
    Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL113]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCH069]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

1) Gebet (U)[6061] R: S / D: C
Gibt dem Magier Frieden der Seele, Klarheit über den Zweck und Einheit mit dem Gott. Für viele Göttermagier ist es notwendig, um am Anfang des Tages Energiepunkte zu erhalten (mind. 5 min. pro Stufe). Patzer können bedeuten, daß sich die Gesinnung langsam ändert.
2) Heilige Robe (P)[6062] R: B / D: P
Weiht eine Robe für den Gebrauch vieler Sprüche dieser Liste.
3) Heirat (P V r)[6063] R: 6m / D: P
Besiegelt eine vom Gott des Magiers gewollte Vermählung.
4) Begräbnis (P F r)[6064] R: 6m / D: P
Gibt ein ansprechendes Begräbnis. Körper, die so begraben wurden, sind normalerweise gegen Untotenzauber immun, falls diese nicht schon vorher wirken.
5) Initiierung (P V r)[6065] R: B / D: P
Initiiert einen Jungen / ein Mädchen in die Erwachsenengemeinschaft (gewöhnlich mit 12 Jahren). Oft wird auch ein Gewissen (guter Magier) oder Egozentrik, Gefühllosigkeit initiiert.
6) Chor (D c)[6066] R: 3m/St / D: C
Dieser Zauber gibt +10 auf Parade (Pool), WW und Manöver für (Stufe/2) Ziele. Priester muß die Hände erheben, hörbar singen und sich konzentrieren.
7) Gelübde / Eid (P V r)[6067] R: 3m / D: V

Benötigt für ehrenhafte Ritter, Waldläufer, Paladine usw. (die die ganze vorige Nacht meditieren mußten. Kann auch für andere Gelübde, Schwüre und Eide benutzt werden. Ein Bruch dieser Schwüre resultiert in einer Veränderung der Gesinnung oder in Patzer.

8) Segen (P V r)[6068] R: 3m/St / D: P
Gibt einem Ereignis den Segen der Kirche und des Gottes des Magiers.
9) Weihe (P V r)[6069] R: B / D: D:P
Setzt das Siegel des Gottes des Magiers auf ein Objekt und macht es heilig / unheilig (nicht für Kampfzwecke) - besonders solche Gegenstände, die in Kapellen, gerechten Kriegen usw. benutzt werden.
10) Verleihung (P F V r)[6070] R: B / D: P
Ziel bekommt Energiepunkten für Göttermagie. Dies lehrt keine Listen oder gibt Energie an jemanden, der eine zu geringe Weisheit hat. Die Energie geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.
11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der

Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)

6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.

8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.

10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.

11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.

13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)

15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.

18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.

20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.

25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.

30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.

50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL109]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Forschungen (Delving) [SL106]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCW68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SLZ8]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
   Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
    Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... .
    Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
   Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
   Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
   Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
   Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
   Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
   Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
   Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
   Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
   Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
    Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
    Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
    Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
    Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
    Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
    Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
    Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
    Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
    Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
    Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
    Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V

Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Leuchten (Brilliance) [SL197]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SL10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Verzauberer

(reine Magiekundige der Grundmagie und Mentalmagie)

[Enchanter, Herkunft: Companion IV, Seite 7]

Ein Verzauberer versucht normalerweise zu beherrschen. Er beeinflusst seine Feinde durch subtile Verzauberungen. Der verzauberer wird nur noch durch den Illusionisten selber im Gebrauch von Illusionen übertroffen. VerzauberInnen sind normalerweise bezaubernd und betörend.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Befehle Command Words	RCIII-63	23	Besänftigen Calm Spirits	SL-45	15	Elemente beschwören Elemental Summons	RCII-85	11
Gesetz der Illusionen Illusion Law	RCIV-62	0	Visionen des Geistes Mind Visions	SL-120	15	noch nicht übersetzt Ethereal Mastery	RCI-14	0
noch nicht übersetzt Allurement	RCIII-79	0	noch nicht übersetzt Enchanting Law	RCIV-62	0			

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56	20	Bewegungen Movement	SL-114	19	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79	25
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112	22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112	19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113	21
Gegenzauber Counterspells	RCIV-70	22	Geschwindigkeit Speed	SL-115	16	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58	21
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29	19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60	23	Körper erhalten Sustain Body	SUC-52	23
Lebendes ändern Living Change	SL-77	14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59	24	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74	23
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81	22	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111	22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78	13
Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79	12	Telekinese Telekinesis	SL-114	25	Tore meistern Gate Mastery	SL-80	21
Türen des Geistes Mind's Door	SL-115	13	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78	26	Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111	26
Verstand schützen Mind Protection	SUC-72	21	Verändern Shifting	SL-113	15	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69	22
Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80	28	Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54	23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81	21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77	15	Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55	19	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73	28

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19
Entdecken Detections	SL-109	20	Forschungen Delving	SL-106	17	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20
Leuchten Brilliance	SL-107	19	Runen Rune Mastery	SL-73	21	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16
Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19	Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Befehle (Command Words) [RC III63]

1) Beruhigen[14822] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wahrheit c[14823] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Verwirrung[14824] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Faszination[14825] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Großer Befehl I[14826] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Vergessen[14827] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Traum[14828] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Gefühl[14829] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Mögen / Nicht mögen[14830] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Großer Befehl II[14831] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zweifel[14832] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Lieben / Hassen[14833] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Rache[14834] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Beschwören[14835] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Großer Befehl III[14836] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wegschicken / Verbannen[14837] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Ruf der Panik[14838] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Ruf des Befehls[14839] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Ruf der Verwirrung[14840] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großer Befehl IV[14841] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Befehl V[14842] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großer Befehl VI[14843] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Großer Befehl VII[14844] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Elemente beschwören (Elemental Summons) [RC II85]

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

Gesetz der Illusionen (Illusion Law) [RC IV62]

Visionen des Geistes (Mind Visions) [SL120]

1) Frage I[15461] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Frage III[15462] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gedanken c[15463] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentales einordnen *[15464] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wahrheit I[15465] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahrheit c[15466] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Innere Gedanken c[15467] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahrheit III[15468] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wahrheit V[15469] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Ferne Wahrheit c[15470] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Geistige Untersuchung c[15471] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Vergangene Wahrheit[15472] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geistige Tiefenuntersuchung c[15473] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Gedanken stehlen c[15474] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Wahrheit c[15475] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

noch nicht übersetzt (Ethereal Mastery) [RC II14]

noch nicht übersetzt (Allurement) [RC III79]

noch nicht übersetzt (Enchanting Law) [RC IV62]

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Bewegungen (Movement) [SU14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL112]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Gegenzauber (Counterspells) [RCIV070]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Geschwindigkeit (Speed) [SPL115]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
    Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
    Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
    Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
    Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
    Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
    Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
    Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
    Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
    Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
    Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SUC7]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
   Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
   Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
   Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
   Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
    Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
    Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL8]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
   Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
   Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
    Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
    Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
    Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
    Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
    Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL9]

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

Telekinese (Telekinesis) [SLu14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/ St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLu5]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SLz8]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLu1]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)

Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)

11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SR1]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SR7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.
50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote,

Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdecken (Detections) [SL09]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCTV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
    Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
    Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
    Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
    Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
    Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
    Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLuo]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Voodoo-Priester

(reine Magiekundige der Grundmagie und Göttermagie, Nichtspielerfigur) [Maleficant, Herkunft: Companion V, Seite 5]

Voodoo-Priester können für ihre Umgebung alles sein: Heiler, Weiser und Priester. Er ist mehr als nur ein böse gewordener Schamane - er herrscht über seine Leute durch Angst und Horror, den nur die Nacht bringen kann. Seine Sprüche und Aktivitäten wirken unterschwellig, während sie in die Herzen und Seelen derer kriechen, die er beherrscht. Die Untoten, die er erschafft und kontrolliert werden nur noch durch den Terror übertroffen, dass er die Seelen verletzen kann und die Träume und das Unterbewusstsein seiner Opfer kontrollieren kann. Viele seiner äußerst starken Sprüche haben keinen sofortigen Effekt, sondern wirken erst nach Stunden oder Tagen, nachdem das Opfer einen sicheren Platz erreicht hat. Sein Gebrauch von schützenden und zerstörenden Talismanen, verbunden mit seiner Erfahrenheit im Brauen von magischen Tränken machen ihn zu einem der meistgefürchteten Gegner, auf die man nicht treffen will. Der Voodoo-Priester ist eine Abwandlung des Totenbeschwörers.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Frost der Nacht Chill of Night	RCV-38 24	Gift meistern Poison Mastery	RCI-24 15	Seelentod Soul Death	RCV-39 18
Talismane Talismans	RCV-40 25	Tote beleben Animate Dead	RCII-44 23	Tote beschwören Summon Dead	RCII-46 21

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22
Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Frost der Nacht (Chill of Night) [RCV38]

1) Traum I[19261] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Alptraum I[19262] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Fluch der ersten Nacht[19263] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Schlaf I[19264] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Traum II[19265] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Alptraum II[19266] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Fluch der zweiten Nacht[19267] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Schlaflosigkeit[19268] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Schlaf II[19269] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Traum III[19270] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Fluch der dritten Nacht[19271] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Schlafwandeln[19272] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Alptraum III[19273] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Narkolepsie[19274] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Schlaf III[19275] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Alptraum IV[19276] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahres Schlafwandeln[19277] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahrer Schlaf[19278] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Fluch der vierten Nacht[19279] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Alptraum V[19280] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Narkolepsie II[19281] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Fluch der letzten Nacht[19282] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahre Narkolepsie[19283] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Schlafender Tod[19284] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Gift meistern (Poison Mastery) [RCI24]

1) Wissen über Gift (I)[7797] R: S / D: 1-100 min
   Der Magier weiß, welche Giftmischung einen bestimmten Zweck erfüllt. Hierbei wird davon ausgegangen, daß der Magier vor dem Lernen dieser Liste bereits ein größeres Wissen über Gifte beherrscht. Dieser Prozeß dauert normalerweise 1W100 Minuten.
3) Gift auftragen I (U)[7798] R: B / D: V
   Der Magier kann ein bereits fertiges Gift auf eine Waffe auftragen. Das Gift wirkt, sobald die Waffe einen Treffer durch scharf, schnitt oder stich verursacht (nicht unbedingt ein kritischer Treffer). Dies braucht das Gift auf. Auch wenn ein Treffer stumpf oder einer, der die Rüstung nicht durchdrang stattfand, besteht die Gefahr, daß das Gift abgeht (10+TP %).
4) Geringeres Gift (U)[7799] R: S / D: 1h/St
   Mit entsprechendem Gerät und Material kann der Magier ein Gift bis zur 10. Stufe herstellen, damit umgehen und es aufbewahren.
5) Gift analysieren (I)[7800] R: 3m / D: -
   Der Magier kann die exakte Natur und Art eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Er kann feststellen, welche Behandlung erforderlich wäre, erhält aber nicht die dazugehörigen Fähigkeiten und Werkzeuge.
6) Gift widerstehen (S c *)[7801] R: S / D: C
   Stoppt die Wirkung eines Giftes, solange der Magier sich konzentriert.
7) Gift auftragen II (U)[7802] R: B / D: V
   Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt zweimal (kann zweimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
9) Gift neutralisieren (S c *)[7803] R: S / D: C
   Wie Gift widerstehen, aber der Magier hat eine 50% Chance, daß das Gift komplett neutralisiert wird, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.
10) Größeres Gift (U)[7804] R: S / D: 1h/St
    Wie Geringeres Gift, aber der Magier kann mit Giften bis zur 20. Stufe arbeiten.
12) Gift auftragen III (U)[7805] R: B / D: V
    Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt dreimal (kann dreimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
14) Berührung des Giftes (U)[7806] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Gift auf seine Hände auftragen. Wenn er irgendeinen kritischen Treffer mit seinen Händen landet, so wirkt das Gift und ist dann aufgebraucht. Auch wenn er keinen kritischen Treffer landet besteht eine Chance (Trefferpunkte %), daß das Gift abgeht. Auch wenn er mit seinen Händen irgendetwas anderes macht, besteht jede KR eine 5% Chance, daß das Gift abgeht, je nachdem, was er mit seinen Händen macht.
15) Wahres Gift neutralisieren (S c *)[7807] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber der Magier hat eine 90% Chance das Gift zu neutralisieren.
20) Wahre Gifte (U)[7808] R: S / D: 1h/St
    Wie Größeres Gift, aber der Magier kann mit allen Giften arbeiten. Er braucht allerdings immer noch besondere Hilfsmittel (Texte, Werkzeug usw.) für bestimmte Gifte.
25) Böses Auge (F)[7809] R: 3m / D: 1h/St
    Während er diesen Spruch spricht, kann der Magier ein Gift zu sich nehmen, ohne davon betroffen zu werden. Bis zu 1h/St später kann er diesen Spruch noch mal sprechen, um das Gift auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Ziel der Widerstandswurf gegen den Zauber mißlingt, muß er dann dem Gift widerstehen. Wenn der Magier den Spruch nicht innerhalb von 1h/Stufe wiederholt, so ist das Gift verschwendet. Wenn er bei einem der beiden Zauber patzt, so ist er der Wirkung des Giftes ausgesetzt (muß ihm widerstehen) und hat die normalen Patzeraufschläge vor sich.
30) Giftnebel (F)[7810] R: 6m / D: 1KR/St
    Der Magier kann ein entsprechendes Gift in einen feinen Nebel auflösen. Jeder, der durch den Nebel geht, muß dem Gift widerstehen. Durch Wind o.ä. kann der Nebel bewegt werden.
50) Wahres Böses Auge (F)[7811] R: 0 / D: 1h/St
    Wie Böses Auge, aber mit Reichweite 0,5m / Stufe.

Seelentod (Soul Death) [RCV39]

1) Seele entdecken[19285] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Paranoia[19286] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Angst I[19287] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Seelenbrennen I *[19288] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Panik[19289] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Angst II[19290] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Seelenbrennen II *[19291] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Übertragung[19292] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Katatonie[19293] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Angst III[19294] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Seelenbrennen III *[19295] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Unglück[19296] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahre Übertragung[19297] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Dunkle Versuchung[19298] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Seelenbrennen IV *[19299] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Seelenbrennen V *[19300] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Seelen wegreißen[19301] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Seelen verbannen[19302] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Talismane (Talismans) [RCV40]

1) Obeah[19303] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Talisman für Tiere *[19304] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Talisman für Kräuter *[19305] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Talisman gegen Magie I *[19306] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Talisman gegen Geister *[19307] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Talisman gegen Untersuchung *[19308] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Quirin (Verräterstein)[19309] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Talisman gegen Untote *[19310] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Talisman gegen Magie II *[19311] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Talisman des Todes * *[19312] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Talisman gegen Werkreaturen *[19313] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Seelenfalle *[19314] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Talisman gegen Magie III *[19315] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Talisman gegen Dämonen *[19316] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kleinere Puppe der Kontrolle *[19317] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Talisman gegen Prosaische Magie *[19318] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Talisman gegen Erzfeinde *[19319] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Talisman gegen Göttermagie *[19320] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Talisman gegen Magie IV *[19321] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wachender Talisman *[19322] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Talisman gegen. Mentalmagie *[19323] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Talisman gegen Grundmagie *[19324] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Größere Puppe der Kontrolle *[19325] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahrer Talisman gegen Magie *[19327] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Talisman der Seelen[19328] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tote beleben (Animate Dead) [RCH44]

1) Tote beleben I[15609] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Geist eines Toten binden I[15610] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tote beleben II[15611] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Geist eines Toten binden II[15612] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tote beleben III[15613] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geist eines Toten binden III[15614] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Tote beleben IV[15615] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geist eines Toten binden IV[15616] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tote beleben V[15617] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geist eines Toten binden V[15618] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tote beleben VI[15619] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geist eines Toten binden VI[15620] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tote beleben VII[15621] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geist eines Toten binden VII[15622] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tote beleben VIII[15623] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Geist eines Toten binden VIII[15624] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Tote beleben IX[15625] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Geist eines Toten binden IX[15626] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Tote beleben[15627] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Lich[15628] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Geist e. Toten b.[15629] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Tote beleben[15630] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist e. Toten b.[15631] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tote beschwören (Summon Dead) [RCH46]

1) Wächtergeist[15632] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Tote beschwören I[15633] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tote kontrollieren I *[15634] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Geist eines Toten meistern I *[15635] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Tote beschwören III[15636] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Tote kontrollieren III *[15637] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Geist eines Toten meistern III *[15638] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tote beschwören V[15639] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Tote kontrollieren V *[15640] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geist e. Toten meistern V *[15641] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Tote beschwören VII[15642] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Tote kontrollieren VII *[15643] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Geist e. Toten meistern VII *[15644] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tote beschwören X[15645] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Tote kontrollieren X *[15646] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Geist e. Toten meistern X *[15647] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Tote beschwören[15648] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großes Tote kontrollieren *[15649] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Geist e. Toten m. *[15650] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Tote kontrollieren *[15651] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Geist e. Toten m. *[15652] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
   Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
   Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
   Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
   Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
   Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
   Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
    Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
    Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
    Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
    Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
    Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
    Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
    Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
    Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
    Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
    Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
    Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
    Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
   Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
   Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
   Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
   Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
   Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
   Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
   Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
   Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
   Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
   Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
   Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
   Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SLC77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.

25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig

hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.

25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.

30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SI27]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Waldläufer

(Halbzauberer der Göttermagie) [Ranger, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Waldläufer verbinden die Göttermagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche helfen beim Überleben in der Wildnis und der Manipulation der Elemente (Wetter).

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Innerer Schutz Inner Walls	SL-57	17	Pfade beherrschen Path Mastery	SL-58	19	Verkleidungen der Natur Nature's Guises	SL-59	16
Wege der Bewegungen Moving Ways	SL-57	19	Wege der Natur Nature's Ways	SL-58	19			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23			

Grundlisten

Innerer Schutz (Inner Walls) [SL57]

1) Hitze widerstehen (D *)[6963] R: S / D: 1min/St
   Magier ist gegen jede natürliche Hitze bis 100 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Hitze, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Feuer und Hitze.
2) Kälte widerstehen (D *)[6964] R: S / D: 1min/St
   Magier ist gegen jede natürliche Kälte bis -30 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Kälte, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Kälte und Eis.
3) Widerstehen I (D)[6965] R: S / D: 1min/St
   Magier bekommt einen Bonus von 5 auf Widerstandswürfe und Ausweichen (Pool).
4) Segnen I (D)[6966] R: S / D: 1min/St
   Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Ausweichen (Pool) und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)
5) Gebet I (D)[6967] R: S / D: 1min/St
   Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Widerstandswürfe und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)
7) Sterilisation (F)[6968] R: T / D: -
   Magier kann 0,03m3 eines festen oder flüssigen Stoffes sterilisieren, betrifft jedoch keine inaktiven Gifte oder Lebewesen, die größer als 0,5cm sind.
8) Widerstehen II (D)[6969] R: S / D: 1min/St
   Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 10.
9) Segnen II (D)[6970] R: S / D: 1min/St
   Wie Segnen I, aber der Bonus ist 10.
10) Gebet II (D)[6971] R: S / D: 1min/St
    Wie Gebet I, aber der Bonus ist 10.
11) Elementenschutz (D)[6972] R: S / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen und Kälte widerstehen, schützt aber gegen alle natürlichen Temperaturen.
13) Widerstehen III (D)[6973] R: S / D: 1min/St
    Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 15.
14) Segnen III (D)[6974] R: S / D: 1min/St
    Wie Segnen I, aber der Bonus ist 15.
15) Gebet III (D)[6975] R: S / D: 1min/St
    Wie Gebet I, aber der Bonus ist 15.
20) Krankheiten widerstehen (F)[6976] R: T / D: P
    Erlaubt es dem Ziel, eventuell eine Krankheit abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.
25) Flüchen widerstehen (F)[6977] R: T / D: P
    Dieser Spruch darf nur einmal in einer Stufe auf dasselbe Objekt angewendet werden. Für den Fluch wird ein Widerstandswurf gemacht (Stufe des Magiers gegen die Stufe des Fluchs), Wenn der Widerstandswurf nicht klappt, ist der Fluch entfernt.
30) Giften widerstehen (F)[6978] R: T / D: P
    Erlaubt es dem Ziel, eventuell die Auswirkungen eines Giftes abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.
50) Innere Mauer (D)[6979] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen Bonus von 25 auf Ausweichen (Pool), Manöverwürfe und Widerstandswürfe.

Pfade beherrschen (Path Mastery) [SL58]

1) Pfadwissen (I)[6944] R: S / D: -
   Magier erfährt Herkunft und das nächste "Ziel" jedes Pfades in 3m Umkreis.
2) Nachtsicht (U)[6945] R: S / D: 10min/St
   Magier kann 30m weit bei Nacht sehen, als wäre es Tag. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.
3) Spuren lesen (I c)[6946] R: S / D: C
   Magier bekommt einen Bonus von 50 auf sein Talent Spuren lesen.
4) Geschichte des Pfads (I)[6947] R: S / D: -
   Magier bekommt einen visuellen Eindruck (Bild) von jedem, der den Weg in den letzten (Stufe Stunden) benutzt hat.
5) Pfadfinden (1500m) (I c)[6948] R: 1500m / D: C
   Magier erfährt, wo im Umkreis Wege lang laufen, aber er erfährt nur den nächsten Punkt auf diesem Weg, nicht wo lang der Weg führt. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.
6) Wissen über Spuren (I)[6949] R: T / D: -
   Magier erfährt die Herkunft von Spuren und bekommt einen visuellen Eindruck dessen, der sie hinterlassen hat, Bonus von 25, wenn dieses Wesen später verfolgt wird.
7) Hinterhalt entdecken (15m) (I)[6950] R: 15m Radius / D: 10min/St
   Erlaubt es dem Magier jede feindlich gesinnte Macht im Umkreis zu entdecken. Gibt die Richtung, aber nicht die Entfernung zu der Gefahr an. Nur außerhalb von Gebäuden anzuwenden.
8) Vergangene Bewegungen (I)[6951] R: T / D: -
   Der Magier bekommt einen visuellen und audiellen (Bild und Ton) Eindruck von jedem Wesen, das in 15m Umkreis um ein bestimmtes Objekt entlang gegangen ist (bis 1h / Stufe zuvor).
9) Pfadfinden (7,5km)[6952] R: 7,5km / D: C
   Wie oben mit Reichweite 7,5 Km.
10) Tiersprache (I)[6953] R: S / D: 1min/St
    Der Magier versteht und "spricht" die Sprache einer Tierart.
11) Spuren analysieren (I c)[6954] R: 30m Radius / D: C
    Der Magier bekommt ein Bild von allen Wesen, die Spuren in diesem Gebiet hinterlassen haben, Bonus von 50, wenn eins dieser Wesen später verfolgt wird.
12) Pflanzensprache (I)[6955] R: S / D: 1min/St
    Der Magier versteht und "spricht" die Sprache einer Pflanzenart.
13) Pfadfinden (30Km) (I c)[6956] R: 30Km / D: C
    Wie oben mit Reichweite 30 Km.
14) Hinterhalt entdecken (30m) (I)[6957] R: 30m Radius / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Steinsprache (I)[6958] R: S / D: 1min/St
    Der Magier versteht und "spricht" die Sprache eines "Steins".
20) Wahres Hinterhalt entdecken (I)[6959] R: 3m R/St / D: 10min/St
    Wie oben mit Reichweite 3m/Stufe.
25) Wahrer Pfad (I c)[6960] R: S / D: C
    Erlaubt dem Magier immer den besten Weg zu seinem Ziel zu finden, z.B. kennt er immer den besten Weg nach Havena.
30) Wahres Spuren lesen (I c)[6961] R: S / D: C
    Wie Spuren lesen, aber wirkt gegen alle Spuren verstecken-Sprüche außer gegen Wahres Spuren verstecken, und gibt immer einen Bonus von 100 auf Spuren lesen.
50) Spuren voraus lesen (I c)[6962] R: 30m Radius / D: C
    Der Magier erfährt den genauen Verlauf der in Frage kommenden Spuren (auch wohin und wie sie verlaufen), wirkt nicht gegen wahres Spuren verstecken.

Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [SL59]

1) Chamäleon (F)[6150] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
2) Schatten verstärken (F)[6929] R: 30m Radius / D: 10min/St
   Alle Schatten und Dunkelheit im Radius vertiefen sich, was einen Bonus von 25 auf Schleichen und Verstecken gibt. Wenn der Punkt, um den herum sich alles verdunkelt auf einem Objekt / Wesen ist, das sich bewegt, bewegt er sich mit.
3) Einfrieren (F c)[6930] R: 3m / D: C
   Bis zu 0,03m3/Stufe einer Flüssigkeit können eingefroren werden, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro KR. Die Temperatur fällt nicht unter -30 °C.
4) Lautlose Bewegungen (F)[6931] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich lautlos bewegen, solange er keinen Laut weiter als 30cm von seinem Körper entfernt verursacht. Gibt häufig einen Bonus von 10-50 auf die Talente sich Verstecken und Schleichen.
5) Mantel des Ichs (F c)[6932] R: S / D: C
   Der Magier verschwimmt mit dem Hintergrund. Bonus von 75 auf das Talent sich Verstecken. Der Magier darf sich nicht bewußt bewegen, ohne den Effekt zu zerstören.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Dunkelheit (F)[6934] R: T / D: 10min/St
   Hüllt die Umgebung 3m um einen Punkt herum in Dunkelheit. Die Dunkelheit bewegt sich mit dem Punkt.
8) Schatten (F)[6935] R: S / D: 1h/St
   Der Magier und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und sich Verstecken.
10) Pflanzenfassade (F)[6936] R: S / D: 1min/St
    Der Magier sieht aus wie eine Pflanze. Er verändert sich nicht und riecht und fühlt sich auch nicht anders an, es ist nur eine visuelle Illusion.
11) Leere Gedanken (P c)[6937] R: S / D: C
    Solange der Magier sich nicht bewegt, wirken seine Gedanken wie die eines heimischen Tieres. Auch wenn er sich bewegt können seine Gedanken nicht gelesen werden.
13) Tierfassade (F)[6938] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenfassade, aber der Magier sieht aus wie ein Tier.
15) Tiergedanken (P c)[6939] R: S / D: C
    Wie leere Gedanken, aber der Magier kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.
20) Pflanzenform (F)[6940] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenfassade, aber Magier nimmt die Form einer Pflanze an, fühlt sich an wie eine Pflanze und sieht so aus, ändert aber seine Größe nicht.
25) Tierform (F)[6941] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt die Form eines Tieres an. Er hat allerdings nicht die Fähigkeit des Tieres.
30) Wahre Pflanzenform (F)[6942] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter der Pflanze an und der Magier kann seine Größe verdoppeln oder halbieren.
50) Wahre Tierform (F)[6943] R: S / D: 1min/St
    Wie Tierform, aber der Magier nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter des Tieres an, kann allerdings keine besonderen Fähigkeiten (Feuer spucken, anti-magische Wirkung u.ä.) annehmen, aber er kann die physischen Eigenschaften (Attacke, Bewegungen u.ä.) übernehmen. Er kann weiterhin seine Größe verdoppeln oder halbieren.

Wege der Bewegungen (Moving Ways) [SL57]

1) Auf Steinen rennen (F)[6909] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann auf ungefähr horizontalen, steinigen Oberflächen rennen, als wäre er auf dem normalen Boden.
2) Auf Ästen gehen (F)[6910] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann auf ungefähr horizontalen Ästen, die sein Gewicht aushalten, entlanggehen, als wäre er auf normalem Boden.
3) Schwimmen (F)[6911] R: 30m / D: 1min/St
   Das Ziel kann Schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren, gleichzeitig erhöht dieser Spruch den Talentwert Schwimmen auf 20, falls dieser niedriger ist.
4) Auf dem Wasser gehen (F)[6912] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann auf Wasser wie auf trockenem Boden gehen. Kann nicht bei bewegtem Wasser (Wellen u.ä.) angewendet werden.
5) Auf Sand rennen (F)[6913] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Steinen rennen, aber der Magier kann auf sandigen Oberflächen rennen.
6) Auf Ästen rennen (F)[6914] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Ästen gehen, aber der Magier kann auf entsprechenden Ästen rennen.
7) Spurloses Gehen (F c)[6915] R: S / D: C
   Der Magier kann gehen, ohne Spuren oder sonstige sichtbare Anzeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen.
8) Spuren verstecken I (F c)[6916] R: 15m / D: C
   Der Magier kann die Spuren eines Lebewesens verwischen, dieser Spruch kann gleichzeitig mit Spurloses Gehen angewendet werden.
9) Auf dem Wasser rennen (F)[6917] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf dem Wasser gehen, aber der Magier kann auf ruhigem Wasser rennen.
10) Spuren verstecken II (F c)[6918] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 2 Lebewesen.
11) Wahres Schwimmen (F)[6919] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schwimmen, aber das Ziel kann so schnell schwimmen wie es rennen kann, der Talentwert Schwimmen wird auf 40 erhöht.
12) Spuren verstecken V (F c)[6920] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 5 Lebewesen.
13) Wahres Rennen (F)[6921] R: 30m / D: 1min/St
    Wie die Rennen - Sprüche, aber der Magier kann irgendeinen Spruch pro Runde benutzen (Er kann z.B. erst auf Wasser rennen, dann auf Sand, dann über Äste usw.).
14) Spuren verstecken X (F c)[6922] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 10 Lebewesen.
15) Mit Organischem verschmelzen (F)[6923] R: S / D: 1min/St
    Erlaubt es dem Magier, mit organischem Material (lebendem oder totem) zu verschmelzen (Körper + 30 cm tief), Magier kann sich nicht bewegen, solange er in dem Material ist.
20) Großes organisches Verschmelzen (F)[6924] R: S / D: 1min/St
    Wie Mit Organischem verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen und nach draußen sehen, wenn er nicht tiefer als 15cm eindringt.
25) Spuren verstecken XX (F c)[6925] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 20 Lebewesen.
30) Wahres organisches Verschmelzen (F)[6926] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes organisches Verschmelzen, aber der Magier kann Zauber auf sich selbst anwenden, solange er in dem Material ist.
50) Wahres Spuren verstecken (F c)[6927] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, aber der Magier kann entweder seine eigenen Spuren absolut verwischen (verhindert Entdeckung durch Zauber u.ä.), oder er kann die Spuren von einer Anzahl von Lebewesen seiner Stufe entsprechend verwischen.

Wege der Natur (Nature's Ways) [SI58]

1) Fallen entdecken (I c)[6890] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Magier kann mit 75% Fallen in freier Wildbahn entdecken. Pro KR kann der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Gebiet konzentrieren.
2) Wasser finden (1500m) (I)[6891] R: 1500m / D: -
   Magier kann jedes offene Wasser von mindestens 4 l Menge lokalisieren. Er erfährt Größe und Qualität der Quelle.
3) Feuer machen (F)[6892] R: 30cm / D: -
   Magier kann ein Feuer von 60 cm Durchmesser starten, das solange brennt, wie Brennstoff vorhanden ist. Ein Ziel innerhalb der Reichweite (30cm) bekäme einen kritischen Treffer "A" durch Hitze.
4) Sturm & Regenvorhersage (I)[6893] R: 3Km/St / D: -
   Der Magier kann mit 95% einen Sturm oder Regen innerhalb der nächsten 24h (15min) vorhersagen, Art und Stärke werden mit in Erfahrung gebracht.
5) Nahrung finden (1500m) (I)[6894] R: 1500m / D: -
   Der Magier erfährt Ort, Art und Menge einer verträglichen Nahrungsquelle (tote Tiere , Pflanzen usw.), Die Nahrungsquelle muß 0,5 Kg übersteigen.
6) Wasser reinigen (F)[6895] R: T / D: P
   Der Magier kann 4xStufe Liter Wasser reinigen.
7) Höhlen finden (1500m) (I)[6896] R: 1500m / D: -
   Der Magier erfährt Ort, Art, und ungefähre Größe jedes wasserdichten, geschützten Freiraums, der mehr als 4m3 umfaßt, Der Raum muß einen Eingang haben (> 1m Durchmesser), der an die offene Luft grenzt.
8) Kleinere Fallen (F)[6897] R: T / D: P
   Magier kann binnen 1 KR eine kleinere Falle konstruieren (außerhalb von Gebäuden), Falle kann einen krit. Treffer bis zu "B" einer Kategorie zufügen (z.B.: ein flaches, gespicktes Loch, eine Schlinge, die das Opfer in einen Baum zieht usw.), Das Gebiet von Auslösen und Effekt muß innerhalb von 3m Radius liegen.
9) Wettervorhersage (I)[6898] R: 1500m / D: -
   Gibt dem Magier eine 95% Chance die Zeit, Art und Schwere des Wetters über die nächsten 24h vorherzusagen.
10) Anwesenheit (30m) (I c)[6899] R: 30m / D: C
    Magier kann alle Bewegungen von Wesen im Radius überwachen. Er darf sich während des Spruchs nicht bewegen..
11) Wasser finden (15Km) (I)[6900] R: 15Km / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km.
12) Wartende Anwesenheit (3m) (I c)[6901] R: 3m / D: C
    Der Magier kann ein natürliches "Alarmsystem" aufbauen, jede Störung alarmiert den Magier.
13) Nahrung finden (15Km) (I)[6902] R: 15Km / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km.
14) Größere Fallen (F)[6903] R: T / D: P
    Wie kleinere Fallen, aber die Falle kann einen krit. Treffer "E" zufügen.
15) Höhlen finden (15Km) (I)[6904] R: 15Km / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km.
20) Anwesenheit (150m) (I c)[6905] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Reichweite 150m.
25) Wettervorhersage (I)[6906] R: 1500m / D: -
    Wie oben, gibt aber das Wetter für die nächsten 5 Tage an.
30) Wartende Anwesenheit (30m) (I c)[6907] R: 30m / D: C
    Wie oben mit Reichweite 30m.
50) Anwesenheit (1,5km)[6908] R: 1,5km / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5Km.

offene Listen

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SI38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

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

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW671]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Weise

(reine Magiekundige der Mentalmagie) [Sage, Herkunft: Companion II, Seite 8]

Der Weise, auch bekannt als Meister des Wissens, beschäftigt sich mit der Erlangung von Wissen, Organisieren und Anhäufung von Wissen.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Analysen Analysis	RCII-60 23	Geschichten weben Weave Tale	RCII-62 21	Meister des Wissens Lore's Master	RCII-60 19
Wiedererschaffungen Recreations	RCII-59 22	Wissen aufnehmen Absorb Knowledge	RCII-61 22	Wissen über magische Dinge Item Lore	SL-127 15

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Bewegungen Movement	SL-114 19	Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19
Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13
Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26	Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15
Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Analysen (Analysis) [RC II60]

1) Textanalyse I[15751] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Erde analysieren[15752] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Stein analysieren[15753] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Metall analysieren[15754] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gas analysieren[15755] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Textanalyse II[15756] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Flüssigkeit analysieren[15757] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Licht analysieren[15758] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kälte analysieren[15759] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschung[15760] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[15761] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Feuer analysieren[15762] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Mechanismus analysieren[15763] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Tod analysieren[15764] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Textanalyse[15765] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Magie analysieren[15766] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Rune analysieren[15767] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Tod erforschen[15768] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Symbole analysieren[15769] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Analyse[15770] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wächter analysieren[15771] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[15772] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[15773] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Geschichten weben (Weave Tale) [RC II62]

1) Geschichte der Beruhigung[15774] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Geschichte des Haltens[15775] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geschichte der Benommenheit[15776] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sprechen I[15777] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Geschichte des Schlafs[15778] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Hypnose[15779] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Geschichte der Bezauberung[15780] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Geschichte der Angst[15781] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Sprechen II[15782] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Geschichte des Vergessens[15783] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahre Geschichte der Bezauberung[15784] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Geschichte der Panik[15785] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Sprechen III[15786] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Geschichte des Beherrschens[15787] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Geschichte des Schlafs[15788] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Stille Geschichte[15789] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Sprechen IV[15790] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wahres Geschichten weben[15791] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Sprechen[15792] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Geschichte des Komas[15793] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Geschichte des Todes[15794] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Meister des Wissens (Lore's Master) [RC II60]

1) Wissen organisieren "[15795] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Erinnern *[15796] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erinnerung[15797] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Abwägen I[15798] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Wissen hervorholen * "[15799] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Rechnen I *[15800] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Manuskripte restaurieren I[15801] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Abwägen II[15802] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kombinieren I[15803] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Rechnen II *[15804] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Manuskripte restaurieren II[15805] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Abwägen III[15806] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Kombinieren II[15807] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Rechnen III *[15808] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Manuskripte restaurieren III[15809] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Kombinieren III[15810] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Abwägen[15811] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Rechnen *[15812] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Kombinieren[15813] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wiedererschaffungen (Recreations) [RCH59]

1) Szene speichern *[15814] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Licht / Geräusch Illusion[15815] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Geschmack / Geruch Illusion[15816] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Unbewegte Illusion II (M)[4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
5) Szene wiedererschaffen II[15818] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Bewegte Illusion II (M)[4706] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
7) Aufnehmen[15820] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Gefühlswunder I (E)[4820] R: 30m / D: 10min/8
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.
9) Unbewegte Illusion V (M)[4711] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
10) Szene wiedererschaffen IV[15823] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Bewegte Illusion V (E)[4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
12) Wartende Unbewegte Illusion III (M)[4714] R: 30m / D: 24h
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Gegenwärtigkeit Illusion[15826] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wartende Aufnahme[15827] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Szene wiedererschaffen VII[15828] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wartende Bewegte Illusion III (M)[4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
17) Unbewegte Illusion VIII[15830] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Bewegte Illusion VIII[15831] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Szene wiedererschaffen X[15832] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Unbewegte Illusion X (M)[4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Bewegte Illusion X (M)[4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Wahres Szene wiedererschaffen[15835] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wissen aufnehmen (Absorb Knowledge) [RCH61]

1) Studieren I[15836] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Sprachen lernen II[15837] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Wissen über Sprachen[15838] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wissen über den Geist I[15839] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Studieren II[15840] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Meditation I "[15841] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Sprachen lernen III[15842] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wissen über den Geist III[15843] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Studieren III[15844] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Herkunft eines Schriftstücks I[15845] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Meditation III "[15846] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sprachen lernen IV[15847] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wissen über den Geist V[15848] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Meditation IV "[15849] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Studieren V[15850] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Herkunft eines Schriftstücks II[15851] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Meditation V "[15852] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Studieren[15853] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Meditation VI "[15854] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sprachen lernen V[15855] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Wissen über den Geist[15856] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Sprachen lernen[15857] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wissen über magische Dinge (Item Lore) [SL127]

1) Juwelen und Metalle schätzen (I)[7541] R: B / D: -
   Der Magier kann den Wert von Juwelen und Metallen auf 10% genau schätzen. Er kann die unterschiedlichen Werte für die verschiedenen Kulturen angeben, mit denen er vertraut ist.
2) Gegenstände schätzen (I)[7542] R: B / D: -
   Wie oben, gibt aber den Wert bearbeiteter Gegenstände an, Magische Fähigkeiten werden nicht mitgeschätzt.
3) Magie entdecken (I)[7543] R: B / D: 1KR/St
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht wie mächtig und von welcher Quelle der Macht sie ist.
4) Gegenstand analysieren I (I)[7544] R: B / D: -
   Der Magier bekommt einen Bonus von 15 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
5) Wahres Schätzen (I)[7545] R: B / D: -
   Wie Gegenstände schätzen, aber man kann alles schätzen wie Häuser, Boote, Grundstücke usw.
6) Bedeutung (I)[7546] R: B / D: -
   Bestimmt, ob der untersuchte Gegenstand irgendeine kulturelle oder historische Bedeutung hat, aber nicht, welche das ist.
8) Herkunft (I)[7547] R: B / D: -
   Bestimmt das Gebiet der Herkunft, die Rasse des Wesens, die den Gegenstand gemacht hat, und wann er gemacht wurde (auf ca. 100 Jahre).
10) Gegenstand analysieren II (I)[7548] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 30 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
11) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
    Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
13) Wahre Bedeutung (I)[7550] R: B / D: -
    Wie Bedeutung, aber gibt die exakte kulturelle und historische Bedeutung eines Gegenstands an.
15) Gegenstand analysieren III (I)[7551] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 45 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
20) Gegenstand analysieren V (I)[7552] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 75 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
25) Wahre Herkunft (I)[7553] R: B / D: -
    Wie Herkunft, gibt aber den genauen Platz der Herkunft, das Wesen, das ihn gemacht hat, und wann er gemacht wurde.
30) Gegenstand analysieren VII (I)[7554] R: B / D: -
    Der Magier bekommt einen Bonus von 100 auf magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.
50) Wahres Gegenstand analysieren (I)[7555] R: B / D: -
    Der Magier erzielt automatisch das höchste Ergebnis bei magische Dinge erkunden, wenn er diesen Spruch vor der Analyse spricht.

geschlossene Listen

Bewegungen (Movement) [SL114]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SLv2]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SLv2]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SI13]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geschwindigkeit (Speed) [SI15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SLI11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SLI14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLI15]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
   Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
    Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLI11]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
   Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
   Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
   Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
   Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
    Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
    Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St

Wie oben mit Bonus 25.

17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SLI13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.
50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [S108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi98]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi99]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SLI06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV068]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL07]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLi10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SLi07]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Wizards

(reine Magiekundige der Grundmagie) [Wizard, Herkunft: Companion V, Seite 6]

Der Wizard manipuliert die Kräfte der Grundmagie, sowohl für sich, als auch für andere. Seine Grundsprüche erlauben es ihm, die Grundmagie zu modifizieren, sowie die Fähigkeit anderer, sie zu benutzen. Dies macht den Wizard zu einem wertvollen Verbündeten oder zu einem starken Gegner.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Spruchfluch Spell Bane	RCV-42 16	Spruchwächter Spell Guard	RCV-44 20	Wizardstab Wizardstaff	RCV-45 23
Zauber dämpfen Spell Dampening	RCV-43 18	Zauber manipulieren Spell Manipulation	RCV-43 19	Zauberkontrolle Spell Hand	RCV-41 21

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75 19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72 16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74 19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76 18	Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Spruchfluch (Spell Bane) [RCV42]

1) Durchkreuzen I[19908] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Zauberpatzer erhöhen I[19909] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Durchkreuzen II[19910] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Erschweren II[19911] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Vergessen I[19912] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Durchkreuzen III[19913] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Zauberpatzer erhöhen II[19914] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vergessen II[19915] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Erschweren III[19916] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Durchkreuzen IV[19917] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Zauberpatzer erh.[19918] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Erschweren IV[19919] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Vergessen III[19920] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Durchkreuzen[19921] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Umkehren[19922] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Vergessen[19923] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Spruchwächter (Spell Guard) [RCV44]

3) Objekt schützen I[19924] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Eindringlich I *[19925] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Polarisieren[19926] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Lebewesen schützen I[19927] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Widerstand stören[19928] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Widerstand reduzieren I[19929] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Widerstand senken II[19930] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Objekt schützen II[19931] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Lebewesen schützen II[19932] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Eindringlich II *[19933] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Widerstand reduzieren II[19934] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Widerstand senken III[19935] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Widerstandsboni senken[19936] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Eindringlich III *[19937] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Objekt schützen[19938] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Widerstand reduzieren III[19939] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Widerstand senken IV[19940] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Lebewesen schützen[19941] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Eindringlich *[19942] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Widerstand senken[19943] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wizardstab (Wizardstaff) [RCV45]

1) Minderer Stab $ [19944] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Werlicht*[19945] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Rune *[19946] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kleinerer Stab $ [19947] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alarmierender Stab *[19948] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Froststab *[19949] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zurückkehrender Stab *[19950] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Feuerstab *[19951] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Speichern V *[19952] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Größerer Stab $ [19953] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Blitzstab *[19954] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Speichern X *[19955] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Findender Stab *[19956] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wächterstab *[19957] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Speichern XV *[19958] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Silberstab $ [19959] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Hammerstab *[19960] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Tierstab *[19961] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Speichern *[19962] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Goldstab $ [19963] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Hammerstab *[19964] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großer Stab $ [19965] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Stab $ [19966] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zauber dämpfen (Spell Dampening) [RCV43]

3) Magischen Bonus reduzieren I[19967] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gegenstände (A) blockieren I[19968] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Gegenstände (B) blockieren I[19969] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Gegenstände (C) blockieren I[19970] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Magischen Bonus reduzieren II[19971] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Gegenstände (D) blockieren I[19972] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Zauber dämpfen I[19973] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Gegenstände (A) blockieren II[19974] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magischen Bonus reduzieren III[19975] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Gegenstände (B) blockieren II[19976] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Gegenstände (C) blockieren II[19977] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Gegenstände (D) blockieren II[19978] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Zauber dämpfen II[19979] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Gegenstände (A) blockieren[19980] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Gegenstände (B) blockieren[19981] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Wahres Gegenstände (C) blockieren[19982] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahres Gegenstände (D) blockieren[19983] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Zauber dämpfen[19984] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zauber manipulieren (Spell Manipulation) [RCV43]

3) Radius verringern I[19985] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Radius vergrößern I[19986] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Radius verringern II[19987] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Radius vergrößern II[19988] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Umwandeln (Prosaische Magie)[19989] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Radius verringern III[19990] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Konzentration[19991] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Radius vergrößern III[19992] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Umwandeln (Angriffsspruch)[19993] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Umwandeln (Elementenspruch)[19994] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Berühren[19995] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Umwandeln (Grundmagie)[19996] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Radius[19997] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Umwandeln (Mentalmagie)[19998] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Selbst[19999] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sofort[20000] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Umwandeln (Göttermagie)[20001] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Umwandeln (Alte Magie)[20002] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Manipulation meistern[20003] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zauberkontrolle (Spell Hand) [RCV41]

1) Kontrolle I[20004] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Lautlos *[20005] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Verzögern I[20006] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kontrolle II[20007] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentale Gesten *[20008] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Beschleunigen I[20009] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Verzögern II[20010] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kontrolle III[20011] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wahres Lautlos *[20012] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Spruchschnelligkeit I[20013] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Beschleunigen II[20014] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verzögern III[20015] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Spruchschnelligkeit II[20016] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wahre Kontrolle[20017] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahre Mentale Geste *[20018] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Verzögern[20019] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Beschleunigen[20020] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Spruchschnelligkeit III[20021] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Spruchkontrolle *[20022] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Spruchschnelligkeit[20023] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Zauberkontrolle[20024] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SIZ9]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.
9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St

Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.

12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SI81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SI78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SI79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SI80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).
50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
    Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.
60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SL80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SI81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SIZ7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S172]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SI74]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Wortmagier

(reine Magiekundige der Grundmagie und Göttermagie)

[Magus, Herkunft: Companion III, Seite 15]

Wortmagier beschäftigen sich mit Runen, Zeichen, Symbolen magischen Worten usw. Sie beschäftigen sich mit dem wahren Namen von Dingen und Lebewesen und sind immer auf der Suche nach neuer Wortmagie.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Befehle Command Words	RCIII-63 23	Geistrunen Spirit Runes	RCIII-64 15	Runen & Symbole Runes & Symbols	RCIII-61 23
Sprachen Linguistics	RCIII-62 23	Worte der Macht Power Words	RCIII-60 23	Zeichen der Macht Signs of Power	RCIII-62 20

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22
Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Befehle (Command Words) [RC1163]

1) Beruhigen[14822] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Wahrheit c[14823] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Verwirrung[14824] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Faszination[14825] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Großer Befehl I[14826] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Vergessen[14827] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Traum[14828] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Gefühl[14829] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Mögen / Nicht mögen[14830] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Großer Befehl II[14831] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zweifel[14832] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Lieben / Hassen[14833] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Rache[14834] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Beschwören[14835] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Großer Befehl III[14836] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wegschicken / Verbannen[14837] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Ruf der Panik[14838] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Ruf des Befehls[14839] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Ruf der Verwirrung[14840] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Großer Befehl IV[14841] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Befehl V[14842] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großer Befehl VI[14843] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Großer Befehl VII[14844] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Geistrunen (Spirit Runes) [RC1164]

1) Vorbereiten[14845] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Rune der Attacke[14846] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Rune der Parade[14847] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Boni / Runen feststellen[14848] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Handrune[14849] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Geistrunen erkennen[14850] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Paraderune[14851] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Kleinere Geistrune[14852] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Rune löschen[14853] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Größere Geistrune[14854] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Geistrune löschen[14855] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Große Geistrune[14856] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geistrune der Macht[14857] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Geistrune der Kraft[14858] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Geistrune der Stärke[14859] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Runen & Symbole (Runes & Symbols) [RC1161]

1) Analyse (Magie)[14860] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Rune II[14861] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Symbol / Symbol lösen I[14862] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Analyse (Gefahr)[14863] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Rune III[14864] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Analyse (Zauber)[14865] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Rune V[14866] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Symbol / Symbol lösen III[14867] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Rune VI[14868] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Symbol / Symbol lösen V[14869] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Rune VII[14870] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Symbol / Symbol lösen VI[14871] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Rune VIII[14872] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Symbol / Symbol lösen VII[14873] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Rune X[14874] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Symbol / Symbol lösen VIII[14875] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Analyse (Magier)[14876] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Rune XV[14877] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Symbol / Symbol lösen X[14878] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Große Rune[14879] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großes Symbol[14880] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Energierune[14881] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Runen & Symbole[14882] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden

Sprachen (Linguistics) [RCIII62]

1) Studieren I[14883] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren I[14884] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Sprache lernen II[14885] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Sprachen III[14886] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Studieren II[14887] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Sprache lernen III[14888] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Text analysieren II[14889] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Sprachen V[14890] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Geschichte[14891] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Studieren III[14892] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Herkunft der Passage[14893] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sprache lernen IV[14894] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wahre Geschichte[14895] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14896] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Studieren V[14897] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Sprachen VII[14898] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Sprachen der Natur[14899] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Text analysieren[14900] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Studieren[14901] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Sprachen IX[14902] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Geschriebene[14903] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Sprachen[14904] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Sprache meistern[14905] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Worte der Macht (Power Words) [RCIII60]

1) Schild *[14906] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Reparieren[14907] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Verbiegen / Klemmen[14908] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Staub[14909] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Rauch[14910] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Licht / Entzünden[14911] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Illusion[14912] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Bluten[14913] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Zu Staub zerfallen lassen[14914] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Tanzen c[14915] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Beleben[14916] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Zerschmettern[14917] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Fesseln[14918] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Vertrocknen[14919] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Lichtbolzen[14920] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Verfestigen[14921] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Erde / Stein zu Staub[14922] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Magisch verschließen[14923] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Segeln / Wirbelwind[14924] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Töten[14925] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Versteinern[14926] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Erschaffen[14927] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Stop[14928] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zeichen der Macht (Signs of Power) [RC111162]

1) Zeichen der Beobachtung[14929] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Schmerz[14930] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Schwäche[14931] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Benommenheit[14932] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Angst[14933] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stolpern[14934] R: ? / D: ?
   leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Transport[14935] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Halten[14936] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Durch Zeichen beobachten c[14937] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Schlaf[14938] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Folter[14939] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Blenden[14940] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Eis[14941] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Paralyse[14942] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Flamme[14943] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Kraft[14944] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Fataler Kanal[14945] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Durch Zeichen beobachten c[14946] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großes Zeichen[14947] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Drachenauge[14948] R: ? / D: ?
    leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
   Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
   Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
   Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
   Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
   Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
    Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
    Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
    Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische

Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).

2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC 131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
   Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
   Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
   Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
   Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
   Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
   Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
   Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
   Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
   Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
   Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
   Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
   Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SLC77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.

25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig

hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.

25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.

30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SI27]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Wundheiler

(reine Magiekundige der Mentalmagie) [Lay Healer, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Wundheiler konzentrieren ihre Sprüche auf das Heilen von Menschen und Tieren. Ihre Basissprüche behandeln das Heilen von Verletzungen von Organen, Blut, Muskeln, Knochen und Schadenspunkten.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Blut beherrschen Blood Mastery	SL-122 18	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Knochen beherrschen Bone Mastery	SL-123 19
Muskeln beherrschen Muscle Mastery	SL-122 18	Nerven und Organe beherrschen Nerve and Organ Mastery	SL-124 19	Prothesen Prosthetics	SL-124 17
Schäden beherrschen Concussion Mastery	SL-123 19	Verstand heilen Mind Healing	SUC-75 23		

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Bewegungen Movement	SL-114 19	Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19
Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23
Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22	Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13
Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111 26	Verstand schützen Mind Protection	SUC-72 21	Verändern Shifting	SL-113 15
Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73 28		

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108 16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108 13	Entdecken Detections	SL-109 20
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	Leuchten Brilliance	SL-107 19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Blut beherrschen (Blood Mastery) [SA122]

1) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutung stillen I (H)[8010] R: B / D: -
   Stoppt eine 1W6-Blutung. Ziel darf sich 1h lang nur gehend fortbewegen, oder die Blutung beginnt wieder. Wunde ist erst nach 1h geschlossen.
3) Schnitte heilen I (H)[8011] R: B / D: P
   Heilt eine 1W6-Blutung einer Wunde sofort und schließt die Wunde.
4) Blutung stillen III (H)[8012] R: B / D: -
   Wie Blutung stillen I, stoppt aber eine 3W6-Blutung.
5) Kleinere Adern reparieren (H)[8013] R: B / D: P
   Zauberer kann eine kleinere Ader heilen, die mit bis zu 2W6 SP/KR blutet.
6) Schnitte heilen III (H)[8014] R: B / D: P
   Heilt eine 3W6- oder 3 x 1W6-Blutung oder alle Blutungen bis 3W6 SP/KR sofort. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
7) Venen reparieren (H)[8015] R: B / D: P
   Zauberer heilt eine größere Vene. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.
8) Arterien reparieren (H)[8016] R: B / D: P
   Zauberer heilt eine größere Arterie. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.
9) Joining (H ? *)[8017] R: B / D: P
   Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.
10) Wahres Blutfluss stoppen (H)[8018] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen III, aber Zauberer kann Stufe W6 SP/KR Blutverlust stoppen.
11) Lebenserhaltung (H)[8019] R: B / D: 1h/St
    Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Magiers in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.
12) Wahres Blutung stillen (H)[8020] R: B / D: -
    Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung aus einer Wunde.
13) Blutpfropfen auflösen (H)[8021] R: B / D: P
    Zauberer kann jeden Blutpfropfen auflösen. Heilt auch den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
15) Wahres Schnitte heilen (H)[8022] R: B / D: P
    Wie Schnitte heilen I, heilt aber jede Blutung und schließt alle Wunden.
20) Wahres Joining (H ? *)[8023] R: B / D: P
    Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres- Joining-sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.
25) Blut regulieren (H)[8024] R: B / D: 1min/St
    Zauberer kann alle inneren und äußeren Blutflüsse kontrollieren. Kann nicht verletzend angewendet werden.
30) Neues Blut (H)[8025] R: B / D: P
    Zauberer kann alles Blut im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.
50) Wahres Blut reparieren (H)[8026] R: S / D: 1 KR/St
    Zauberer kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche anwenden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
   Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
   Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
   Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
   Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
   Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
   Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
   Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
    Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
    Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
    Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
    Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
    Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
    Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
    Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
    Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
    Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
    Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
    Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Knochen beherrschen (Bone Mastery) [SL123]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
   Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
2) Kleinere Brüche behandeln (H)[7991] R: B / D: P
   Zauberer kann einen einfachen Bruch heilen (keinen offenen Bruch, Splitterbruch, Gelenkschaden o.ä.). Erholungszeit: 1Tag. Wirkt nicht bei Schädelfrakturen.
3) Knorpel heilen (H)[7992] R: B / D: P
   Zauberer kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
4) Größere Brüche behandeln (H)[7993] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber auch offene Brüche.
5) Extremität konservieren (H ? *)[7994] R: B / D: 1 Tag/St
   Zauberer kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Muskeln-beherrschen-Liste.
6) Schädelfraktur heilen (H)[7995] R: B / D: P
   Zauberer kann eine einfache Schädelfraktur heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.
7) Gelenk heilen (H)[7996] R: B / D: P
   Zauberer kann einen einfachen Gelenkbruch heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[7997] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
9) Joining (H ? *)[7998] R: B / D: P
   Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-Sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.
10) Wahres Knorpel behandeln (H)[7999] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, Heilung tritt aber sofort ein.
11) Wahres große Brüche behandeln (H)[8000] R: B / D: P
    Wie Große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Wahres Schädelfraktur heilen (H)[8001] R: B / D: P
    Wie Schädelfraktur heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
13) Knochen transplantieren (H)[8002] R: B / D: P
    Zauberer kann einen gesunden Knochen übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.
14) Splitterbruch heilen (H)[8003] R: B / D: P
    Heilt jeden einfachen, offenen oder Splitterbruch (auch Schädelfrakturen). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit 1-10 Tage.
15) Wahres Gelenk heilen (H)[8004] R: B / D: P
    Wie Gelenk heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
20) Wahres Joining (H ? *)[8005] R: B / D: P
    Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres-Joining-Sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.
25) Knorpel regenerieren (H)[8006] R: B / D: P
    Zauberer kann eine Knorpelansammlung im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.
30) Knochen regenerieren (H)[8007] R: B / D: P
    Zauberer kann 1 Knochen neu erschaffen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
50) Skelett regenerieren (H)[8008] R: B / D: P
    Zauberer kann jeden Teil (oder das ganze) des Skeletts (inklusive Knorpel) in 1-10 Tagen, je nach Schaden, neu erschaffen.

Muskeln beherrschen (Muscle Mastery) [SL122]

1) Zerrung heilen (H)[7972] R: B / D: P
   Zauberer kann eine Zerrung heilen. 1h Anwendung benötigt.
2) Wissen über Muskeln / Sehnen (H)[7973] R: B / D: -
   Der Zauberer erfährt alle Muskeln und Sehnenschäden des Ziels, sowie welche Sprüche, Werkzeuge und Methoden zur Heilung notwendig sind. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Muskeln und Sehnen zu heilen.
3) Muskeln reparieren I (H)[7974] R: B / D: P
   Zauberer kann einen beschädigten Muskel reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.
4) Sehnen reparieren I (H)[7975] R: B / D: P
   Zauberer kann eine beschädigte Sehne reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/ Sehne Erholungszeit benötigt.
5) Extremität konservieren (H ? *)[7976] R: B / D: 1 Tag/St
   Zauberer kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Knochen-beherrschen-Liste.
6) Muskeln reparieren III (H)[7977] R: B / D: P
   Zauberer kann drei beschädigte Muskeln reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.
7) Sehnen reparieren III (H)[7978] R: B / D: P
   Zauberer kann drei beschädigte Sehnen reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/ Sehne Erholungszeit benötigt.
8) Wahres Muskeln reparieren (H)[7979] R: B / D: P
   Wie Muskeln reparieren I, aber Zauberer kann 1 Muskel im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt, keine Erholungszeit.
9) Joining (H ? *)[7980] R: B / D: P
   Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.
10) Wahres Sehnen reparieren (H)[7981] R: B / D: P
    Wie Sehnen reparieren I, aber Zauberer kann 1 Sehne im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt.
11) Großes Reparieren (H)[7982] R: B / D: P
    Zauberer kann alle Muskel- und Sehnenschäden im Körper des Ziels reparieren. 1h Anwendung, 1-10 Tage Erholungszeit benötigt.
12) Muskeln Transplantieren (H)[7983] R: B / D: P
    Zauberer kann einen gesunden Muskel übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.
14) Muskeln regenerieren (H)[7984] R: B / D: P
    Zauberer kann einen Muskel regenerieren. Regeneration benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.
15) Sehnen regenerieren (H)[7985] R: B / D: P
    Zauberer kann eine Sehne regenerieren. Neuwachstum benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.
20) Wahres Joining (H ? *)[7986] R: B / D: P
    Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres- Joining-sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.
25) Wahres Muskeln regenerieren (H)[7987] R: B / D: P
    Wie Muskeln regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.
30) Wahres Sehnen regenerieren (H)[7988] R: B / D: P
    Wie Sehnen regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.
50) Wahres großes Reparieren (H)[7989] R: B / D: P
    Wie großes Reparieren, nur werden alle Muskeln und Sehnen im Körper repariert (nicht ersetzt). 10 min Anwendungszeit.

Nerven und Organe beherrschen (Nerve and Organ Mastery) [SL24]

1) Wissen über Nerven / Organe (H)[7953] R: B / D: -
   Zauberer kennt jeden Nerven- / Organschaden des Ziels, sowie die Sprüche, Werkzeuge und Methoden um sie zu heilen. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Nerven/Organe zu heilen.
2) Betäuben (H)[7954] R: B / D: 1min/St
   Zauberer kann ein Gebiet von 100 ccm gefühllos machen um Schmerzen zu lindern, mit kleineren Nebenerscheinungen (z.B. -10 auf Geschicklichkeit).
3) Kleinere Nervenbehandlung (H)[7955] R: B / D: P
   Zauberer kann kleinere Nervenschäden heilen. Ziel bekommt nach 1-10 Tagen wieder Gefühl.
4) Kleinere Ohren-/Nasenbehandlung (H)[7956] R: B / D: P
   Zauberer kann alle äußeren Ohren- und Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust.
5) Organ konservieren (H)[7957] R: B / D: P
   Zauberer kann ein Organ konservieren (auch außerhalb des Körpers).
6) Kleinere Augenbehandlung (H)[7958] R: B / D: P
   Zauberer kann kleinere Augenverletzungen (Fremdobjekte entfernen, kleine Schrammen) heilen.
7) Größere Nervenbehandlung (H)[7959] R: B / D: P
   Wie Kleinere Nervenbehandlung, aber Zauberer kann größere Nervenschäden heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Größere Ohrenbehandlung (H)[7960] R: B / D: P
   Wie Kleinere Ohrenbehandlung, nur kann der Magier innere und äußere Schäden heilen, Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen geheilt. Komplette Erneuerung des Ohres ist eine Ausnahme !
9) Joining (H ? *)[7961] R: B / D: P
   Zauberer kann eine Extremität wieder ansetzen. Die anderen drei Wundheiler-Joining-Sprüche müssen auch noch angewendet werden, um die Extremität wieder voll funktionstüchtig (nach 10-100 Tagen) herzustellen.
10) Größere Augenbehandlung (H)[7962] R: B / D: P
    Zauberer kann alle Augenschäden bis auf kompletten Verlust heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Lebenserhaltung (H)[7963] R: B / D: 1h /St
    Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Magiers in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.
12) Wahre Nervenbehandlung (H)[7964] R: B / D: P
    Wie Größere Nervenbehandlung, aber Heilung tritt sofort ein.
13) Organe Transplantieren (H)[7965] R: B / D: P
    Zauberer kann ein gesundes Organ übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.
14) Organe heilen (H)[7966] R: B / D: P
    Zauberer kann jedes Organ, das nicht völlig zerstört wurde heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
15) Kleine Gehirnbehandlung (H)[7967] R: B / D: P
    Zauberer kann kleinere Gehirnschäden heilen (inklusive Koma). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.) 1h Anwendungszeit, Erholungszeit: 1-10 Tage.
20) Wahres Joining (H ? *)[7968] R: B / D: P
    Wie Joining, nur muß der Magier die anderen drei wahres-Joining-Sprüche anwenden, und die Extremität ist nach 10 min. voll funktionsfähig.
25) Nerven regenerieren (H)[7969] R: B / D: P
    Zauberer kann zerstörte Nerven regenerieren. Neuwachstum dauert 1-10 Tage, je nach verlorener Menge.
30) Organe regenerieren (H)[7970] R: B / D: P
    Zauberer kann ein verlorenes Organ vollständig regenerieren. Prozeß dauert 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage. Ziel bleibt im Koma während der Erholungszeit. Gehirn kann nicht regeneriert werden.
50) Gehirn regenerieren (H)[7971] R: B / D: P
    Zauberer kann Gehirngewebe regenerieren in 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage (Ziel ist im Koma während der Heilung). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.)

Prothesen (Prosthetics) [SL24]

1) Abschätzen (H)[7936] R: B / D: -
   Wundheiler kann Dimensionen abschätzen und sich daran erinnern, um falsche Gliedmaßen herzustellen.
2) Holz formen (H)[7937] R: S / D: P
   Zauberer bekommt die Fähigkeiten, Holz zu formen. Fähigkeit hält 24h an (die Zeit eine falsche Gliedmaße herzustellen).
3) Holz anpassen (H)[7938] R: S / D: 1h
   Zauberer kann eine hölzerne Gliedmaße an einen Körper anpassen.
4) Beleben (8h) (H)[7939] R: B / D: 8h
   Belebt eine falsche Gliedmaße für 8h.
5) Glas formen (H)[7940] R: S / D: P
   Zauberer bekommt die Fähigkeiten Glas zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Glas bearbeiten dauert doppelt so lange wie Holz bearbeiten (2 Tage).
6) Glas anpassen (H)[7941] R: S / D: 1h
   Zauberer kann eine gläserne Gliedmaße an einen Körper anpassen.
7) Beleben (24h) (H)[7942] R: S / D: 24h
   Belebt eine falsche Gliedmaße für 24h.
8) Normales Metall formen (H)[7943] R: S / D: P
   Zauberer bekommt die Fähigkeiten normales Metall zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Normales Metall bearbeiten dauert 4 Tage.
9) Normales Metall anpassen (H)[7944] R: S / D: 1h
   Zauberer kann eine Gliedmaße aus normalem Metall an einen Körper anpassen.
10) Künstliche Haut (H)[7945] R: B / D: P
    Gibt dem Magier die Fähigkeit, künstliche Haut herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 1-10 Tage, je nach Größe.
11) Beleben (1 Woche) (H)[7946] R: S / D: 1Woche
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Woche.
13) Verzaubertes Material anpassen (H)[7947] R: S / D: 1h
    Zauberer kann eine Gliedmaße aus verzaubertem Material an einen Körper anpassen.
15) Beleben (1 Monat) (H)[7948] R: S / D: 1 Monat
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Monat.
20) Künstliches Fleisch (H)[7949] R: B / D: P
    Gibt dem Magier die Fähigkeit, künstliches Fleisch herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 10-100 Tage, je nach Größe.
25) Beleben (1 Jahr) (H)[7950] R: S / D: 1Jahr
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr.
30) Beleben (1 Jahr/St) (H)[7951] R: S / D: 1Jahr/St
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr/Stufe.
50) Wahres Beleben (H)[7952] R: S / D: P
    Belebt eine falsche Gliedmaße permanent.

Schäden beherrschen (Concussion Mastery) [SL123]

1) Heilen (1-30) (H)[7917] R: B / D: P
   Heilt 1W3 x 1W10 Schadenspunkte.
2) Benommenheit heilen I (H *)[7918] R: B / D: P
   Heilt 1 Runde Benommenheit.
3) Verbrennung/Erfrierung heilen I (H)[7919] R: B / D: -
   Heilt ein Gebiet von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.
4) Regeneration I (H c *)[7920] R: B / D: C
   Heilt 1W3 Schadenspunkte pro Kampfrunde, solange der Magier sich konzentriert.
5) Erwachen (H)[7921] R: B / D: -
   Ziel ist sofort wach.
6) Verbrennung/Erfrierung heilen II (H)[7922] R: B / D: -
   Heilt entweder zwei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades).
7) Heilen (5-150) (H)[7923] R: B / D: P
   Heilt 1W3 * 5W10 Schadenspunkte.
8) Benommenheit heilen III (H *)[7924] R: B / D: P
   Heilt 3 Runden Benommenheit.
9) Verbrennung/Erfrierung heilen III (H)[7925] R: B / D: -
   Heilt entweder drei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades) und ein Gebiet leichten Schadens, oder ein Gebiet schweren Schadens (z.B. Verbrennungen 3. Grades).
10) Regeneration II (H c *)[7926] R: B / D: C
    Heilt 2W3 Schadenspunkte pro Kampfrunde, solange der Magier sich konzentriert.
11) Heilen (10-300) (H)[7927] R: B / D: P
    Heilt 1W3 * 10W10 Schadenspunkte.
12) Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H)[7928] R: B / D: -
    Heilt entweder 4 leichte, 2 mittlere, 1 Schwere und 1 leichte oder 2 leichte und 1 mittlere Verbrennung / Erfrierung.
13) Benommenheit heilen V (H *)[7929] R: B / D: P
    Heilt 5 Runden Benommenheit.
14) Benommenheit heilen I (30m) (H *)[7930] R: B / D: P
    Wie oben, nur wird irgendein Ziel in 30m Umkreis von 1 KR Benommenheit geheilt.
15) Regeneration III (H c *)[7931] R: B / D: C
    Heilt 3W3 Schadenspunkte pro Kampfrunde, solange der Magier sich konzentriert.
20) Heilen (20-600) (H)[7932] R: B / D: P
    / Heilt 1W3 * 20W10 Schadenspunkte.
25) Wahres Heilen (H)[7933] R: B / D: P
    Heilt alle SP.
30) Wahres Verbrennungen / Erfrierungen heilen (H)[7934] R: B / D: -
    Ziel wird von allen Verbrennungen und Erfrierungen geheilt.
50) Wahres Benommenheit heilen (H *)[7935] R: B / D: P
    Heilt jede Benommenheit.

Verstand heilen (Mind Healing) [SUC75]

1) Psychose entdecken (I)[7894] R: S / D: -
   Magier erfährt, ob ein Ziel eine Psychose hat, aber nicht welche.
2) Analyse (I)[7895] R: S / D: -
   Magier kann die Art und Ursache einer Psychose in einem Ziel herausfinden.
3) Beruhigen (M)[7896] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ein Ziel wird beruhigt.
4) Schrulle heilen (H)[7897] R: B / D: P
   Magier heilt Ziel von einer Schrulle (Zucken, Tick o.ä.). Zauber muß gegen die Stufe der Schrulle (Meisterentscheid) einen WW machen.
5) Psychose unterdrücken (H)[7898] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann den Effekt jeder Geisteskrankheit (auch mag.) unterdrücken.
6) Frivolität heilen (H)[7899] R: B / D: P
   Magier kann das Ziel von einer Gewohnheit heilen, die nur unnütze Zeitverschwendung ist.
7) Stottern heilen (H)[7900] R: B / D: P
   Heilt jedes Stottern.
8) Mutlosigkeit heilen (H)[7901] R: B / D: P
   Heilt alle Effekte von Mutlosigkeit.
9) Hyperaktivität heilen (H)[7902] R: B / D: P
   Heilt ein Ziel von Hyperaktivität und dergleichen.
10) Unersättlichkeit heilen (H)[7903] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von einer Geisteskrankheit, die Unersättlichkeit bewirkt.
11) Vorurteile heilen (H)[7904] R: B / D: P
    Heilt Vorurteile.
12) Manie / Depression heilen (H)[7905] R: B / D: P
    Heilt Depressionen und manische Depressionen.
13) Rückentwicklung heilen (H)[7906] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von irgendeiner Art Rückentwicklung.
14) Hysterie heilen (H)[7907] R: B / D: P
    Heilt Hysterie und ähnliche Symptome.
15) Emotionale Unordnung heilen (H)[7908] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von emotionaler Unordnung (was immer man sich darunter vorzustellen hat...)
16) Wahnvorstellung heilen (H)[7909] R: B / D: P
    Heilt Wahnvorstellungen.
17) Besessenheit heilen (H)[7910] R: B / D: P
    Heilt Besessenheit.
18) Paranoia heilen (H)[7911] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von Paranoia und falschen Vorstellungen.
19) Phobie heilen (H)[7912] R: B / D: P
    Heilt Phobien und Phobien-ähnliche Krankheiten.
20) Schizophrenie heilen (H)[7913] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von dem Problem mehrfacher Persönlichkeiten.
25) Katatonie heilen (H)[7914] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von Paralysen und katatonischer mentaler Unordnung.
30) Amnesie heilen (H)[7915] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von Gedächtnisverlusten (natürliche und künstliche).
50) Geistige Retardierung heilen (H)[7916] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von geistiger Zurückgebliebenheit (bringt sie auf einen normalen Level).

geschlossene Listen

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
   Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
   Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
   Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
   Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
   Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
    Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL12]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
    Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
    Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
   Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
   Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
    Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
   Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
    Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
    Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geschwindigkeit (Speed) [SQu5]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
   Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
   Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
   Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
   Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
   Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
   Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
   Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
   Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
   Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
   Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
   Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
    Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
    Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
    Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
    Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
    Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
    Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
    Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
    Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
    Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
    Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
    Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
    Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
    Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SLI11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
   Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
   Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
    Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SLI14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
   Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
   Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
   Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
   Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
    Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
    Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
    Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
    Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
    Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLI15]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
   Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
    Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SLI11]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
   Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
   Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
   Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
   Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
    Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
    Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St

Wie oben mit Bonus 25.

17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SLI13]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
   Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
   Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
   Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
   Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
    Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
    Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
    Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
    Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
   Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
   Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
   In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
   Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
   Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
   Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
   Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
    Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
    Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
    Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
    Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
    Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
    Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
    Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
    Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.
50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [S108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SLi98]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
   Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
   Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
    Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
    Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
    Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
    Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SLi99]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
   Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
    Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
    Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SLI06]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
   Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
   Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
    Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
    Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
    Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
    Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV068]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
   Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
   Die Position des Griffs ist:
   01-25 Linker Arm
   26-50 Rechter Arm
   51-70 Rechtes Bein
   71-90 Linkes Bein
   93-100 Hals
   Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
   Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
   Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
   Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
    Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
    Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert.
    Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
    Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
    Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
    Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL109]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL07]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLi10]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
   Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
   Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
   Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
   Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
   Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
    Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
    Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
    Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
    Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
    Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
    Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
    Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SLi07]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
   Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
   Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
   Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
   Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
    Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
    Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.

Zauberer

(reine Magiekundige der Grundmagie und Göttermagie) [Sorcerer, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Zauberer konzentrieren ihre Sprüche auf Zerstörung. Ihre Basissprüche handeln von der Zerstörung belebten und unbelebten Materials.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Festes zerstören Solid Destruction	SL-98 17	Fleisch zerstören Flesh Destruction	SL-99 19	Flüssigkeiten zerstören Fluid Destruction	SL-97 20
Gas zerstören Gas Destruction	SL-99 19	Seelen zerstören Soul Destruction	SL-97 18	Verstand zerstören Mind Destruction	SL-98 19
Wege des Zerreißens Rending Ways	SUC-67 23				

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25
Erschaffungen Creations	SL-46 27	Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19	Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12
Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15	Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20
Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22
Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12	Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21
Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69 22	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Symbole Symbolic Ways	SL-47 21
Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19	Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23		

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76	19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38	21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40	14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72	22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38	20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49	23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42	19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74	20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39	20
Runen Rune Mastery	SL-73	21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73	22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40	21
Verzauberung des Körpers Physical Enhancement	SL-75	19	Wahrnehmung der Grundmagie Essence's Perceptions	SL-72	16	Wege der Entdeckung Detecting Ways	SL-74	19
Wege der Erforschung Delving Ways	SL-76	18	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41	15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42	20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75	21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41	19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39	19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23						

Grundlisten

Festes zerstören (Solid Destruction) [SI98]

1) Eis schmelzen (F)[5420] R: 30m / D: P
Schmilzt bis zu 0,3m³ pro Stufe Eis.
2) Erde lockern (F)[5061] R: 30m / D: P
Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
3) Erosionen (F)[5422] R: 3m / D: P
Läßt 3m³ eines Materials mit 1000-facher Geschwindigkeit verfallen.
4) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
5) Tür zu Staub (F)[5424] R: 3m / D: P
Läßt eine nichtmagische Tür mit den Maßen 15cm dick, 3m hoch und 3m breit zu Staub zerfallen (Wenn die Tür dicker als 15cm ist, zerfallen die ersten 15cm).
6) Stein zu Erde (F)[5065] R: 30m / D: P
Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
8) Erde zu Schlamm (F)[5067] R: 30m / D: P
Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
10) Korridor (F)[5427] R: 30m / D: P
Erschafft einen 1m breiten und 2m hohen Korridor, der 0,3m pro Stufe lang ist, er kann durch jedes nichtmetallische, anorganische Material führen. Der Korridor kann mit 30cm pro KR vorangetrieben werden, solange der Magier sich konzentriert.
11) Zerschmettern (F)[5428] R: 30m / D: P
Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer `A` durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer `C`.
12) Erde zu Staub (3m³) (F)[4614] R: 30m / D: P
Verwandelt bis zu 3 m³ Erde in feinen Staub.
13) Stein zu Staub (F)[5430] R: 30m / D: P
Verwandelt 3m³ Stein in Staub.
14) Wahres Tür zu Staub (F)[5431] R: 3m / D: P
Wie Tür zu Staub, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
15) Metall zu Staub (F)[5432] R: 30m / D: P
Verwandelt 3m³ Metall in Staub.
20) Wahres Festes zerstören (F)[5433] R: 30m / D: P
Verwandelt 0,03m³ pro Stufe von jedem beliebigen unbelebtem Material in Staub.
25) Erdbeben (F)[5077] R: 30m/St / D: 1KR
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Großer Riß (F)[5435] R: 100m / D: P
Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3m/St tief, 30cm/St breit, und 6m/St lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
50) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9

Fleisch zerstören (Flesh Destruction) [SI99]

1) Zerrung (F)[5437] R: 30m / D: P
Ein zufälliger Teil eines zufälligen Gliedes wird gezerrt. Wenn es Teil eines Beines ist: Bewegungsweite -25%, Kampf -10, Ist es Teil eines Arms: Kampf -20.
2) Extremitätenschmerz (F)[5438] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
Ein zufälliges Glied schmerzt ungemein. Ist es ein Bein, kann das Ziel nicht mehr laufen, ist es ein Arm, kann er nicht benutzt werden.
3) Berührung des Lösens (F)[5439] R: B / D: P
Gewebe und Knochen des Ziels lösen sich voneinander, als wäre das Opfer eine lange Strecke gefallen. Je nachdem, wie der Widerstandswurf fehlgeht, bekommt das Ziel unterschiedliche kritische Treffer durch Zerstörung: (01-10) = A , (11-20) = B , (21-30) = C , (31-40) = D , (>41) = E.
4) Gelenke sperren (F)[5440] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
Ein Gelenk des Ziels wird gesperrt. Effekte wie in Extremitätenschmerz, aber wenn es ein Bein ist, ist die Bewegungsweite =1, Wenn es ein Arm ist wird alles fallen gelassen, was dieser Arm hält.
5) Extremität brechen (F)[5441] R: 30m / D: P
Wie Extremitätenschmerz, aber Extremität wird gebrochen. Ein Arm ist nutzlos, ein Bein vermindert die Bewegungsweite um 50% und Kampf um -75.
6) Lösen (6m) (F)[5442] R: 6m / D: P
Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 6m.
7) Hauttod (F)[5443] R: 30m / D: P
Die Haut des Ziels wird am ganzen Körper flockig und sich abpellen. Keine Taktischen Nachteile, aber Aussehen -50%. Hält entweder 1 Monat an oder bis der Bann gebrochen wurde.
8) Lösen (15m) (F)[5444] R: 15m / D: P
Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 15m.
9) Ohr lösen (F)[5445] R: 30m / D: P
Ein Ohr des Ziels wird losgerissen. Bis er geheilt wird, ist sein Hörvermögen um 50% gesenkt (-25 auf Talente auch mit Hören, -50 auf Talente nur mit Hören). Verliert das Opfer beide Ohren, ist es taub.
10) Extremitätentod (F)[5446] R: 30m / D: P
Eine zufällige Extremität des Ziels wird verdorren und absterben. Pro Tag sterben 5% des Glieds, wenn 100% abgestorben sind, fällt die Extremität ab. Kann durch Nerven behandeln geheilt werden, bis 80% abgestorben sind, danach muß es regeneriert werden.
11) Auge lösen (F)[5447] R: 30m / D: P
Wie Ohr lösen, betrifft aber ein Auge.
12) Lungenkollaps (F)[5448] R: 30m / D: P
Eine der Lungen des Ziels kollabiert. es ist auf -50 für alle körperlichen Aktivitäten, bis die Lunge wieder geheilt ist.
13) Muskeltod (F)[5449] R: 30m / D: P
Wie Extremitätentod, betrifft aber einen zufälligen Muskel (kein Muskelorgan, z.B.: Herz).
14) Knochentod (F)[5450] R: 30m / D: P
Wie Extremitätentod, aber ein zufälliger Knochen (kein Rückgrat- oder Schädelknochen) löst sich langsam auf.
15) Schwarze Magie I (F)[5451] R: V / D: V
Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie I (sh. Regelbuch) gelernt werden.
20) Verfaulen (F)[5452] R: 30m / D: P
Die Knochen des Ziels werden langsam verfaulen, Eine verringerte Aktivität wie in Extremitätentod ist die Folge, wegen der verringerten Blutproduktion.
25) Schwarze Magie II (F)[5453] R: V / D: V
Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie II (sh. Regelbuch) gelernt werden.
30) Lösen (30m) (F)[5454] R: 30m / D: P
Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 30m.
50) Wahres Lösen (F)[5455] R: 100m / D: P
Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 100m, und das Ziel bekommt immer einem kritischen Treffer durch Aufprall `E`, wenn der Magieresistenzwurf mißlingt.

Flüssigkeiten zerstören (Fluid Destruction) [SL97]

1) Wasser verdampfen (F)[5456] R: 30m / D: P
   Verdampft 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.
2) Wasser gefrieren (F)[5457] R: 30m / D: P
   Gefriert 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.
3) Verdampfen (30m³) (F)[5458] R: 30m / D: P
   Läßt 30m³ Flüssigkeit während 1 Stunde rapide verdampfen.
4) Wasser desintegrieren (3m³) (F)[5459] R: 30m / D: P
   Läßt sofort 3m³ Wasser verschwinden.
5) Wasser beruhigen (F c)[5460] R: 30m R / D: C
   Wasser innerhalb des Radius ist sofort beruhigt, Wellen werden um 6m flacher.
6) Wasserbolzen (30m) (E)[5461] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
7) Regen stoppen (30m) (F)[5462] R: 30m / D: 24h
   Für 1h pro Stufe wird in 30m Umkreis kein Niederschlag fallen.
8) Dehydrieren (30dm³) (F)[5463] R: 30m / D: P
   Entfernt alle Flüssigkeit (gewöhnlich Wasser) aus einem 0,03m³ unbelebten Objekt.
9) Verdampfen (300m³) (F)[5464] R: 30m / D: P
   Wie oben mit 300m³ Flüssigkeit.
10) Wasser desintegrieren (30m³) (F)[5465] R: 30m / D: P
    Läßt sofort 30m³ Wasser verschwinden.
11) Regen stoppen (150m) (F)[5466] R: 150m / D: 24h
    Für 1h pro Stufe wird in 150m Umkreis kein Niederschlag fallen.
12) Dehydrieren (300dm³) (F)[5467] R: 30m / D: P
    Wie oben aus einem 0,3m³ großen, unbelebten Objekt.
13) Verdampfen (3000m³) (F)[5468] R: 30m / D: P
    Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.
14) Wasser desintegrieren (300m³) (F)[5469] R: 30m / D: P
    Läßt sofort 300m³ Wasser verschwinden.
15) Wahres Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[5470] R: 30m R/St / D: 10min/St
    Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden um 15m flacher.
20) Luftfeuchtigkeit senken (F)[5471] R: 1 / D: P
    Pro Minute, die sich der Magier konzentriert, fällt die Luftfeuchtigkeit um 1% (bis max. 50%). Die Luftfeuchtigkeit wird sich wieder auf den alten Wert heben, mit 5% (der ursprünglichen Luftfeuchtigkeit) pro Tag.
23) Austrocknung (E)[26044] R: 15m / D: P / WW:-10
    Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zauberkundige sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zauberkundige die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle.
    Wenn der Zauberkundige die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.
25) Verdampfen (3000m³) (F)[5472] R: 30m / D: P
    Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.
30) Wahres Wasser beruhigen (300m/St) (F c)[5473] R: 300m Radius/30 / D: 10min/St
    Wie oben, aber mit Radius 300m pro Stufe.
50) Wahres Luftfeuchtigkeit senken (F)[5474] R: 300m Radius/50 / D: P
    Pro Minute Konzentration fällt die Luftfeuchtigkeit um 5% (max. bis 95%). Die Luftfeuchtigkeit steigt wieder wie in Luftfeuchtigkeit senken.

Gas zerstören (Gas Destruction) [SL99]

1) Nebel verschwinden lassen (F)[5475] R: 30m / D: P
   Läßt allen Nebel in 3m/Stufe Umkreis verschwinden.
2) Luft stoppen (3m) (F c)[5476] R: 30m / D: C
   Vermindert jede natürliche Luftbewegung (z.B.: Wind) in 3m Umkreis um 45 Km/h. (Betrifft nicht Atmung).
3) Vakuum (1,5m) (F)[5477] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe Vakuum mit 1,5m Radius, alle innerhalb des Radius bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `B` durch die zurückströmende verdrängte Luft.
4) Desoxygenieren (3m; 1%) (F c)[5478] R: 30m / D: C
   Wie Luft stoppen, aber der Magier kann aus einem Feld mit 3m Radius den Sauerstoff entfernen, mit einer Geschwindigkeit von 1% des ursprünglichen Gehalts pro KR.
5) Luft stoppen (6m) (F c)[5479] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber mit Radius 6m.
6) Vakuum (3m) (F)[5480] R: 30m / D: -
   Wie oben, aber mit Radius 3m.
7) Desoxygenieren (6m; 1%) (F c)[5481] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber mit 6m Radius.
8) Gas zu Luft (F)[5482] R: 30m / D: P
   Verwandelt jedes Gas in Sauerstoff mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR, solange der Magier sich konzentriert.
9) Luft stoppen (30m) (F c)[5483] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber mit Radius 30m.
10) Vakuum (6m) (F)[5484] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber mit Radius 6m.
11) Großes Vakuum (1,5m) (F)[5485] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall.
12) Desoxygenieren (3m; 5%) (F c)[5486] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 3m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.
13) Desoxygenieren (15m; 1%) (F c)[5487] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Radius und einer Geschwindigkeit von 1%.
14) Großes Vakuum (3m) (F)[5488] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber mit Radius 3m.
15) Desoxygenieren (6m; 5%) (F c)[5489] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.
20) Wahres Vakuum (1,5m) (F)[5490] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall.
25) Desoxygenieren (6m; 20%) (F c)[5491] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 20%.
30) Wahres Vakuum (3m) (F)[5492] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber mit Radius 3m.
50) Implosion (F)[5493] R: 100m / D: -
    Zerstört Gase in einem abgeschlossenem Bereich (gewöhnlich ein Gebäude) mit Maßen bis zu 30m x 30m x 30m (oder auch 27000 m³). Je nach Konstruktion stürzt das Gebäude zusammen und jeder innerhalb erhält einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall von fallenden Trümmern.

Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL97]

1) Frage (M)[5494] R: 30m / D: -
   Ziel muß eine einfache Frage beantworten.
2) Besessenheit I (F M)[5495] R: 30m / D: V
   Ziel wird von einem Typ I Dämon besessen. Der Magier hat keine Macht über den Dämon oder über das Ziel. Der Dämon zwingt das Opfer zu zufälligen (nicht unbedingt bösen) Sachen. Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen Magieresistenzwurf gegen die Besessenheit.
3) Neurose (M)[5496] R: 30m / D: P
   Ziel hat eine irrsinnige Angst vor einer bestimmten Sache, die der Magier bestimmen kann. Das Opfer hat eine 50% Chance, das die Neurose zum Tragen kommt, wenn die Möglichkeit besteht (Bei einer Angst vor Pferden hätte das Opfer jedesmal wenn er in die Nähe eines Pferdes kommt, oder aufsteigen will eine 50% Chance).
4) Schuldgefühle (M)[5497] R: 30m / D: P
   Ziel bekommt Schuldgefühle über eine bestimmte Sache in der Vergangenheit. Es wird so etwas nie wieder tun.
5) Paranoia (M)[5498] R: 30m / D: P
   Ziel glaubt, jeder sei hinter ihm her. Es wird niemandem trauen.
6) Besessenheit II (F M)[5499] R: 30m / D: V
   Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ II und einem Widerstandswurf einmal pro Minute.
7) Panik (M)[5500] R: 30m / D: P
   Ziel wird in jeder für ihn gefährlichen Situation fliehen, wenn ihm nicht jedesmal ein Magieresistenzwurf gelingt.
8) Seelenwanderung (M)[5501] R: 30m / D: V
   Die Seelen von Magier und Ziel tauschen ihren `Platz`. Der Magier kann mit 50% normaler Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Magiers ist inaktiv. Magier kann den Spruch jederzeit abbrechen (1 KR), das Ziel kann sich nur mit einem Widerstandswurf helfen (Es hat alle 10min einen). Wenn einer der Körper getötet wird, werden beide Seelen zerstört (sh. Absolution).
10) Besessenheit III (F M)[5502] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ III und einem Widerstandswurf einmal alle 10 Minuten.
11) Seelenfang (M)[5503] R: 30m / D: V
    Ein Teil der Seele des Ziels wird gefangen und in ein organisches Objekt am Körper des Magiers gesperrt. Der Körper des Opfers wird das tun, was der Magier will, wenn dieser sich konzentriert. Der Spruch bricht ab, wenn: 1) der Magier ihn abbricht, 2) das Objekt zerstört wird, 3) das Ziel mehr als 30m vom Magier entfernt ist, oder 4) das Objekt nicht mehr am Körper des Magiers ist. wenn der Magier sich nicht mehr konzentriert, kann das Ziel machen, was es will, allerdings mit -30 auf alle Aktionen.
12) Fluch der verlorenen Seele (M)[5504] R: 30m / D: V
    Ein Teil der Seele des Opfers wird in ein zufälliges Objekt in 150 Km Umkreis gesperrt, Ziel hat -30 auf alle Aktionen, bis das Objekt zerstört wurde. das Ziel weiß die Richtung zu seiner Seele liegt.
13) Besessenheit IV (F M)[5505] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ IV und einem Widerstandswurf einmal pro Stunde.
14) Wort der Panik (M *)[5506] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Ziel flüchtet in totaler Panik vor dem Magier.
15) Ruf der Panik (M *)[5507] R: 6m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Wie Wort der Panik, betrifft aber alle in 6m Umkreis um den Magier.
20) Seelenfang II (M)[5508] R: unbegrenzt / D: V
    Wie Seelenfang I, aber der Spruch bricht nur ab, wenn der Magier es will, oder das Objekt zerstört wurde. Das Ziel kennt die Richtung zu seiner Seele.
25) Wahre Seelenwanderung (M)[5509] R: 30m / D: V
    Wie Seelenwanderung, aber der Magier kann mit 90% Aktivität handeln und das Ziel nur jede Stunde einen WW machen.
30) Absolution (M)[5510] R: 30m / D: V / WW:-20
    Die Seele des Opfers verläßt den Körper, Sie bleibt, wo auch immer solche Seelen bleiben für 30 Tage / 10 Fehlwurf. Sie kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos und auf -75 für alle unterbewußten Aktivitäten.
50) Reine Absolution (M)[5511] R: 30m / D: V / WW:-20
    Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbelebung zurückgeholt werden.

Verstand zerstören (Mind Destruction) [SL98]

1) Kleinere Schmerzen (M)[5512] R: 30m / D: 10min/5 Fehlwurf
   Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen, Die Lebensenergiepunkte kommen nach Ablauf der Dauer wieder zurück, wenn das Opfer nicht gestorben ist.
2) Benommenheit I (M)[5513] R: 30m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Ziel ist benommen.
3) Desorientierung (M)[5514] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Ziel bekommt -25 auf alle Orientierungs-, Wahrnehmungs- und Initiativewürfe.
4) Ungleichgewicht (M)[5515] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Manöverwürfe.
5) Störungen (M)[5516] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
   Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Kampfwürfe (AT / PA usw.)
6) Benommenheit III (M)[5517] R: 30m / D: 3KR/10 Fehlwurf
   Ziel ist benommen.
7) Größere Schmerzen (M)[5518] R: 30m / D: 10min/5 Fehlwurf
   Wie Kleinere Schmerzen, zieht aber 50% der verbliebenen Lebensenergiepunkte ab.
8) Vergessen (M)[5519] R: 3m / D: P
   Ziel vergißt eine Periode (1min/Stufe) seiner Vergangenheit, wie der Magier es wünscht.
9) Wort des Schmerzes (M *)[5520] R: 30m / D: P
   Wie Größere Schmerzen, aber der Schaden muß geheilt werden.
10) Verstandschock (M)[5521] R: 30m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Desorientierung, Ungleichgewicht und Störungen auf einmal.
11) Blackout (M)[5522] R: 15m / D: P
    Für 10 Minuten pro Tag hat das Opfer einen Blackout (zufällige Zeit). Ziel kann in dieser Zeit nichts tun oder denken.
12) Benommenheit V (M)[5523] R: 30m / D: 5KR/10 Fehlwurf
    Ziel ist benommen.
13) Verstand leeren (M)[5524] R: 30m / D: 1KR/5 Fehlwurf
    Der Verstand des Opfers ist für die Dauer komplett leer. Er kann nicht denken, nichts tun, Zeit messen o.ä. Er ist für 1 KR danach benommen.
14) Große Verwirrung (M)[5525] R: 30m / D: 1h/5 Fehlwurf
    Betrifft Stufe Ziele. Jedes Ziel kann nur mit 50% eine Entscheidung treffen (kann sich noch verteidigen).
15) Verstand brechen (M)[5526] R: 30m / D: 1Tag/10 Fehlwurf
    Ziel ist ein lallender Idiot. Er kann herumgeführt werden, aber keine Aktionen machen.
20) Verlorene Erfahrung (M)[5527] R: 30m / D: P
    Ziel verliert 5% seiner Abenteuerpunkte.
25) Große Schmerzen (M)[5528] R: 100m / D: P
    Wie Kleinere Schmerzen, betrifft aber Stufe Ziele, die Lebensenergie kann nur durch Heilung zurückgegeben werden und die Reichweite ist 100m.
30) Großer Verstandschock (M)[5529] R: 100m / D: 1Tag/5 Fehlwurf
    Wie Verstandschock, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.
50) Großes Verstand leeren (M)[5530] R: 100m / D: 1KR/5 Fehlwurf
    Wie Verstand leeren, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.

Wege des Zerreißens (Rending Ways) [SUC67]

1) Splittern (F)[5531] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes splitternde Material (Glas, Ton, Feuerstein) splittern lassen. Ein Splitter ist max. 10% der Ausgangsmasse.
2) Reißen (F)[5532] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes reißende Material (Papier, Fließ usw.) reißen lassen. Abgerissenes Stück ist max. 50% der Ausgangsmasse.
3) Brechen (F)[5533] R: 3m/St / D: P
Magier kann brechendes Material (Stein, Ton, Stahl, usw.) brechen lassen. Ein Stück hat maximal 2,5 cm/Stufe Länge und Tiefe.
4) Zerreißen (F)[5534] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes zerreißende Material (Seil, Stahlkabel, Bogensehnen, usw.) zerreißen lassen.
5) Krümmen (F)[5535] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes elastische Material (Holz, Knochen, usw.) biegen. Material läßt sich um 1° pro Stufe biegen. Ein exakt gerader Speerschaft würde durch einen Magier der 15. Stufe hinterher einen Bogen von 15 Grad haben.
6) Zerschmettern (F)[5536] R: 3m/St / D: P
Magier kann splitterndes Material (Glas, Ton, gefrorener Stahl, usw.) splittern lassen. Objekt wird kleine Teile zerfallen.
7) Biegen (F)[5537] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes biegbare Material (Holz, Stahl, usw.) verbiegen. Material kann um 1° pro Stufe verbogen werden. Siehe Spruch Stufe 5 (mit Metallschaft allerdings).
8) Verbeulen (F)[5538] R: 3m/St / D: P
Magier kann "verbeulbares" Material (Stahl, gekochtes Leder, Holzplatten, usw.) verbeulen. Material wird nicht perforiert.
9) Zerbrechen (F)[5539] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes Material an irgendeiner Stelle in zwei Teile brechen.
10) Drücken (F)[5540] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe von sich wegdrücken. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich weit weggedrückt. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe weit weggeschoben, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.
11) Zersplittern (F)[5541] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes splitternde Material (Holz, Knochen, usw.) splittern lassen. Objekt ist total kaputt, nutzlos. Wesen bekommen hierdurch einen komplizierten Bruch.
12) Ziehen (F)[5542] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe zu sich hinziehen. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich stark herangezogen. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe herangezogen, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.
13) Verrenken (F)[5543] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Teil eines Ganzen zum Teil lösen (aber nicht ganz). Bei Wesen werden so Extremitäten ausgerenkt (-75 auf alle Aktion mit diesem Arm / Bein o.ä.) plus 1-5 Muskeln und Sehnen, die überdehnt wurden.
14) Durchbohren (F)[5544] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt (Finger, Hand, Waffe o.ä.) durch ein anderes Objekt hindurchbohren, welches einen kritischen Treffer durch spitze Waffen erhält. Kann z.B. benutzt werden, um ein Objekt in einem Schild zu verankern, ein Loch in eine Wand zu machen o.ä.
15) Hacken (F)[5545] R: 3m/St / D: P
Verursacht einen kritischen Treffer durch Hiebwaffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Gebiet von 3x3x3m in dichtem Unterholz freigehauen, ein Schild hat eine tiefe Kerbe usw.).
16) Abtrennen (F)[5546] R: 3m/St / D: P
Trennt ein Stück (1% pro Stufe der Ausgangsmasse) von einem Ganzen ab. Wesen verlieren Extremitäten oder nur Hände und Füße (Magier kann bestimmen) und bluten mit 1/2 SP pro Stufe (1/4 bei Händen und Füßen) pro KR.
17) Zerdrücken (F)[5547] R: 3m/St / D: P
Verursacht einen kritischen Treffer durch stumpfe Waffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Glas zerschmettert, ein Schild eingedrückt u.ä.).
18) Zertrennen (F)[5548] R: 3m/St / D: P
Verursacht einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere)auf ein Objekt. Objekt wird in eine zufällige Anzahl Einzelteile zerlegt.
19) Rammen (F)[5549] R: 3m/St / D: P
Erschafft eine magische Ramme, die der Magier zur Attacke gegen Objekte und Wesen einsetzen kann. Ramme verursacht kritische Treffer durch stumpfe Waffen mit +2 pro Stufe des Magiers.
20) Implodieren (F)[5550] R: 3m/St / D: P
Läßt ein Ziel oder Wesen implodieren. Ziel erhält einen krit. Treffer durch Aufprall und einen krit. Treffer durch Streß (zufällige Schwere). Mißlingt einem Objekt ein WW, so wird auf mindestens die Hälfte (mehr wenn geht) des vorherigen Volumens eingeengt.
25) Explodieren (F)[5551] R: 3m/St / D: P
Läßt ein Ziel (max. 0,1 m³ pro Stufe des Magiers) explodieren. Ziel erhält einen kritischen Treffer durch Aufprall und einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere). Objekte explodieren in viele Teile und verursachen 1-5 (+2 /Stufe des Magiers) Attacken auf jeden Umstehenden in 30 cm Umkreis. Je nach Art des Objekts werden unterschiedliche Treffer verursacht (Meisterentscheid).
30) Zerstäuben (F)[5552] R: 3m/St / D: P
Zerstäubt bis 0,3 m³ Material pro Stufe des Magiers in ein feines Pulver. Ein betroffenes Ziel verwandelt sich in ein (sterbendes?) Häufchen Asche (die sich gut zum kompostieren eignet!).
50) Verheerung (F)[5553] R: 3m/St / D: P
Läßt alle Ziele und Objekte in 1,5 m pro Stufe Umkreis von einem zufälligen Spruch dieser Liste betroffen sein. Für diesen Spruch wirken auch die niedrigeren Sprüche (1-9) gegen lebende Ziele. (Seid kreativ, Meister!)

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
16) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
2) Selbsterhaltung (F)[5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P

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

3) Wasser produzieren I (F)[5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
4) Essen produzieren I (F)[5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
5) Reparatur (F)[25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
5) Feuer machen (F)[5796] R: 30cm / D: P
Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze `A`.
6) Nahrung erschaffen I (F)[5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
7) Wasser produzieren III (F)[5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
8) Essen produzieren III (F)[5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
9) Kräuter verbessern (F)[5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
10) Wasser produzieren V (F)[5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
11) Essen produzieren V (F)[5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
12) Nahrung erschaffen III (F)[5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
13) Kräuter meistern (F)[5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F)[5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
16) Große Wasserproduktion (F)[5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
17) Wahre Nahrungsproduktion (F)[5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
18) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
20) Kleineres Tiere erschaffen (F)[5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
25) Wahres Nahrung erschaffen (F)[5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
30) Großes Pflanzen erschaffen (F)[5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
50) Großes Tiere erschaffen (F)[5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
60) Wahre Erschaffung (F)[26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
75) Wahre Massenerschaffung (F)[26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
90) Landschaftserschaffung (F)[26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC] [31]

1) Normale Geburt (I)[5812] R: B / D: V
Versorgt den Magier mit dem für eine unkomplizierte Geburt notwendigem Wissen.
2) Kleine Heilung (H)[5813] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 1. und 2. Grades heilen. Operation dauert eine halbe Stunde.
3) Örtliche Betäubung (H)[5814] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine Körperstelle von 15x15x15cm betäuben.
4) Beruhigen (M)[5815] R: B / D: 10min/St
Nimmt die Angst und den gröbsten Schmerz. Unterstützt logische mentale Prozesse und unterdrückt instinktive Fluchtreaktionen.
5) Heilung III (H)[5816] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 3. Grades heilen. Operation dauert zwei Stunden. Betäubung wird empfohlen.
6) Wehen kontrollieren (H c)[5817] R: B / D: 1Tag/St (C)
Der Magier kann den Wehenvorgang total kontrollieren, vom Aufhalten der Wehen, bis zum Einsetzen der überfälligen Wehen. Die Stärke kann von KR zu KR intensiviert werden, wenn der Magier sich konzentriert und in bis zu 3m Entfernung ist.
7) Milchproduktion (H)[5818] R: B / D: 1Tag/St
Der Magier kann die Milchproduktion eines weiblichen Wesens kontrollieren, vom Versiegen bis zum extremen produzieren. Das Wesen benötigt eine um 30% höhere Nahrungszufuhr oder wird unterernährt.
8) Diagnose (I)[5819] R: B / D: -
Der Magier bekommt alle Informationen über den Gesundheitszustand des Patienten, ohne jedoch Fähigkeiten und Werkzeuge zum heilen zu bekommen. Das Alter des Fötus, Geschlecht und allgemeiner Zustand werden ebenfalls in Erfahrung gebracht.
9) Heilung IV (H)[5820] R: B / D: P
Der Magier kann eine Geburtsverletzung des 4. Grades heilen. Operation dauert vier Stunden. Betäubung ist nötig.
10) Operation (H)[5821] R: B / D: P
Der Magier kann fast alle Geburtsverletzungen heilen, auch ein Kaiserschnitt wird hiermit ermöglicht.
11) Allgemeine Betäubung (H)[5822] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann auf zwei Arten betäuben: entweder mit einer Vollnarkose oder vom Bauch an abwärts. Der Magier kann die Wehen weiter gehen lassen, ohne daß der Patient Schmerzen hat.
12) Empfängniskontrolle (H)[5823] R: B / D: 1Tag/St
Wenn die Empfängnisorgane des Patienten in Ordnung sind, kann der Magier den Patienten entweder unfruchtbar oder sehr fruchtbar machen.
13) Fötusvision (I)[5824] R: 30cm / D: -
Gibt dem Magier komplette Informationen über den Zustand des Fötus oder die Empfängnisorgane eines Patienten. Mögliche Probleme können entdeckt werden, wie auch aktive Gefahren (Luftmangel u.ä.).
14) Fötusrotation (F)[5825] R: 30cm / D: V
Der Magier kann die Position des Fötus richten, das Kind aus einer bewußtlosen oder toten Mutter holen, den Fötus vor einer Nabelschnurstrangulation bewahren u.ä..
15) Beatmung (E c)[5826] R: 30cm / D: C
Der Magier kann durch tiefes Einatmen dem Fötus Luft zukommen lassen, wenn dieser eine Nabelschnurstrangulation, Luftröhrenblockade u.ä. hat.
16) Kanal öffnen (F)[5827] R: 30cm / D: V
Der Magier kann den Geburtskanal erweitern, um dem Kind eine gefahrlose Geburt zu ermöglichen.
17) Emotionen (H)[5828] R: B / D: 24h
Der Magier kann die Emotionen des Ziels kontrollieren: von `heißem Verlangen` bis zu Impotenz und Apathie.
18) Empfängnis (H)[5829] R: B / D: 24h
Der Magier kann ein weibliches Wesen zur Empfängnis bei ihrem nächsten sexuellen Kontakt bringen, wenn der Partner fruchtbar ist.
20) Geschlechtskontrolle (F)[5830] R: B / D: 24h
Der Magier kann diesen Spruch sowohl auf einen Mann als auch auf eine Frau werfen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen (90%), daß das Kind männlich oder weiblich wird.
25) Lebende Gebärmutter (H)[5831] R: B / D: V
Der Magier kann eine Vase oder Urne o.ä. in eine Gebärmutter verwandeln, in der er den Fötus außerhalb des Mutterleibes aufziehen kann. es muß mit Nahrung und Wasser versorgt werden während der Schwangerschaft. Das Verfahren ist zu 90% sicher für das Kind. Mit diesem Spruch kann man auch einen Fötus in jedem Stadium der Schwangerschaft von der Mutter in die künstliche Gebärmutter oder in eine andere Frau bringen.
30) Reproduktionsregeneration (H)[5832] R: B / D: P
Der Magier kann mit 90% Wahrscheinlichkeit das gesamte Reproduktionssystem eines Patienten regenerieren und verjüngen.
50) Genetische Kontrolle (H)[5833] R: 30cm / D: P
Der Magier kann in den ersten 4 Wochen der Schwangerschaft versuchen, den Fötus zu kontrollieren. Faktoren wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Erbkrankheiten, die stärksten angeborenen Fähigkeiten usw. können manipuliert werden. Maximale Sicherheit ist 95% mit Abzügen bei besonders schweren Eingriffen (Meisterentscheid). Bei Patzer kann auch das Kind schwer geschädigt werden.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

1) Wissen über Knochen (H)[5834] R: B / D: -
Der Zauberkundige kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
3) Kleinere Brüche behandeln (H)[5835] R: B / D: P
Magier kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag.
4) Knorpel behandeln (H)[5836] R: B / D: P
Magier kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5837] R: B / D: 1Tag/St
Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Große Brüche behandeln (H)[5838] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
8) Schädelbruch behandeln (H)[5839] R: B / D: P
Magier kann einen Bruch in der Schädelgegend heilen. Allerdings keinen Splitterbruch. Erholungszeit: 1-10 Tage.
10) Gelenke behandeln (H)[5840] R: B / D: P
Magier kann ein gebrochenes (nicht gesplittertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Wahres kleinere Brüche behandeln (H)[5841] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Joining (H ? *)[5842] R: B / D: P
Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Knorpel behandeln (H)[5843] R: B / D: P
Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
14) Wahres große Brüche behandeln (H)[5844] R: B / D: P
Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
15) Wahres Schädelbruch behandeln (H)[5845] R: B / D: P
Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
16) Wahres Gelenke behandeln (H)[5846] R: B / D: P
Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
17) Splitterbruch behandeln (H)[5847] R: B / D: P
Magier kann jeden gebrochenen oder gesplitterten Knochen heilen. 10 min. Anwendungszeit, 1-10 Tage Erholungszeit.
18) Großes kleinere Brüche behandeln (H)[5848] R: B / D: P
Wie kleinere Brüche behandeln, heilt aber einen Bruch pro Stufe. Spruch dauert an, solange der Magier sich konzentriert. Jeder Bruch muß 1 Tag heilen.
20) Großes Knorpel behandeln (H)[5849] R: B / D: P
Wie großes kleinere Brüche behandeln, heilt aber Knorpel wie in Knorpel behandeln.
25) Wahres Joining (H ? *)[5850] R: B / D: P
Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes große Brüche behandeln (H)[5851] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Große Brüche behandeln und hat 30m Reichweite.
50) Großes Splitterbrüche heilen (H)[5852] R: 30m / D: P
Wie großes kleine Brüche behandeln, heilt aber Brüche wie in Splitterbruch behandeln und hat 30m Reichweite.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

1) Wissen über die Nerven (H)[5870] R: B / D: -
   Magier erfährt sämtliche Nervenschäden des Ziels mit den Werkzeugen, Methoden und Sprüchen, die zur Heilung benötigt werden. dem Magier werden keine Heilfähigkeiten zuteil.
4) Kleinere Nervenbehandlung (H)[5871] R: B / D: P
   Magier kann einen Nerv heilen. Erholungszeit: 1 Tag.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5872] R: B / D: 1Tag/St
   Magier kann Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
10) Lähmung aufheben (H)[5873] R: B / D: 1min/St
    Magier kann irgendeine Lähmung aufheben.
12) Joining (H ? *)[5874] R: B / D: P
    Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
14) Wahre Nervenbehandlung (H)[5875] R: B / D: P
    Wie kleinere Nervenbehandlung ohne Erholungszeit.
15) Kleinere Gehirnbehandlung (H)[5876] R: B / D: P
    Magier kann kleinere Gehirnschäden heilen (auch Koma). Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage.
18) Lähmungen heilen (H)[5877] R: B / D: P
    Magier kann eine Lähmung aufheben, die durch Zauber oder Krankheit aufgetreten ist.
20) Große Nervenbehandlung (H)[5878] R: B / D: P
    Wie wahre Nervenbehandlung, heilt aber Stufe Nerven.
25) Wahres Joining (H ? *)[5879] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magier die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Nerven regenerieren (H)[5880] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
50) Gehirn regenerieren (H)[5881] R: B / D: P
    Magier kann innerhalb von 10-100 Tagen (je nach Menge) verlorenes Gehirnmaterial neu wachsen lassen. Ziel ist während der Regeneration im Koma. Verlorene Erfahrungspunkte werden nicht restauriert (% der verlorenen Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab).

Gesetz der Organe (Organ Law) [SL44]

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

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
   Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
   Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
   Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
   Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
   Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
   Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
   Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
   Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
   Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
   Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
   Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
   Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
   Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

1) Blutfluss stoppen I (H)[5897] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 1 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutfluss stoppen II (H)[5898] R: B / D: -
   Wie Blutfluss stoppen I, nur kann der Magiekundige Blutungen von 2 pro Runde verteilt auf 1-2 Ziele stoppen.
3) Blutung heilen I (H)[5899] R: B / D: -
   Magiekundiger stoppt eine Blutung von 1 pro Runde. Ziel kann sich für 1h nur gehend bewegen, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
4) Blutfluss stoppen III (H)[5900] R: B / D: -
   Zauberer kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
5) Extremität konservieren (H ? *)[5901] R: B / D: 1Tag/St
   Magiekundiger kann den Verfall eines Körperteils aufhalten (auch abgeschlagene). Benötigt werden noch die entsprechenden Sprüche der anderen 3 Spruchlisten.
6) Schnitte heilen I (H)[5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
7) Blutung heilen III (H)[5903] R: B / D: -
   Wie Blutung heilen I, aber der Magiekundige heilt insgesamt Blutungen von 3 pro Runde. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
8) Kleinere Adern behandeln (H)[5904] R: B / D: P
   Magiekundiger kann eine Ader völlig ausbessern, die mit 2 pro Runde blutet.
9) Schnitte heilen III (H)[5905] R: B / D: P
   Wie Schnitte heilen I, heilt aber Wunden, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
10) Größere Adern behandeln (H)[5906] R: B / D: P
    Zauberer kann jede Ader ausbessern, auch große Arterien und Venen. Erholungszeit:1-10 Tage, je nach Schwere der Verletzung und Größe der Ader.
12) Joining (H ? *)[5907] R: B / D: P
    Magiekundiger kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining-Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
13) Wahres Blutfluss stoppen (H)[5908] R: B / D: -
    Wie Blutfluss stoppen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
14) Wahres Blutungen heilen (H)[5909] R: B / D: -
    Wie Blutung heilen I, nur wird der Blutverlust aus einer Wunde vollständig gestoppt.
16) Blutpfropf auflösen (H)[5910] R: B / D: P
    Magiekundiger kann einen Blutpfropfen vollständig auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
18) Wahres Schnitte heilen (H)[5911] R: B / D: -
    Wie Schnitte heilen I, stoppt aber eine Blutung völlig und schließt die Wunde.
20) Großes Blutfluss stoppen (H)[5912] R: B / D: -
    Wie Wahres Blutfluss stoppen, nur kann der Magier den Blutfluss aus Stufe Wunden stoppen. Kann auf beliebig viele Ziele aufgeteilt werden.
25) Wahres Joining (H ? *)[5913] R: B / D: P
    Wie Joining, nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Magiekundige die anderen drei wahres Joining-Sprüche anwendet.
30) Großes Blutung heilen (H)[5914] R: B / D: -
    Wie Großes Blutfluss stoppen, aber Blutung wird wie in Wahres Blutung heilen gestoppt.
50) Blut erneuern (H)[5915] R: 30m / D: P
    Magier kann von Stufe Wunden (max. 50) die Blutung stillen und die Wunde schließen. Kann auf beliebig viele Ziele angewendet werden.
60) Gefäßsystem verjüngen (H)[26194] R: B / D: P
    Mit diesem Zauber wird das gesamte Herz-Kreislaufsystem des Ziels zu dem eines gesunden, sportlichen Jugendlichen verjüngt. Wenn das Ziel einem fortgeschrittenen Alterungsprozess unterlege war, so wird es sofort eine Verbesserung der Vitalität, der Wahrnehmung, Ausdauer und Kraft wahrnehmen. Innerhalb einer Woche werden die meisten arthritischen Beschwerden und Schmerzen verschwinden. Innerhalb eines Monats wird die Haut, die Haare die Muskulatur regenerieren und die körperliche Beweglichkeit zurückkehren, die im Laufe des Alterns verschwunden ist. Die Lebenszeit eines normalen Menschen wird durch diesen Spruch um 30 bis 60 Jahre verlängert.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

1) Kampf (F *)[5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
+1 pro Stufe des Magiers auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *)[5917] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *)[5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt +1 pro Stufe des Magiers auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *)[5919] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *)[5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *)[5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *)[5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *)[5923] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *)[5924] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich vertikal auf- und abwärts bewegen mit 3m pro KR Geschwindigkeit. Horizontale Bewegung nur normal möglich.
10) Nachtsicht (F *)[5925] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *)[5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Magiers Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *)[5927] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m pro Stufe des Magiers weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *)[5928] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Magiers (Magier Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *)[5929] R: 3m/St / D: -
Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Magiers erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *)[5930] R: 3m/St / D: 1KR/10 St
Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *)[5931] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *)[5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Magiers und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Magiers) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *)[5933] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *)[5934] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *)[5935] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel kann 3m/Stufe des Magiers in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *)[5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *)[5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *)[5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Magier frei bestimmt werden.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
   Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
   Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
    Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
    Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
    Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
    Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
    Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
    Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
    Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
    Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SLC77]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

1) Verschmelzung identifizieren (I *)[5939] R: S / D: -
   Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers pro KR in einem 3m durchmessendem Gebiet die Zauber identifizieren, die verschmolzen wurden. Dieser Zauber informiert den Magier darüber, ob die Zauber, die benutzt wurden verschmolzen waren, und welche Art Zauber es waren (Namen der Zauber, wenn der Magier von der gleichen Quelle ist).
2) Kette identifizieren (I)[5940] R: S / D: -
   Wie Verschmelzung identifizieren, informiert den Magier aber, ob Zauber verkettet wurden, und welche es sind.
3) Verschmelzen (I)[5941] R: V / D: V
   Der Magier kann zwei weitere Zauber sprechen, deren addierte Stufen nicht größer als 3 sein darf. Die Zauber wirken gleichzeitig, die gesamte Zeit, die benötigt wird, ist die Zeit, die normalerweise für die drei (dieser +2) Zauber gebraucht würde. Die Effekte der Zauber heben sich nicht gegenseitig auf (z.B. ein Feuerball und ein Wasserbolzen). Für jeden Zauber müssen die Energiepunkte aufgebracht werden.
4) Isolieren (I)[5942] R: S / D: 1KR/St
   Der Zauber isoliert in einem Gebiet von 3m Durchmesser drei Zauber mit max. addierter Stufe von 3. Diese Zauber können nicht verschmolzen werden, der zaubernde Magier muß sie normal nacheinander sprechen und auslösen. Dieser Zauber wirkt auch auf die Effekte der Zauber gegeneinander ein: Ein Wasserbolzen und ein Feuerball löschen sich gegenseitig aus. Isolierte Zauber müssen einzeln gebrochen oder einzeln widerstanden werden.
5) Verschmelzen II (I)[5943] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 3 Zauber mit max. addierter Stufe von 5 verschmolzen werden.
6) Verketten (F)[5944] R: V / D: V
   Der Magier kann die Effekte zweier Zauber, die maximal jeder Stufe 4 sein dürfen, miteinander verketten. Der erste Zauber wirkt in der KR nachdem der Verketten-Zauber beendet wurde, der andere in der darauffolgenden KR. Dies gilt auch, wenn die Zauber eigentlich längere Vorbereitungszeit benötigen würden.
7) Isolieren II (I)[5945] R: S / D: 1KR/St
   Wie Isolieren, wirkt aber auf 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 5.
8) Kette schwächen (I *)[5946] R: S / D: 1KR/St
   Dieser Zauber `löscht` in einem verketteten Zauber den ersten oder einen zufälligen verschmolzenen Spruch. (In einer Kette von Lichtbolzen, Feuerball, Lichtbolzen, würde der erste Lichtbolzen gelöscht, wenn es verschmolzenen Zauber wären, müßte einer der Zauber ausgewürfelt werden.) Der Zielspruch hat keinen Widerstandswurf.
9) Verschmelzen III (I)[5947] R: V / D: V
   Wie Verschmelzen, aber es können 4 Zauber mit max. addierter Stufe von 7 verschmolzen werden.
10) Kette brechen (F)[5948] R: S / D: 1KR/St
    Der Magier kann die Bindung zweier verketteter Zauber in einem 3m großen Gebiet auflösen. Dadurch benötigen die Zauber die normale Zeit. Gebrochene Kettenzauber müssen einzeln widerstanden und gebrochen werden.
11) Verketten II (F)[5949] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei zwei Zaubern bis max. Stufe 6 (jeder).
12) Verschmelzen halten (F)[5950] R: S / D: 1 Tag
    Wenn dieser Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber zusammen gesprochen wird, kann der Verschmelzen-Zauber um bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Verschmelzen-Zauber gehalten, kann kein Ketten-Zauber gehalten werden.
13) Isolieren III (I)[5951] R: S / D: 1KR/St
    Wie Isolieren, wirkt aber auf 8 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
14) Verschmelzen IV (I)[5952] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 5 Zauber mit max. addierter Stufe von 9.
15) Opferspruch (F *)[5953] R: V / D: -
    Dieser Zauber schützt Ketten- oder verschmolzene Zauber vor einem Magie brechen-Zauber. Dieser Zauber zieht die auflösende Magie des angreifenden Zaubers auf sich, so daß der Ketten- oder verschmolzene Zauber durch einen einzelnen Magie auflösen-Zauber durchbrechen kann. Wenn zwei Zauber vorhanden sind, die Magie brechen, so wird der erste vom Opferspruch neutralisiert, der zweite wirkt normal.
16) Kette halten (F)[5954] R: S / D: 1Tag
    Wird dieser Zauber mit einem Ketten-Zauber zusammen gesprochen, kann der Ketten-Zauber bis zu 1 Tag gespeichert werden. Andere Zauber können normal ausgeführt werden, während dieser Zeit. Wird ein Ketten-Zauber gehalten, kann kein Verschmelzen-Zauber gehalten werden.
17) Verketten III (F)[5955] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 3 Zaubern bis max. Stufe 8 (jeder).
18) Kette brechen II (F)[5956] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kette brechen, wirkt aber bei drei verketteten Zaubern.
19) Verschmelzen V (I)[5957] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber für 6 Zauber mit max. addierter Stufe von 12.
20) Geist verschmelzen (F *)[5958] R: V / D: V
    Der Magier kann beliebige Zauber von einem anderem Zauberer benutzen, um sie einer Folge von Verschmolzenen Zaubern hinzuzufügen. Funktioniert auch mit einem Verschmelzen halten-Zauber. Der Magier muß diesen Zauber mit einem Verschmelzen-Zauber sprechen und kann dann die übrigen Zauber hinzufügen.

25) Verketten IV (F)[5959] R: V / D: V
    Wie Verketten, wirkt aber bei 4 Zaubern bis max. Stufe 15 (jeder).

30) Magie teilen (F)[5960] R: S / D: V
    Der Magier kann von bis zu drei anderen Magiern Energiepunkte `beziehen`, und diese nutzen. Die Aktionen der anderen Magier (willige Ziele) werden durch dieses `Ausleihen` von Energiepunkten nicht beeinträchtigt (100% Aktivität).

50) Großes Verschmelzen (I)[5961] R: V / D: V
    Wie Verschmelzen, aber es können 7 Zauber mit max. addierter Stufe von 100 verschmolzen werden, von denen keiner höher als Stufe 20 sein darf.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig

hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.

25) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.

30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
8) Beenden (S *)[5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlgehen.
9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, `Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

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

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

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

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.

2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.

3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.

4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.

5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.

6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.

7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.

8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.

9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.

10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.

11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.

12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.

13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.

14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.

15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.

16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.

17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.

18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).

20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E

25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.

30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.

50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
   Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
   Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
   Wie oben, aber mit 15m Reichweite.
10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.
14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.
16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.
18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.
19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
    Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.
20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.
25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite.
30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
    Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.
50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
   Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
   Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.
3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
   Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.
5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
   Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
   Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
   Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.
10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
    Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.
13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
    Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
    Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.
16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
    Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
    Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
    Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
   Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
   Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
   Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
    Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SI27]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Wege finden (Locating Ways) [SI46]

2) Raten (I)[6026] R: S / D: -
   Wenn der Magier vor eine Wahl gestellt wird, bei der er nur wenig oder keine Information hat (z.B. welcher Korridor am schnellsten hinausführt), so hat er mit diesem Spruch eine um 25% erhöhte Chance.
3) Wegfinden (30m) (P)[6027] R: 30m / D: -
   Magier kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c)[6028] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Bestimmt Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, den der Magier kennt oder der ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P)[6029] R: 100m / D: -
   Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c)[6030] R: 100m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, mit Reichweite 100m.
9) Wegfinden (150m) (P)[6031] R: 150m / D: -
   Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c)[6032] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 150m.
11) Pfad der Erinnerung (P)[6033] R: S / D: 1h/St
    Magier kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Magier der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P)[6034] R: 1500m / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P)[6035] R: 30m / D: -
    Magier kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c)[6036] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1500m.
17) Wegfinden (15Km) (P)[6037] R: 15Km / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P)[6038] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c)[6039] R: 30Km / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 30Km.
25) Wahrer Pfad (P)[6040] R: 1500m/St / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Magier kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c)[6041] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P)[6042] R: 30m/St / D: -
    Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wissen (Lore) [SL47]

1) Überlegung (I)[6043] R: S / D: -
Der Magiekundige kann sich an alle Unterhaltungen oder Schriftstücke, die er in den letzten Stufe Tagen geführt bzw. gelesen hat, erinnern.
2) Böses entdecken (I c)[6044] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt das `wahre Böse` in belebtem und unbelebtem Zustand. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Flüche entdecken (I c)[6045] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Böses entdecken, entdeckt aber Flüche.
4) Haß entdecken (I c)[6046] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Haß in belebtem oder unbelebtem Zustand. Magiekundiger kann sich pro KR auf ein Gebiet von 3m Durchmesser konzentrieren.
5) Wissen des Lichts I (I)[6047] R: 3m / D: -
Magier kann Herkunft und Art eines `guten` magischen Gegenstands erkennen. Gibt keine spezifischen Eigenschaften an.
6) Wissen über Gift (I)[6048] R: 3m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Giftes bestimmen. er weiß, welche Heilung benötigt wird, bekommt aber keine Heilfähigkeiten.
8) Wissen über das Leben (I)[6049] R: 30m / D: -
Magier kann die Natur und Art eines Lebewesens bestimmen. Er kennt nicht die persönlichen Fähigkeiten des Wesens, wohl aber die allgemeinen Fähigkeiten der Spezies.
10) Geschichte der Flüche (I)[6050] R: 3m / D: -
Magier kann Art und Herkunft eines Fluchs bestimmen, inklusive den Namen desjenigen, der ihn geworfen hat.
11) Dunkles Wissen I (I)[6051] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann die Herkunft und Art eines bösen Gegenstands bestimmen, aber nicht bestimmte Eigenschaften.
12) Wissen des Lichts II (I)[6052] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder zwei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder zusätzlich die Bedeutung eines Gegenstands bestimmen.
15) Haß analysieren (I)[6053] R: 3m / D: -
Magiekundiger kann Herkunft und Art eines Hasses in einem Ziel feststellen. Auch Stärke und andere Details können in Erfahrung gebracht werden.
17) Wissen des Lichts III (I)[6054] R: 3m / D: -
Wie Wissen des Lichts I, aber Magier kann entweder drei `gute` Gegenstände normal bestimmen, oder Alter, Herkunft, Name des Erschaffers und Art eines mag. Gegenstands bestimmen.
18) Dunkles Wissen II (I)[6055] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 2 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch die Bedeutung herausfinden.
19) Weißes Wissen (I)[6056] R: 30m / D: -
Magier bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines `guten` magischen Gegenstands.
20) Dunkles Wissen III (I)[6057] R: 3m / D: -
Wie Dunkles Wissen I, aber Magier kann Dunkles Wissen I auf 3 böse Gegenstände anwenden, oder bei einem noch das Alter, den Herkunftsort, besondere Fähigkeiten und den Namen des Erschaffers herausfinden.
25) Wahres Wissen über das Leben (I)[6058] R: 30m / D: -
Wie Wissen über das Leben, aber Magier erfährt noch die persönlichen Fähigkeiten eines Ziels.
30) Schwarzes Wissen (I)[6059] R: 30m / D: -
Magiekundiger bestimmt die exakte Natur, Herkunft, Zweck und Geschichte eines bösen magischen Gegenstands.
50) Weißes Wissen meistern (I)[6060] R: 30m / D: -
Wie weißes Wissen, betrifft aber alle `guten` Gegenstände in 30m Umkreis.
60) Wahres Wissen (I)[26220] R: 30m / D: -
Wie Weißes Wissen (I), aber es kann auf jeden Gegenstand angewendet werden.
75) Wissen meistern (I)[26227] R: 30m / D: -
Wie Wahres Wissen (I), aber der Zauberkundige kann die Information von allen Gegenständen in Reichweite bekommen.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

geht an alle Anwender der Göttermagie. Diese Zeremonie benötigt 1 Phiole heiliges / unheiliges Wasser.

11) Kriegsrobe (F V)[6071] R: B / D: 1min/St
Die Robe des Magiers bekommt RS 8/7/5/1/16 (schnitt/scharf/stich stumpf/ Magie), wird aber nicht schwerer o.ä. Für die Dauer des Spruches kann die Robe nicht beschmutzt werden, da jede Art Schmutz, Blut o.ä. abfällt. Reinigt aber keine schmutzige Robe.
12) Priesterwürde (P V r)[6072] R: B / D: P
Der Kandidat muß die ganze Nacht gewacht haben. Macht einen Stufe 5 oder höheren Göttermagier zu einem passenden Führer (Schäfer) für eine Gemeinschaft.
13) Boden weihen (P F V r)[6073] R: B / D: P
Wird benötigt, bevor ein religiöses Gebäude gebaut wird. Ansonsten hat das Gebäude eine kumulative Chance von 1% pro Jahr einzustürzen und 2% pro Jahr, von einen Dämon oder Untoten heimgesucht zu werden.
14) Kirchenbann (P F V r)[6074] R: 3m/St / D: P
Das Ziel wird exkommuniziert und ein Brandzeichen wie z.B.: ein gebrochenes heiliges Symbol wird auf der Handfläche, Wange, Schulter oder Stirn eingebrannt. Das Ziel bleibt aus der Kirchengemeinschaft ausgeschlossen, bis es durch Sühne wieder aufgenommen wird. Dieser Zauber kann als Sühne benutzt werden, um den Kirchenbann aufzuheben. Dieser Zauber darf nur mit schwerwiegendem Grund angewendet werden.
15) Exorzismus (F V r)[6075] R: 6m / D: P
Vertreibt einen Dämon aus einer Person oder Struktur für 100-1000 Jahre. Es wird 1 Phiole heiliges Wasser benötigt. Mehrfache Besessenheit muß einer nach dem anderen ausgetrieben werden. Dämonen haben einen WW.
16) Austreibung (F)[6076] R: 30m / D: P
Wie Exorzismus, aber der Dämon hat MM-20 und wird für 200-2000 Jahre vertrieben. Wenn der Dämon dem Spruch widersteht, patzt der Magier mit dem Betrag, um den der Dämon widerstanden hat plus der Spruchstufe. Wenn der Dämon nicht widersteht, lernt der Magier seinen Namen und kann ihm eine Frage stellen, die der Dämon wahrheitsgemäß beantworten muß.
17) Heiligtum (F V c)[6077] R: B / D: C
Erschafft eine unbewegliche Schutzschale mit 15m Radius. Untote, Dämonen, Teufel usw. bekommen einen krit. Treffer `C` durch Elektrizität (oder anderen, wenn sie gegen Elektrizität immun sind) in jeder Runde, die sie in der Sphäre sind. Benötigt 1 Phiole heiliges Wasser.
18) Heiliges / Unheiliges Wasser (F V r)[6078] R: B / D: D:P
Verwandelt 4 Unzen (1 Phiole) klares Quellwasser in Heiliges / unheiliges Wasser. Dieses wird für Zeremonien und zum Bekämpfen von Untoten benutzt. Letztere bekommen einen krit. Treffer `B` durch Hitze (oder anderen, wenn sie immun sind), wenn sie damit benäßt werden. Heiliges / Unheiliges Wasser wird in speziellen kristallenen Phiolen aufbewahrt.
19) Befragung (F)[6079] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird paralysiert festgehalten und muß die Fragen des Magiers wahrheitsgemäß beantworten. Für jede Lüge bekommt es einen kritischen Treffer `E` durch Elektrizität (oder anderen, wenn immun).
20) Magie aufheben (F)[6080] R: S / D: C
Wird ein Zauber gegen den Magier geworfen, so muß der Angreifer erst einen WW machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
25) Gebet des Todes (F r)[6081] R: 3m/St / D: -
Ziel stirbt. Nur durch Wiederbelebung rückgängig zu machen.
30) Gerechter Krieg (F I V r)[6082] R: S / D: 1h/St
Erschafft gerechte (gute) Kämpfer, Ritter, Paladine, Waldläufer usw. um einen gerechten Krieg gegen die Ungläubigen (Meisterentscheidung) zu führen. Das Ergebnis ist ein Kreuzzug. Widerstandswürfe entfallen. BEMERKUNG: Armeen aus Tausenden können durch diesen Zauber ausgehoben (und getötet) werden.
50) Beschwörung (F V r)[6083] R: V / D: V
Der Gott des Magiers wird beschworen (gewöhnlich im Kampf) Der Zauber muß vorsichtig eingesetzt werden und der Effekt variiert sehr je nach Wille des Gottes, dessen Wünschen und Persönlichkeit (Schwere Entscheidung des Meisters). Ergebnis sind gewöhnlich Erdbeben, Massenpanik und Verwirrung.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SZ8]

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

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [SL42]

2) Wissen über Pflanzen (I)[5629] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I)[5630] R: 3m / D: -
   Magier kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Magier keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I)[5631] R: 3m / D: -
   Magier kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (I)[5632] R: 3m / D: 1Tag
   Magier verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I)[5633] R: S / D: 1min/St
   Magier versteht und `redet` die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c)[5634] R: 30m r / D: C
   Zauberer kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c)[5635] R: 30m r / D: C
    Zauberer weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I)[5636] R: S / D: 1min/St
    Magier versteht und `redet` die `Sprache` einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c)[5637] R: 30m / D: C
    Zauberer kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c)[5638] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M)[5639] R: 30m / D: 1min/St
    Magier kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Zauberer kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I)[5640] R: S / D: 1min/St
    Magier kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F)[5641] R: T / D: P
    Magier kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c)[5642] R: 30m / D: C
    Zauberer kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M)[5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber Magier kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c)[5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c)[5645] R: 30m / D: C
    Magier versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c)[5646] R: 3xSt m / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber Magier kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M)[5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SZ4]

1) Bauchreden (E c)[4068] R: 30m / D: C
   Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E)[4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E)[4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (E)[4071] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
5) Bewegte Illusion I (E c)[4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E)[4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (E)[4074] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c)[4075] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Magiers sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E)[4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E)[4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c)[4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (E)[4079] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E)[4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E)[4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E c)[4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Unbewegte Illusion VII (E)[4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E)[4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E c)[4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Unbewegte Illusion X (E)[4086] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c)[4087] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SZ9]

1) Krankheiten stoppen (H)[5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
1) Nahrung konservieren (F)[25539] R: B / D: 1 Woche
   Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
2) Nahrungsreinigung (F)[25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Gifte neutralisieren (H)[5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F)[25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
4) Krankheiten widerstehen I (H)[5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H)[5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H)[5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H)[5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H)[5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H)[5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H)[5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H)[5657] R: 3m / D: P
    Magier kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H)[5658] R: 3m / D: P
    Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
18) Großes Krankheiten heilen (H)[5659] R: 30m / D: P
    Zauberer kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Magier der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H)[5660] R: 30m / D: P
    Magier kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H)[5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H)[5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H)[5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H)[5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
   - Berührung
   - Öffnen
   - Bewegen
   - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
   - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C
   Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C
   Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
9) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C
    Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

1) Schätzen (I *)[4148] R: 30cm / D: -
   Magier kann die exakte Masse und/oder Gewicht eines Objektes angeben.
2) Horchen (U)[4149] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel bekommt das Talent Horchen.
3) Balance (U *)[4150] R: 3m / D: V
   Ziel bekommt einen Bonus von 50 auf alle langsamen Manöver die etwas mit dem Gleichgewicht zu tun haben.
4) Nachtsicht (U)[4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
5) Seitensicht (U)[4152] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel hat ein Gesichtsfeld von 300`.
6) Lautstärke (U)[4153] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 3x so laut reden.
7) Wassersicht (U)[4154] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m sogar in schlammigem Wasser sehen.
8) Wasserlunge (U)[4155] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann Wasser aber keine Luft mehr atmen.
10) Gaslunge (U)[4156] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Gas atmen.
11) Gift widerstehen (S *)[4157] R: T / D: 1h/St
    Setzt die Wirkung eines Giftes für 1h/Stufe aus.
12) Sehen in Dunkelheit (U)[4158] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Ziel kann 30m durch jede Dunkelheit sehen.
15) Wechselnde Lunge (U)[4159] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
16) Große Balance (U)[4160] R: 3m / D: V
    Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
18) Große Nachtsicht (U)[4161] R: 3m / D: V
    Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
19) Große Wassersicht (U)[4162] R: 3m / D: V
    Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
20) Sicht (U *)[4163] R: 3m / D: 10min/St
    Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15.Stufe auf einmal.
25) Große Wasserlunge (U)[4164] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Gaslunge (U)[4165] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Große Sicht (U)[4166] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL4]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL6]

2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
   Der Magier kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Stein analysieren (I)[4203] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Steins an und wann und wie bearbeiteter Stein geschlagen und bearbeitet wurde.
4) Metall analysieren (I)[4204] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
5) Gas analysieren(I)[4205] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
   Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
10) Erforschen (I)[4208] R: T / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I)[4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
15) Text analysieren III (I c)[4211] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Text analysieren I, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
    Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Magier bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
20) Analyse (I)[4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche außer Überwachung können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
25) Große Analyse (I)[4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
30) Wahres Magie analysieren (I)[4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.
50) Wahre Überwachung (U)[4218] R: S / D: 10min/St
    Wie Überwachung, aber Geschwindigkeit ist 15km/min und 15m/KR, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet.
60) Körperliche Überwachung[26695] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahre Überwachung, wobei der Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Geräusche (Sound's Ways) [SL41]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [SL42]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wege des Lichts (Light's Ways) [SL41]

1) Projiziertes Licht (F)[5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zauberers, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F)[5721] R: T / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F)[5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F)[5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F)[5724] R: 30m / D: -
   Erschafft eine 3m große Lichtexplosion. Alle darin sind für 1KR/10 Fehlwurf geblendet.
6) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E)[5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Magiers geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F)[5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F)[5728] R: T / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F)[5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Magier den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E)[5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Magiers geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F)[5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F)[5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F)[5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F)[5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F)[5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E)[5736] R: 30m / D: -
    Magier kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F)[5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F)[5738] R: T / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SI39]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 4.
11) Große Wohltat I (F)[5765] R: 8m / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
12) Waffengegner (FM)[5766] R: 3m / D: 10min/St
    Erschafft einen illusionären Kämpfer mit einer Waffe nach Wahl des Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
    Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
14) Großer Tagtraum (M)[5768] R: 8m / D: 10min/St
    Wie Tagtraum, aber die Dauer ist länger und es betrifft bis zu Stufe Ziele.
15) Wahre Unterhaltung (MF)[5769] R: 1 / D: 1Kr/St
    Wie Unterhaltung, aber die Dauer ist länger und das nun 30cm pro Stufe große Feld, in dem der Zauber wirkt, kann in bis zu 1,5m pro Stufe Entfernung aufgebaut werden.
16) Wohltat erinnern (M)[5770] R: B / D: V
    Ziel erlebt eine erfreuliche Situation aus der Vergangenheit nochmal in exakten Details.
17) Wohltat III (M)[5771] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 3x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 6.
18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
    Wie Tanzen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
20) Große Wohltat II (M)[5774] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat II, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
25) Wohltat IV (M)[5775] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist 4x so stark und der Abhängigkeitsfakor ist 8.
30) Große Wohltat III (M)[5776] R: 8m / D: 1min/ST
    Wie Wohltat III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Wohltat (M)[5777] R: B / D: 10min/St
    Ziel erfährt den Himmel auf Erden. Abhängigkeitsfaktor ist 25. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (100 - Lebensenergie des Ziels) wird das Ziel einen Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.