Die Zauberlisten

Muini Mula

Inhaltsverzeichnis

Ablenkung [Distractions] 1
Abschätzen [Appraisals] 1
Ahnung [Anticipations] 2
Alchemistische Vorbereitungen [Alchemical Preparations] 2
Alte Heilung [Arcane Healing] 3
Analysen [Analysis] 4
Angriffe vermeiden [Attack Avoidance] 4
Anorganisches bearbeiten [Inorganic Skills] 5
Anreicherung [Enrichment] 5
Antworten [Communal Ways] 6
Anwärtigkeit [Presence] 6
Arachnemonie [Arachnemancy] 7
Arkanes Tor [Arcane gate] 7
Äther meistern [Ethereal Mastery] 8
Aura Magie [Aura Magic] 9
Austreibungen [Repulsions] 10
Ausweichen / Flucht [Evasions] 10
Barrieren [Barriers] 11
Bäume meistern [Tree Mastery] 11
Bauwerke [Constructions] 11
Befehle [Command Words] 13
Befestigungen [Fortifications] 13
Befestigungen meistern [Fortification Mastery] 14
Berührung des Geistes [Mind's Touch] 14
Besänftigen [Calm Spirits] 15
Beschwörungen [Conjurations] 15
Bewegungen [Movement] 16
Bewegungen der Natur [Nature's Movement] 16
Bewegungen verbessern [Movement Enhancement] 17
Bibliothek meistern [Library Mastery] 17
Blut beherrschen [Blood Mastery] 18
Böses Auge [Evil Eye] 18
Brücke der Zeit [Time's Bridge] 19
Chaos meistern [Chaos Mastery] 19
Chaosrüstung [Chaotic Armor] 20
Dämonen meistern [Demon Mastery] 20
Detektivsinne [Sleuth's Senses] 21
Die Brücke des Mönchs [Monk's Bridge] 21
Die kleinen Tricks [Tricks of the Trade] 22
Druidenfriede [Druid's Peace] 22
Druidenstab [Druidstaff] 23
Dunkelheit [Darkness] 23
Dunkle Flüche [Dark Curses] 24
Durch den Geist reden [Mind Speech] 25
Einflüsse [Influences] 25
Eingebungen der tiefen Erde [Deep Earth Commune] 26
Elektrizität [Mana Currents] 26

Elementare Beschwörungen [Elemental Summons] 27
Elemente beschwören [Elemental Summons] 27
Elementenschild [Elemental Shields] 28
Entdecken [Detections] 28
Entdeckung meistern [Detection Mastery] 29
Erdknoten Fokus [Earthfocus] 29
Erdknoten meisten [Node Mastery] 30
Erdknotenkontrolle [Node Functions] 30
Erdmeister [Earth Mastery] 31
Erhabene Bewegungen [Lofty Movements] 31
Erhabene Brücke [Lofty Bridge] 32
Erschaffungen [Creations] 32
Erschaffungen meistern [Entity Mastery] 33
Fähigkeiten der Grundmagie [Essence Hand] 33
Fähigkeiten steigern [Amplifications] 34
Ferne Stimme [Far Voice] 34
Ferntanz [Teledance] 35
Festes manipulieren [Solid Manipulation] 35
Festes verändern [Solid Alteration] 36
Festes zerstören [Solid Destruction] 36
Feuer [Mana Fires] 36
Feurige Wege [Fiery Ways] 37
Fleisch zerstören [Flesh Destruction] 38
Flüche [Curses] 38
Flüssigkeiten manipulieren [Liquid Manipulation] 39
Flüssigkeiten verändern [Liquid Alteration] 39
Flüssigkeiten zerstören [Fluid Destruction] 40
Formen der Natur [Nature's Forms] 40
Formwandlung [Changeling] 41
Forschungen [Delving] 41
Fortbewegung [Highriding] 42
Frost der Nacht [Chill of Night] 42
Fühlen-Tasten-Schmecken [Feel-Taste-Smell] 43
Gas manipulieren [Gas Manipulation] 43
Gas zerstören [Gas Destruction] 44
Gase verändern [Gas Alteration] 44
Geburtshilfe [Midwifery] 45
Gedankengriff [Mind's Grip] 46
Gegenzauber [Counterspells] 46
Geist verschmelzen [Mind Merge] 47
Geister beschwören [Spirit Summoning] 47
Geister heilen [Spirit Healing] 48
Geister meistern [Spirit Mastery] 48
Geisteranrufungen [Summons] 48
Geisterrunen [Spirit Runes] 49
Geistesfolter [Spiritwrack] 50
Geisteskrankheiten [Mind Disease] 50
Geistige Attacke [Mind Attack] 51
Geräusche formen [Sound Molding] 51

Geräusche kontrollieren [Sound Control] 52
Geräusche projizieren [Sound Projection] 52
Geschichten weben [Weave Tale] 53
Geschwindigkeit [Speed] 53
Gesetz der äußeren Ebene [Outer Plane Law] 54
Gesetz der Barriere [Barrier Law] 54
Gesetz der Dunkelheit [Dark Law] 55
Gesetz der Erde [Earth Law] 55
Gesetz der Gefängnisse [Prison Law] 56
Gesetz der Geräusche [Sonic Law] 56
Gesetz der Glyphen [Glyph Law] 57
Gesetz der Gravitation [Gravity Law] 57
Gesetz der Illusionen [Illusion Law] 58
Gesetz der Knochen [Bone Law] 58
Gesetz der Kraft [Force Law] 58
Gesetz der Kristalle [Crystal Law] 60
Gesetz der Magie [Realm Law] 60
Gesetz der Musik [Music Law] 61
Gesetz der Muskeln [Muscle Law] 61
Gesetz der Natur [Nature's Law] 62
Gesetz der Nerven [Nerve Law] 62
Gesetz der Organe [Organ Law] 63
Gesetz der Rache [Revenging Law] 63
Gesetz der Runen [Rune Law] 64
Gesetz der Säure [Acid Law] 64
Gesetz der Schutzzauber [Warding Law] 65
Gesetz der Spuren [Trace Law] 65
Gesetz der Struktur [Structure Law] 66
Gesetz der Träume [Dream Law] 66
Gesetz der Unterhaltung [Entertainment Law] 67
Gesetz der Verzauberung [Enchanting Law] 67
Gesetz des Bergbaus [Mining Law] 68
Gesetz des Blutes [Blood Law] 68
Gesetz des Eises [Ice Law] 69
Gesetz des Farmers [Farming Law] 69
Gesetz des Feuers [Fire Law] 70
Gesetz des Forschens [Delving Law] 70
Gesetz des Handelns [Trade Law] 71
Gesetz des Kampfes [Battle Law] 71
Gesetz des Kriegers [Warrior Law] 72
Gesetz des Lichts [Light Law] 72
Gesetz des Magnetismus [Magnetic Law] 73
Gesetz des Packens [Pack Law] 73
Gesetz des Segelns [Sailing Law] 74
Gesetz des Untergangs [Doom's Law] 74
Gesetz des Vertrauten [Familiar's Law] 75
Gesetz des Wassers [Water Law] 75
Gesetz des Windes [Wind Law] 76
Gift meistern [Poison Mastery] 76

Glanz [Glamours] 77
Glücksbringer [Talismans] 77
Grundmagie einbetten [Essence Imbedding] 78
Haftung meistern [Friction Mastery] 78
Handauflegen [Laying on Hands] 79
Heilige Vision [Holy Vision] 79
Heiliger Champion [Holy Champion] 80
Heiliger Krieg [Jihad] 80
Heiliger Krieger [Holy Warrior] 81
Heilung [Healing] 81
Heilung der tiefen Erde [Deep Earth Healing] 82
Herrscher des Verstandes [Mind Domination] 82
Houris Veränderungen [Houri's Change] 83
Illusionen [Illusions] 83
Illusionen meistern [Illusion Mastery] 84
Innerer Schutz [Inner Walls] 84
Insekten meistern [Insect Mastery] 85
Inspiration/Eingebung [Inspirations] 85
Kampf [Adrenal Focus] 86
Kampf verbessern [Combat Enhancement] 86
Kampfreflexe [Combat Reflexes] 86
Kanäle [Channels] 87
Kerzenmagie [Candle Magic] 88
Kleidung meistern [Fashion Mastery] 89
Kleine Illusionen [Lesser Illusions] 89
Klinge des Kriegers [Warrior's Blade] 90
Knochen beherrschen [Bone Mastery] 90
Kommunikation [Long Voice] 91
Körper erhalten [Sustain Body] 91
Körper meistern [Body Mastery] 92
Körpererneuerung [Body Renewal] 92
Körperfähigkeiten [Body Reins] 93
Korrosion meistern [Corrosion Mastery] 93
Kraft meistern [Force Master] 94
Kraftfelder [Forcefields] 94
Krankheiten [Disease] 95
Krankheiten / Gifte heilen [Purifications] 95
Kräuter meistern [Herb Mastery] 96
Kreise der Beschwörung [Circles of Summoning] 96
Kreise der Macht [Circles of Power] 97
Kreise des Schutzes [Circles of Protection] 97
Kreise meistern [Circle Mastery] 98
Kristalle meistern [Crystal Mastery] 98
Kristallkraft [Crystal Power] 99
Kristallmagie [Crystal Magic] 99
Kristallrunenstein [Crystal Runestone] 100
Kristallvisionen [Crystal Visions] 101
Kurzzeitige Veränderungen [Ephemeral Enhancement] 101
Küsse [Kisses] 102

Leben beherrschen [Life Mastery] 102
Lebendes ändern [Living Change] 103
Lebensenergie heilen [Life Essence Healing] 103
Lernen [Lores] 104
Leuchten [Brilliance] 104
Licht erschaffen [Light's Creations] 105
Licht formen [Light Molding] 105
Lichtmagie [Brilliance Magic] 106
Lieder der Kontrolle [Controlling Songs] 106
Machtworte [Words of Power] 107
Magie der Tränke [Potion Magic] 107
Magie meistern [Power Mastery] 108
Magie verschmelzen [Power Merge] 108
Magische Tätowierungen [Organism Skills] 109
Magische Verteidigung [Magic Defense] 109
Magnetische Wege [Magnetic Ways] 110
Manifestierung des Geistes [Spirit Manifestations] 111
Materialtransport [Material Transport] 111
Materie formen [Matter Shaping] 111
Materie manipulieren [Matter Manipulation] 112
Materie zerstören [Matter Disruption] 113
Meister der Tiere [Animal Mastery] 113
Meister der Wahrnehmung [Perceptions Master] 114
Meister des Absorbierens [Assimilation Mastery] 114
Meister des Belebens [Animation Mastery] 116
Meister des waffenlosen Kampfes [Martial Mastery] 116
Meister des Wissens [Lore's Master] 117
Mental- & Göttermagie einbetten [Mentalism/Channeling Imbedding] 117
Metamorphose [Metamorphose] 118
Mönchsinne [Monk's Sense] 118
Mond meistern [Moon Mastery] 119
Mondverrücktheit [Moon Madness] 119
Muskeln beherrschen [Muscle Mastery] 120
Mystische Flucht [Mystic Escapes] 120
Mystischer Wechsel [Mystical Change] 121
Natur beschwören [Nature Summons] 121
Natur meistern [Natures Mastery] 122
Necromantie [Nercomancy] 122
Nerven und Organe beherrschen [Nerve and Organ Mastery] 123
Nether meistern [Nether Mastery] 124
Organisches bearbeiten [Organic Skills] 124
Palingenese [Palingenesis] 125
Pfade beherrschen [Path Mastery] 125
Pflanzen meistern [Plant Mastery] 126
Phantombewegungen [Phantom Movement] 126
Phantomgesicht [Phantom's Face] 127
Physische Erosion [Physical Erosion] 127
Plasma meistern [Plasma Mastery] 128
Primitive Stimme [Primitive Voice] 128

Prothesen [Prosthetics] 129
Psychose meistern [Psychosis Mastery] 129
Reise des Geistes [Conveyance] 130
Reise zur Elementarebene [Elemental Travel] 130
Reisetänze [Travelling Dances] 131
Ritter`s Rüstung [Noble Armor] 132
Ritter`s Waffen [Noble Weapon] 132
Rituale beherrschen [Ritual Mastery] 133
Runen [Rune Mastery] 133
Runen / Siegel einbetten [Sigil/Runes Imbedding] 134
Runen & Symbole [Runes & Symbols] 134
Schäden beherrschen [Concussion Mastery] 135
Schicksal meistern [Wyrd Mastery] 135
Schilde beherrschen [Shield Mastery] 136
Schmieden [Forging Mastery] 136
Schockwellen [Shockwaves] 137
Schutz [Protections] 137
Schutz der Natur [Nature's Protection] 138
Schutz für Festungen [Perimeter Wardings] 138
Schutz vor Schäden [Damage Resistance] 139
Schutz vor Zaubern [Spell Resistance] 139
Schutzzauber [Spell Wall] 140
Schwarze Beschwörung [Dark Summons] 140
Schwarze Magie [Dark Channels] 141
Schwarzer Kontakt [Dark Contacts] 141
Schwarzes Wissen [Dark Lore] 142
Schwertrunen [Bladerunes] 142
Seelen zerstören [Soul Destruction] 143
Seelentod [Soul Death] 143
Selbstheilung [Self Healing] 144
Sinne des Verstandes formen [Mind Sense Molding] 144
Sinne kontrollieren [Sense Control] 145
Sinne meistern [Sense Mastery] 145
Sinne verbessern [Sense Enhancement] 146
Sprachen [Linguistics] 146
Sprengstoffe [Explosives] 147
Sprüche erweitern [Spell Enhancement] 147
Spruchfluch [Spell Bane] 147
Spruchkontrolle [Spell Reins] 148
Spruchschutz [Spell Defense] 148
Spruchwächter [Spell Guard] 149
Steine meistern [Stone Mastery] 149
Sternenlicht [Starlights] 150
Sternensinne [Starsense] 150
Strukturresistenz [Structure Wardings] 151
Symbole einbetten [Symbol Imbedding] 151
Talismane [Charmcraft] 151
Tänze der Antworten [Communing Dances] 153
Tänze der Faszination [Fascination Dances] 153

Tänze der Veränderung [Changing Dances] 154
Tarnung meistern [Disguise Mastery] 154
Telekinese [Telekinesis] 155
Tiere binden [Animal Bonding] 155
Tiere meistern [Animal Mastery] 156
Tierfähigkeiten [Beast's Ways] 156
Tod des Verstandes [Mind Death] 157
Tod meistern [Death Mastery] 157
Tödliche Tänze [Deadly Dances] 158
Tore meistern [Gate Mastery] 158
Tote beleben [Animate Dead] 159
Tote beschwören [Summon Dead] 160
Tote meistern [Undead Mastery] 160
Trance [Trances] 161
Tränke / Gase herstellen [Liquid-Gas Skills] 161
Traumstatus [Dream State] 162
Traumweltwächter [Dream Guard] 162
Türen des Geistes [Mind's Door] 163
Überlebenshilfe der Ebenen [Planar Survival] 163
Üble Veränderungen I [Foul Changes I] 164
Üble Veränderungen II [Foul Changes II] 165
Ummantelung [Cloaking] 165
Untersuchungen [Analyses] 166
Verändern [Shifting] 166
Verkleidungen [Guises] 167
Verkleidungen der Natur [Nature's Guises] 167
Verlockungen [Allurement] 168
Verstand beherrschen [Spirit Mastery] 168
Verstand Erosion [Mind Erosion] 169
Verstand heilen [Mind Healing] 169
Verstand kontrollieren [Mind Control] 170
Verstand meistern [Mind Mastery] 170
Verstand schützen [Mind Protection] 171
Verstand unterwandern [Mind Subversion] 172
Verstand zerstören [Mind Destruction] 172
Verstecken [Hiding] 173
Vertreibungen [Exorcism] 173
Verzauberung des Körpers [Physical Enhancement] 173
Visionen [Visions] 174
Visionen der Vergangenheit [Past Visions] 174
Visionen der Zukunft [Future Visions] 175
Visionen des Geistes [Mind Visions] 175
Visionen des Untergangs [Visions of Doom] 176
Wächter der Hellsicht [Guarded Sight] 176
Wächter der Wahrsagerei [Scrying Guard] 177
Waffen des Chaos [Chaotic Weapons] 177
Waffen meistern [Weapon Mastery] 178
Waffen verändern [Weapon Alterations] 178
Wahre Sicht [True Sight] 179

Wahre Wahrnehmung [True Perception] 179
Wahrnehmung der Grundmagie [Essence's Perceptions] 180
Wahrnehmung durch andere [Sense Through Others] 180
Wege der Anziehung [Alluring Ways] 180
Wege der Beherrschten [Taking Ways] 181
Wege der Beschwörung [Conjuring Ways] 182
Wege der Betörung [Beguiling Ways] 182
Wege der Bewegungen [Moving Ways] 183
Wege der Elemente [Elemental Ways] 183
Wege der Entdeckung [Detecting Ways] 184
Wege der Erforschung [Delving Ways] 184
Wege der Erzfeinde [Guardian Ways] 185
Wege der Flucht [Escaping Ways] 185
Wege der Gegenzauber [Dispelling Ways] 186
Wege der Genetik [Genetic Ways] 186
Wege der Geräusche [Sound's Ways] 187
Wege der Grausamkeit [Cruelty Ways] 187
Wege der Heilung [Concussion's Ways] 188
Wege der Knochen [Bone Ways] 188
Wege der Konstruktionen [Construction Ways] 189
Wege der Körperveränderung [Shapechanging Ways] 189
Wege der Muskeln [Muscle Ways] 190
Wege der Natur [Nature's Ways] 190
Wege der Oberfläche [Surface Ways] 191
Wege der Öffnung [Unbarring Ways] 191
Wege der Organe [Organ Ways] 192
Wege der Schnelligkeit [Rapid Ways] 192
Wege der Stimme [Way of the Voice] 193
Wege der Symbole [Symbolic Ways] 193
Wege der Tiere [Animal Ways] 194
Wege der Tierhaltung [Livestock Ways] 194
Wege der Übertragung [Transferring Ways] 195
Wege der Unsichtbarkeit [Invisible Ways] 195
Wege der Urmagie [Earthblood's Ways] 195
Wege der Verwirrung [Confusing Ways] 197
Wege der Verzauberung [Enchanting Ways] 197
Wege der Wächter [Warding Ways] 198
Wege der Waffen [Arm's Ways] 198
Wege des Äußeren [Grooming Mastery] 199
Wege des Bauens [Constructing Ways] 199
Wege des Beförderns [Conveying Ways] 200
Wege des Besiegens [Subdual Ways] 200
Wege des Blutes [Blood Ways] 201
Wege des Entkommens [Escaping Ways] 201
Wege des Experimentierens [Experimentation Ways] 202
Wege des Feinschmeckers [Gourmet Mastery] 202
Wege des Geheimen [Devious Ways] 203
Wege des Kopierens [Replicating Ways] 204
Wege des Lichts [Light's Ways] 204

Wege des Schätzens [Mannish Ways] 205
Wege des Schutzes [Shielding Ways] 206
Wege des Überlebens [Survival Ways] 206
Wege des Wetters [Weather Ways] 207
Wege des Zerreißens [Rending Ways] 207
Wege finden [Locating Ways] 208
Wetter meistern [Weather Mastery] 208
Wiedererschaffungen [Recreations] 209
Wissen [Lore] 209
Wissen aufnehmen [Absorb Knowledge] 210
Wissen über die Natur [Nature's Lore] 210
Wissen über Fremdartige [Xeno-Lores] 211
Wissen über Holz [Wood Shaping] 211
Wissen über magische Dinge [Item Lore] 212
Wissen über Metall [Metal Lore] 212
Wissen über Stein [Stone Lore] 213
Wissen über Träume [Dream Lore] 214
Wizardstab [Wizardstaff] 214
Wohltaten [Pleasures] 215
Worte der Macht [Power Words] 215
Zauber auslösen [Spell Triggers] 216
Zauber beherrschen [Spell Mastery] 216
Zauber brechen [Spell Breaker] 218
Zauber dämpfen [Spell Dampening] 218
Zauber formen [Spell Shaping] 219
Zauber manipulieren [Spell Manipulation] 219
Zauber speichern [Spell Coordination] 220
Zauber verbessern II [Spell Enhancement II] 220
Zauberkontrolle [Spell Hand] 221
Zeichen der Macht [Signs of Power] 221
Zeitsinn [Time's Sense] 222
Zeremonien [Ceremonies] 222
Zuflucht des Verstandes [Mind's Refuge] 222
Zwiesprache halten [Commune] 224

Ablenkung (Distractions) [RCI23]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12), Nachtklingen (Nightblade, RCI-44) und magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Nachtsicht (U*) [5008] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
2) Verwirrung (M) [6502] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen, bekämpft aber momentane Gegner weiter.
3) Dunkelheit kontrollieren (F c) [6503] R: 3m / D: C
   Der Zaubernde kann die Dunkelheit in seiner Umgebung beliebig vertiefen, sie aber nicht erhellen.
4) Wassersicht (U*) [5015] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
5) Dunkelheit (F) [6505] R: B / D: 10min/St
   Erschafft ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt mit der Dunkelheit der schwärzesten Nacht.
6) Kleineres Feuer löschen (F) [6506] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde kann ein Feuer bis zu der Größe eines normalen Lagerfeuers löschen.
7) Lügen (M) [6507] R: 3m / D: 1Tag/St
   Der Zaubernde kann eine Lüge aussprechen und das Ziel wird sie für die absolute Wahrheit halten, bis er unwiderbringliche Beweise für das Gegenteil hat.
8) Sicht im Dunkeln (U) [6508] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht in jeder (auch magischer) Dunkelheit.
9) Verschwinden (15m) (F E *) [6509] R: S / D: -
   Der Zaubernde `teleportiert` bis zu 15m weit, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch ist keine). Der Zaubernde kann entweder am Ankunftsort oder am Absprungsort eine 3m große Rauchwolke und einen hellen Blitz hinterlassen.
10) Größeres Feuer löschen (F) [6510] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde kann ein Feuer bis zu der Größe eines größeren Kaminfeuers löschen.
11) Blenden (M) [5299] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
    Ziel ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf geblendet.
12) Verschwinden (30m) (F E *) [6512] R: S / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 30m.
13) Magische Dunkelheit (F) [6513] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft eine mag. Dunkelheit mit 1,5m pro Stufe Radius. Kein nichtmagisches Licht kann darin existieren und magisches Licht (außer dem Zauber Magisches Licht) muß einen WW machen.
14) Dunkelheit (F) [6514] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber mit Radius 6m pro Stufe.
15) Verschwinden (100m) (F E *) [6515] R: S / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 100m.
20) Verschwinden (15m/St) (F E *) [6516] R: S / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15m pro Stufe.
25) Ruf der Verwirrung (M) [6517] R: S / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie Verwirrung, aber alle Wesen in 15m Umkreis müssen einen Widerstandswurf machen.
30) Dunkelheit (F) [6518] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber mit Radius 15m pro Stufe.
50) Wolke der Dunkelheit (F) [4603] R: 30m / D: 1h/St
    Erschafft eine Wolke aus Dunkelheit, die einen Radius von 30m / Stufe hat und mit dem Wind treibt. Die Dunkelheit entspricht der des Zaubers Dunkelheit.

Abschätzen (Appraisals) [RCIII45]

Freifahrer (Montebanc, RCIII-12)

1) Prosaische Magie entdecken (P c) [5579] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Edelsteinbewertung (P) [14457] R: B / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, mit 10% Genauigkeit den Wert eines Edelsteins zu bestimmen; er kann unterschiedliche Werte für die verschiedenen Kulturen berechnen, mit denen er vertraut ist.
2) Mentalmagie entdecken P c) [5581] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Magie entdecken (I) [7543] R: B / D: 1KR/St
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht wie mächtig und von welcher Quelle der Macht sie ist.
4) Grundmagie entdecken (P c) [5580] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
5) Göttermagie entdecken (P c) [5578] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
5) Alte Magie entdecken (P c) [7035] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie. Der Zaubernde kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
6) Bedeutung (I) [7546] R: B / D: -
   Bestimmt, ob der untersuchte Gegenstand irgendeine kulturelle oder historische Bedeutung hat, aber nicht, welche das ist.
7) Böses entdecken (P c) [7038] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
8) Herkunft (I) [7547] R: B / D: -
   Bestimmt das Gebiet der Herkunft, die Rasse des Wesens, die den Gegenstand gemacht hat, und wann er gemacht wurde (auf ca. 100 Jahre).
9) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c) [7059] R: B / D: V
   Der Zaubernde bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Zaubernde sich konzentriert und inaktiv ist.
10) Wahre Bewertung (P) [14468] R: B / D: -
    Wie Edelsteinbewertung, außer dass jeder Edelstein, jedes Schmuckstück oder jedes Kunstwerk bewertet werden kann.
11) Wissen über magische Gegenstände (I) [7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
13) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c) [7064] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
15) Halten der Vergangenheit (I) [7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision der Vergangenheit -Spruch gesprochen wird, so kann der Zaubernde an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines magischen Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
18) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c) [7065] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
20) Magischen Gegenstand analysieren (I) [7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines magischen Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
25) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c) [7066] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c) [7067] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).
50) Wahre Herkunft (I) [7553] R: B / D: -
    Wie Herkunft, gibt aber den genauen Platz der Herkunft, das Wesen, das ihn gemacht hat, und wann er gemacht wurde.

Ahnung (Anticipations) [SL108]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

3) Raten (I *) [7002] R: S / D: -
Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (P) [6403] R: S / D: Schlaf
Der Zaubernde hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das er kurz vor dem Einschlafen festgelegt hat. Der Spruch kann nur einmal pro Nacht genutzt werden.
9) Raum fühlen (1min/St) (I) [7005] R: 30m / D: V
Der Zaubernde hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *) [7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I) [7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber der Zaubernde schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I) [7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I) [7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *) [7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I) [7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I) [6409] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, jedoch mit einer Begrenzung auf drei Träume pro Nacht zu verschiedenen Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I) [7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I) [6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *) [7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber der Zaubernde erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I) [7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *) [7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Alchemistische Vorbereitungen (Alchemical Preparations) [RC130]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

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

Alte Heilung (Arcane Healing) [SUC90]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Rasse speichern (S) [3212] R: B / D: -
   Der Zaubernde speichert Unterschiede bei der Heilung verschiedener Rassen und Geschlechter für andere Sprüche dieser Liste.
2) Verletzung einordnen (I) [3213] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann die Art und Schwere einer Verletzung bestimmen.
3) Wissen über Verletzungen (I) [3214] R: B / D: -
   Der Zaubernde erhält komplettes Wissen über die Verletzung, inklusive Werkzeuge und Methoden zur Heilung.
4) Bewahrung (H) [3215] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde bewahrt einen toten Körper oder eine Gliedmaße vor weiterem Schaden durch bestehende Wunden oder Fäulnis etc. Dieser Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers. Ziel fällt für die Dauer in ein Koma.
5) Kosmetische Heilung (F) [3216] R: B / D: P
   Entfernt Leberflecken, Tätowierungen, Narben, usw.. Dieser Zauber ist sehr nützlich bei Verletzungen, die das Aussehen verringert haben.
6) Lebenserhaltung (H) [3217] R: 3m / D: 1h/St
   Der Zaubernde hindert die Seele am Verlassen eines toten Körpers, falls er diesen Spruch binnen 2 Minuten nach dem Eintritt des Todes spricht. So können die Wunden normal geheilt werden, andernfalls ist Wiederbelebung nötig.
7) Blutgefäß heilen (H) [3218] R: B / D: P
   Der Zaubernde heilt ein Blutgefäß.
8) Blutung stoppen (H) [3219] R: B / D: P
   Der Zaubernde stoppt Blutungen bis Stufe SP pro KR.
9) Ersatz (H) [3220] R: B / D: 10min/St
   Erschafft ein Ersatzorgan, das für ein beschädigtes Organ einspringt (außer Gehirn). Bsp.: Calidor der Krieger bekommt einen Pfeilschuß ins Herz. Der Heiler der Gruppe spricht sofort einen Ersatz, der für die Dauer des Spruchs für das normale Herz funktioniert, oder bis Calidor an anderen Wunden stirbt oder einen weiteren Herztreffer erleidet (Dann wäre der Spruch negiert und müßte nochmals gesprochen werden).
10) Hautschaden heilen (H) [3221] R: B / D: P
    Heilt ein Gebiet mit schweren Frostbeulen oder Verbrennungen 3. Grades oder Gewebeblutungen bis Stufe SP/KR.
11) Joining (H ‡) [3222] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße mithilfe weiterer Sprüche dieser Liste wieder ansetzen. Dazu müssen alle Sprüche zusätzlich gesprochen werden, die noch benötigt werden. Also müßten bei einer Beschädigung von 2 Knochen, 4 Gebieten mit Nervenschäden, 5 Muskelschäden und 1 Knorpelschaden die entsprechenden 12 Zauber noch gesprochen werden.
12) Wiederbelebung (H) [3223] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde erweckt ein Wesen von den Toten. Das Wesen darf max. 1 Jahr tot sein und die Seele muß noch existieren. Ziel muß einen Wurf gegen seine Lebensenergie + 10x(Tage tot). Ist der modifizierte Wurf unter der Lebensenergie, so lebt das Wesen wieder (wenn aller Schaden geheilt wurde). Ziel ist für 100 x (Tage tot) Tage außer Gefecht (-100 auf alle Aktionen).
13) Krankheit heilen (H) [5657] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
14) Muskeln / Sehnen heilen (H) [3225] R: B / D: P
    Der Zaubernde heilt einen Muskel / eine Sehne im Ziel. Der Zaubernde muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.
15) Alte Selbsterhaltung (H S *) [3226] R: S / D: V
    Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zaubernde in eine suspendierte Animation, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde. Er kann sich selbst heilen. Falls er nicht genügend EP hat, regenerieren sich diese alle 8 h wieder, bis die Heilung eingetreten ist.
16) Vergiftung heilen (H) [3227] R: 3m / D: P
    Heilt ein Ziel sofort von einer beliebigen Vergiftung. Bereits vorhandener Schaden wird aber nicht wieder hergestellt.
17) Knochen / Knorpel heilen (H) [3228] R: B / D: P
    Der Zaubernde heilt einen Knochen / Knorpel im Ziel. Der Zaubernde muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.
18) Nerven heilen (H) [3229] R: B / D: P
    Der Zaubernde heilt einen geschädigten Nerv im Ziel. Der Zaubernde muß sich 1 min. konzentrieren. Heilung wirkt sofort.
19) Geisteskrankheit heilen (H) [3230] R: B / D: P
    Der Zaubernde heilt eine Geisteskrankheit. Heilung wirkt sofort.
20) Benommenheit heilen (H *) [3231] R: 3m / D: -
    Der Zaubernde heilt 1 KR Benommenheit pro Stufe.
25) Schaden heilen (H *) [3232] R: B / D: P
    Ziel ist geheilt von allen Schadenspunkten.
30) Organ regenerieren (H) [3233] R: B / D: P
    Der Zaubernde regeneriert ein Organ (außer Gehirn). Organ kann extern oder intern liegen. Erholungszeit 1-10 Tage.
50) Regenerieren (H) [3234] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann jeden Schaden (auch Gehirn) in 10-100 Tagen (je nach Schwere) heilen. Der Zaubernde bleibt in Stasis, solange das Ziel sich erholt.

Analysen (Analysis) [RCII-60]

Weise (Sage, RCII-8)

1) Textanalyse I (I) [15751] R: S / D: 1min/St(C)
   Die Zaubernde kann Texte in einer unbekannten Sprache lesen, versteht jedoch nur grundlegende Konzepte daraus.
2) Erdanalyse (I) [15752] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft natürlicher Erde sowie darüber, wann und wie bearbeitete Erde gewonnen und bearbeitet wurde.
3) Steinanalyse (I) [15753] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von Naturstein sowie darüber, wann und wie bearbeiteter Stein gewonnen und bearbeitet wurde.
4) Metallanalyse (I) [15754] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von Naturmetall sowie darüber, wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.
5) Gasanalyse (I) [15755] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von Erdgas sowie darüber, wann und wie bearbeitetes Gas gewonnen und bearbeitet wurde.
6) Textanalyse II (I) [15756] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Textanalyse I, jedoch mit einer vollständigen technischen Analyse (Wortschatz und Syntax), jedoch ohne Verständnis von Redewendungen (Jargon), Implikationen oder kulturellen Bezügen.
7) Flüssigkeitsanalyse (I) [15757] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft natürlicher Flüssigkeiten sowie darüber, wann und wie bearbeitete Flüssigkeiten gewonnen und verarbeitet wurden.
8) Lichtanalyse (I) [15758] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlichem Licht sowie darüber, wann und wie bearbeitetes Licht gewonnen und bearbeitet wurde.
9) Kälteanalyse (I) [15759] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlicher Kälte, Eis, Frost, Schnee usw. sowie darüber, wann und wie bearbeitete Kälte (usw.) gewonnen und bearbeitet wurde.
10) Erforschen (I) [4208] R: B / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Zauberanalyse (I) [15761] R: 30m / D: -
    Bietet eine Analyse eines aktiven oder inaktiven Zaubers, einschließlich seiner Dauer, Art und des Berufs der Zaubernden (NICHT seine Stufe oder die genauen Bezeichnung des Zaubers).
12) Feueranalyse (I) [15762] R: 3m / D: -
    Gibt Auskunft über die Natur und Herkunft von natürlicher Hitze und Feuer sowie darüber, wann und wie bearbeitete Hitze und Feuer gewonnen und bearbeitet wurden.
13) Mechanismusanalyse (I) [15763] R: 3m / D: -
    Gibt dem Zaubernden einen Bonus von +20 auf die Arbeit mit dem jeweiligen Mechanismus und einen Bonus von +10 für jeden, dem er ihn beschreibt. Gibt dem Zaubernden außerdem Auskunft über die Natur und Herkunft des Mechanismus sowie darüber, wie er gewonnen und hergestellt wurde.
14) Todesanalyse (I) [15764] R: B / D: -
    Gibt Informationen über den Tod einer Kreatur oder eines Wesens, z. B. wie (Waffe, Zauber, Krankheit, Gift usw.) und wann (innerhalb von 1 Tag/Stufe des Zaubernden, wenn keine Leiche vorhanden ist, keine zeitliche Begrenzung, wenn die Leiche vorhanden ist).
15) Textanalyse III (I) [15765] R: S / D: 1min/St(C)
    Wie Textanalyse I, außer dass alles außer den Implikationen bekannt ist (Antworten auf Rätsel sind nicht automatisch bekannt, aber dem Zaubernden können Hinweise zum Entschlüsseln gegeben werden).
16) Magieanalyse (I) [15766] R: 30m / D: -
    Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort kann untersucht werden, um festzustellen, ob er magisch ist, aus welchem Bereich er stammt, um eine allgemeine Vorstellung von seinem Ursprung und seiner grundlegenden Konfiguration zu erhalten (Art und ungefähres Niveau).
17) Runenanalyse (I) [15767] R: 30m / D: -
    Eine Rune kann sicher untersucht werden (ohne sie zu aktivieren), um ihren allgemeinen Zweck, ihr ungefähres Niveau, ihre Art und ihre allgemeine Wirkung zu bestimmen (allgemein bedeutet genau das, nichts Spezifisches).
18) Todeskunde (I) [15768] R: B / D: -
    Wie Todesanalyse, außer dass der Zaubernde ein visuelles Bild des Mörders und einen vagen Grund für den Tod erhält (z. B. Rache, Raub, Unfall usw.).
19) Symbolanalyse (I) [15769] R: 30m / D: -
    Ein Symbol kann sicher untersucht werden (ohne es auszulösen), um seinen allgemeinen Zweck, seine ungefähre Stufe, seinen Typ und seine allgemeine Wirkung (allgemein bedeutet genau das, nichts Spezifisches) zu bestimmen.
20) Analyse (I) [15770] R: 30m / D: -
    Alle Zauber niedrigerer Stufen können zusammen auf einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort angewendet werden.
25) Schutzanalyse (I) [15771] R: 30m / D: -
    Ein Schutz (siehe beispielsweise die Liste Schutz für Festungen) kann sicher untersucht werden (ohne ihn auszulösen), um seinen allgemeinen Zweck, seine ungefähre Stufe, seine Art und seine allgemeine Wirkung zu bestimmen (allgemein bedeutet genau das, nichts Spezifisches).
30) Massenanalyse (I) [15772] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, außer dass ein Gegenstand/Runde untersucht werden kann.
50) Wahre Magieanalyse (I) [15773] R: 30m / D: -
    Wie Magieanalyse, außer dass dieser Zauber die genaue Herkunft, den Schöpfer und einen detaillierten Zweck angibt.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL-108]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Anorganisches bearbeiten (Inorganic Skills) [SL89]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

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

Anreicherung (Enrichment) [RCI066]

Animisten (Animist, SL-7) und Druiden (Druid, RCI-44)

1) Fruchtbarkeit bestimmen (I) [16136] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Die Zaubernde weiß, wie fruchtbar Boden, Pflanzen und Tiere sind und ob sie angereichert werden müssen. Die Zaubernde kann jede Runde einen anderen Bereich von 1,5m Radius untersuchen.
2) Düngen (H) [16137] R: 3m / D: 1Saison
   Düngt 3m x 3m unfruchtbaren oder ausgelaugten Boden und verwandelt ihn in Ackerland.
3) Bodenbearbeitung (F) [16138] R: 3m / D: 1Aussaat
   Bereitet 3m x 3m Boden für die Aussaat vor.
4) Säen (F) [16139] R: 3m / D: 1Aussaat
   Verteilt das Saatgut auf einer Flache von 3m x 3m gleichmäßig für maximales Wachstum.
5) Befruchtung (H) [16140] R: 3m / D: 1Saison
   Befruchtet auf einer Fläche von 3m x 3m die Pflanzen, sodass sie kräftig wachsen und gesunde Früchte tragen. Sorgt für einen hohen Ernteertrag.
6) Wahres düngen (H) [16141] R: 3m/St / D: 1Saison
   Wie Düngen, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).
7) Wahre Bodenbearbeitung (F) [16142] R: 3m/St / D: 1Saison
   Wie Bodenbearbeitung, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).
8) Wahres Säen (F) [16143] R: 3m/St / D: 1Saison
   Wie Säen, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).
9) Tierfruchtbarkeit (H) [16144] R: 3m / D: 1Brut
   Beseitigt Unfruchtbarkeit und sorgt für Empfängnis.
10) Krankheitsresistenz (H) [16145] R: 3m / D: 1Woche/St
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs von 3m x 3m erhalten einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen Krankheiten.
11) Wahre Befruchtung (H) [16146] R: 3m/St / D: 1Saison
    Wie Befruchtung, betrifft aber einen Bereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).
12) Pflanzenkrankheiten heilen (H) [16147] R: 3m / D: P
    Beseitigt Schädlingsbefall oder Krankheiten (Widerstandswurf) von allen Pflanzen innerhalb des Wirkungsbereichs von 3m x 3m.
13) Tierkrankheiten heilen (H) [16148] R: 3m / D: P
    Beseitigt Krankheiten (Widerstandswurf) von einem Tier.
14) Schädlingsbefall beseitigen (P) [16149] R: 3m / D: 1Tag/St
    Beseitigt jeglichen Insektenbefall im Wirkungsbereich von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m).
15) Wahre Tierfruchtbarkeit (H) [16150] R: 3m/St / D: 1Brut
    Wie Tierfruchtbarkeit, betrifft aber Stufe Tiere.
20) Pflanzen wiederherstellen (H) [16151] R: 3m / D: P
    Repariert im einem Bereich von 3m x 3m Schäden an Pflanzen, die durch Dürre, Krankheiten, Insekten usw. entstanden sind.
25) Tiere heilen (H) [16152] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde heilt an einem Tier alle mit nicht tödlichen Schäden und stellt einen gesunden und kräftigen Zustand wieder her.
30) Ernten (F) [16153] R: 3m/St / D: -
    Sammelt die gewünschte Ernte ein und legt sie an einem bestimmten Ort ab, der innerhalb des Wirkungsbereichs von (Stufe x 3m) x (Stufe x 3m) liegen muss.
50) Anreicherung meistern (U) [16154] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe einsetzen.

Antworten (Communal Ways) [SL50]

Paladine (Paladin, RCI-41) und Priester (Cleric, SL-7)

1) Raten (I) [6026] R: S / D: -
   Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
3) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Träume I (I) [6876] R: S / D: 1Schlaf
   Der Zaubernde träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.
5) Eingebung III (I) [6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
6) Geschichte des Todes (I) [6878] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Das Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und der Zaubernde muß bis 3m an den Toten heran.
7) Kanal öffnen (1500m/St) (F) [6879] R: 1500m/St / D: C
   Der Zaubernde kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Zaubernde, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.
8) Eingebung V (I) [6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
9) Traumbassin (I) [25704] R: 1,5m / D: 1-6min
   Wie Traum I, nur muss der Zaubernde nicht schlafen, während er das Traumbild betrachtet. Der Zauber benötigt ein ausreichend großes Gefäß (Schwimmbecken, Brunnen, Bassin, oder ähnliches), welches mit Wasser, Wein oder Öl gefüllt sein muss. Das Traumbild ist für Alle, die zusehen, sichtbar.
10) Träume III (I) [6881] R: S / D: s.o.
    Wie Träume I, aber der Zaubernde träumt über 3 verschiedene Themen.
11) Eingebung X (I) [6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
12) Antwort I (I c) [6883] R: S / D: C
    Der Zaubernde bekommt (gewöhnlich von seinem Gott) ein `JA` oder `NEIN` als Antwort auf ein Thema. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.
15) Kanal öffnen (15km/St) (F c) [6884] R: 15km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15Km pro Stufe.
19) Wahre Geschichte des Todes (I) [6885] R: S / D: -
    Der Zaubernde bekommt eine Vision über die Tode aller Wesen im Umkreis von 3m. Er erfährt Todesursache, Identität des Mörders und des letztlich Verantwortlichen. Die Leiche(n) kann (können) beliebig alt sein.
20) Wahre Antwort (I c) [6886] R: S / D: C
    Wie Antwort I, aber der Zaubernde bekommt eine etwas genauere Antwort (Name, Phrase) über ein Thema.
25) Wahre Eingebung (I) [6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
30) Wahres Kanal öffnen (I c) [6888] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Kanal öffnen, aber der Zaubernde kann jedes Wesen ansprechen, ob er es kennt oder nicht. Der Zaubernde muß angeben, welche Art von Wesen er ansprechen will.
50) Hochgebet (I c) [6889] R: S / D: C
    Der Zaubernde bekommt genaue Informationen von seinem Gott über eine Frage zu einem Thema.

Anwärtigkeit (Presence) [SL117]

Mentalisten (Mentalist, SL-7)

1) Gegenwart (P*) [7690] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde ist sich aller fühlenden/denkenden Lebewesen in seiner Reichweite bewußt.
2) Fühlen (P c *) [7691] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine ungefähre Vorstellung der Rasse und der Stufe eines Lebewesens, Das Wesen muß zuerst durch Gegenwart oder wahre Gegenwart lokalisiert werden.
5) Mentales Muster speichern (I *) [7692] R: 3m/St / D: -
   Wie Fühlen, aber der Zaubernde speichert das mentale Muster des Wesens, es kann später benutzt werden, um ein Wesen durch Richtung oder Finden zu lokalisieren.
6) Mentales einordnen (I *) [7693] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt die Rasse, den Beruf, die Zunft und den MAW eines Wesens.
7) Finden (30m/St) (I c) [7694] R: 30m/St / D: C
   Der Zaubernde erhält die Richtung und Entfernung zu einem ungeschützten Geist, dessen mentales Muster er mittels Mentales Muster speichern gespeichert hat.
8) Richtung (300m/St) (I) [7695] R: 300m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt Richtung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.
9) Wahre Gegenwart (P c *) [7696] R: 30m/St / D: C
   Wie Gegenwart, aber der Zaubernde erfährt die Gegenwart von Wesen in einem Gebiet mit 30m Durchmesser. Er kann sich pro KR auf ein Gebiet konzentrieren.
10) Anwesenheit (I*) [7697] R: 3m/St / D: C
    Wie Gegenwart, aber der Zaubernde erfährt zusätzlich noch grob, was die Wesen gerade tun (z.B. macht einen Zauber, aber nicht welchen).
11) Richtung (1.5Km/St) (I) [7698] R: 1,5km/St / D: -
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
12) Wahres Fühlen (I c *) [7699] R: 30m/St / D: -
    Wie Fühlen mit Reichweite 30m pro Stufe.
14) Großes Fühlen (I c *) [7700] R: 30m/St / D: -
    Wie Fühlen, aber der Zaubernde kann sich pro Kampfrunde auf ein Wesen konzentrieren..
15) Wahres mentales Einordnen (I c *) [7701] R: 30m/St / D: -
    Wie mentales Einordnen, aber mit Reichweite 30m pro Stufe.
18) Finden (1.5Km/St) (I c) [7702] R: 1,5km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
20) Wahre Anwesenheit (I c *) [7703] R: 3m/St / D: C
    Wie Anwesenheit, aber es werden sehr genaue Angaben über die Tätigkeit der Wesen gemacht.
25) Finden (7.5Km/St) (I c) [7704] R: 7,5km/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 7,5 Km pro Stufe.
30) Wahre Richtung (I) [7705] R: ∞ / D: C
    Wie Richtung, aber ohne Reichweitenbegrenzung.
50) Wahres Finden (I) [7706] R: ∞ / D: C
    Wie Finden (30m/St), aber ohne Reichweitenbegrenzung.

Arachnemonie (Arachnemancy) [RCIV63]

böse Magier (Evil Magician, SL-30) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

1) Spinnenvertrauter (M) [19329] R: B / D: P
   Wie Vertrauter auf der Liste Tore meistern, außer dass eine normale Spinne als Vertrauter erhalten wird: Es besteht eine Chance von 10 % pro Stufe des Zaubernden, dass sie giftig ist. (Gift der Stufe 2 gegen LE, Wirkungen: -: 2SP; 4SP/1W6KR; 1W10SP/1W10KR; 2W10SP/2W10KR; 2W20SP/2W20KR)
2) Bewegung im Netz (U) [19330] R: B / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Ziel, sich leicht entlang der Netze von Riesenspinnen zu bewegen. Die Netze haften nicht am Ziel, das sich frei durch einen Netz-Zauber bewegen kann.
3) Kleines Netz (F) [19331] R: 15m / D: 5min/St
   Dieser Zauber kann auf zwei Arten eingesetzt werden. Die erste ist offensiv – Netzfäden schießen aus dem Zeigefinger des Zaubernden auf ein Ziel. Wenn dem Ziel ein Widerstandswurf misslingt, entspricht der Anteil seines Körpers, der vom Netz bedeckt ist, dem Prozentsatz des Fehlschlags. Wenn ein Ziel beispielsweise seinen WW um 25 verfehlt, sind 25% seines Körpers mit Spinnweben bedeckt. Der bedeckte Körperteil wird zufällig bestimmt. Wenn ein oder mehrere Gliedmaßen bedeckt sind, können sie nicht benutzt werden. Um die Spinnweben zu zerreißen, ist eine gelungene Kraftprobe mit 20 Malus erforderlich (1 Probe pro volle KR möglich).
   Die zweite Möglichkeit, diesen Zauber einzusetzen, besteht darin, dass der Zaubernde die Spinnennetzfäden zum Fortbewegen nutzt (zum Klettern, Schwingen usw.). In jeder Runde der Wirkungsdauer kann ein 3 m langer Faden erzeugt werden, der 100 kg tragen kann. Ein Ende ist klebrig, sodass es an Decken und Wänden haften bleibt; der Rest des Fadens ist nicht klebrig, sodass man daran hochklettern, ihn festbinden usw. kann. Alternativ kann der in einer vorherigen Runde erzeugte Faden um weitere 3 m verlängert werden. Diese zweite Option kann nicht offensiv eingesetzt werden (die Fäden sind zu schwach, um einer so hohen Belastung standzuhalten).
4) Spinnen bezaubern (M) [19332] R: 30m / D: 10min/St
   Dieser Zauber wirkt auf alle arachnidenartigen Kreaturen. Das Ziel betrachtet den Zaubernden als Freund. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden außerdem, die Sprache der Spinnen (Arachnis) zu sprechen.
5) Spinnenklettern (U) [19333] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann sich (mit halber Gehgeschwindigkeit) auf jeder festen Oberfläche mit einer Neigung von bis zu 90° fortbewegen, solange es mindestens drei seiner vier Gliedmaßen in Kontakt mit der Oberfläche hält.
6) Giftresistenz II (H) [19334] R: B / D: -
   Das Ziel erhält zwei zusätzliche Widerstandswürfe gegen jedes Gift.
7) Kleinere Spinnenbeschwörung (FM) [19335] R: 3m / D: 1min/St
   Der Zaubernde beschwört eine Geringere Riesenspinne [16791], die seinen Wünschen gehorcht, wenn er sich konzentriert.
8) Großes Netz (F) [19336] R: 15m / D: 5min/St
   Wie Kleines Netz, außer dass der Zaubernde zwei separate Ziele oder zwei Ziele zusammen oder ein Ziel mit einem unbeweglichen Objekt „vernetzen“ kann (das Objekt erhält keinen Widerstandswurf). Zum Zerreißen wird eine gelungene Kraftprobe mit einem Malus von 30 benötigt. Wie bei Kleines Netz kann die zweite, nicht offensive Option mit bis zu zwei Fäden oder einem 6m langen Faden pro Runde gewählt werden.
9) Gift neutralisieren (H) [19337] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein Ziel vollständig von einem Gift befreien. Bereits angerichteter Schaden wird nicht geheilt.
10) Spinnenkontrolle (M) [19338] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Spinnen bezaubern, außer dass das Ziel pro Runde einem Befehl gehorcht.
11) Spinnenstärke (F) [19339] R: B / D: 10min/St
    Die Körperkraft des Ziels erhöht sich um 3 pro Stufe des Zaubernden.
12) Giftinjektion (F) [19340] R: B / D: 10min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, durch Biss oder Berührung ein Muskelgift der Stufe 8 zu injizieren, wenn ein kritischer Treffer erzielt wird. Dieser Zauber hält so lange an, bis er verwendet wird oder bis die Dauer abgelaufen ist, je nachdem, was zuerst eintritt.
    Probe gegen LE, Wirkungen: 2SP; 1W10SP/1W10KR; 2W10SP/2W10KR; 2W20SP/2W20KR & -10aaA; 2W30SP/2W20KR & -25aaA; 2W30SP/2W20KR & -100aaA
13) Spinnenbeschwörung (FM) [19341] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kleinere Spinnenbeschwörung, außer dass eine Hohe Riesenspinne [16930] beschworen wird.
14) Kleinere Spinnenverwandlung (F) [19342] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Gestalt einer geringeren Riesenspinne [16791] annehmen und verfügt über alle ihre Fähigkeiten.
15) Wahres Netz (F) [19343] R: 30m / D: 5min/St
    Wie Großes Netz, außer dass pro zwei Stufen des Zaubernden bis zu ein Ziel mit einem Netz umsponnen oder mit einem Netz verbunden werden kann oder die Hälfte dieser Anzahl mit einem Netz an nicht beweglichen Objekten gebunden werden kann.
16) Netzkokon (F) [19344] R: 30m / D: 10min/St
    Umhüllt das Ziel vollständig mit einem Netz. Das Aufbrechen des Kokons erfordert eine gelungene Kraftprobe mit einem Malus von 90. Pro volle KR ist eine Probe möglich.
17) Spinnenbolzen (F) [19345] R: 30m / D: 1KR
    Hunderte von normal großen, giftigen Spinnen werden aus der Handfläche des Zaubernden als Bolzen (oder genauer als Spinnenstrom) abgeschossen. Würfle einen Angriff auf der Feuerbolzen-Angriffstabelle: Ignoriere den normalen Schaden, aber jedes kritische Ergebnis bedeutet, dass das Ziel vom Bolzen „getroffen” wird. Wenn das Ziel „getroffen” wird, muss das Ziel 10 Widerstandswürfe gegen Gift würfeln. Die Stufe des Gifts entspricht der des Zaubernden geteilt durch 4 (abgerundet). Die Spinnen verschwinden nach dem Angriff.
    Probe gegen LE. Wirkungen (St = Stufe des Gifts): St SP; St/2 W6/St KR; St W6 /St KR; St W10 / St W6 KR; St W12 / St W8 KR & -25aaA; St W10 / StW10 KR & -100aaA
18) Deckenlaufen (U) [19346] R: B / D: 10min/St
    Wie Spinnenklettern, außer dass nur ein Glied mit der Oberfläche und jeder schrägen Fläche in Kontakt sein muss. Selbst Decken können mit voller Bewegungsgeschwindigkeit überquert werden.

Arkanes Tor (Arcane gate) [SUC95]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Ortsspeicher [27204] R: S / D: P
   Mit diesem Zauber können die spezifischen Parameter eines Ortes gespeichert werden, um ihn exakt durch Tore zu erreichen. Die Orte können sich dabei auf jeder beliebigen Ebene befinden. Dieser Zauber wird in Verbindung mit den Torreisezaubern auf dieser Liste verwendet.
2) Tor erkennen [27206] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann feststellen, ob sich ein Tor in Reichweite befindet.
3) Tor finden [27208] R: 30m/St / D: -
   Der Zaubernde kann die genaue Entfernung und Richtung zu jedem beliebigen Tor in Reichweite bestimmen.
4) Standort bestimmen [27268] R: 3m/St / D: -
   Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, den Bestimmungsort eines beliebigen aktiven Tores innerhalb der Reichweite zu bestimmen (z. B. wird dieses Tor das Ziel zur dritten Ebene bringen).
5) Form [27270] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde ist in der Lage, die Form eines jeden bestehenden Tores innerhalb der bereits festgelegten Grenzen zu verändern. Die Form des Tores kann in jeder beliebigen Formation verändert werden, solange sich der Umkreis nicht verändert.
6) Bewegen [27272] R: 3m/St / D: P
   Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, das Tor in jede beliebige Richtung zu bewegen. Die Entfernung, um die das Tor bewegt werden kann, entspricht 3m pro Stufe. Die Bewegungsgeschwindigkeit beträgt maximal 30m pro Runde. Dieser Zauber verändert nicht das Ziel des Tores.
7) Länge [27274] R: 3m/St / D: P
   Dieser Zauber erweitert die inneren Dimensionen des Tores. Anstatt eine sofortige „Reise” von einer Seite des Tores zur anderen zu ermöglichen, wird die Distanz zwischen der Öffnung und dem Ausgang verlängert. Die Verlängerung verläuft senkrecht zur Torwand, sodass ein „Tunnel” entsteht. Die Form des Zwischenraums richtet sich nach der Form des Tors (ist das Tor kreisförmig, ist der Zwischenraum ein Zylinder mit denselben Abmessungen). Der Abstand zwischen den Öffnungen kann pro Stufe um 30cm vergrößert werden.
8) Größe [27276] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann das Tor beliebig vergrößern oder verkleinern. Das Maß der Vergrößerung/Verkleinerung entspricht einem Quadratfuß pro Stufe des Zaubernden.
9) Einwegtor [27278] R: 3m/St / D: P
   In Verbindung mit einem beliebigen Torzauber bewirkt dieser Zauber, dass das Tor nur in eine Richtung funktioniert (man kann hindurchgehen, aber nicht zurück).
10) Verbergen [27280] R: 3m/St / D: P
    Dieser Zauberspruch verbirgt ein Tor. Dabei werden alle visuellen und magischen Aspekte der Entdeckung ausgeblendet. Die Entdeckung des Tores wird jedoch nicht verhindert, wenn ein Ziel durch das Tor reist. Ein Tor bleibt für seine gesamte Lebensdauer verborgen.
11) Dimension [27282] R: 3m/St / D: P
    Dieser Zauber verleiht jedem Tor eine dritte Dimension. Normalerweise besteht ein Tor nur aus zwei Dimensionen (Länge und Breite). Mit diesem Zauber wird die dritte Dimension, die Tiefe, hinzugefügt. Das erschaffene Tor kann in jede gewünschte dreidimensionale Form gebracht werden, bis zu 0,03m³ pro Stufe des Zaubernden. Der Bestimmungsort des Tores ist immer derselbe, egal von welcher Seite es betreten wird.
12) Transporttor [27284] R: 3m/St / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde erschafft ein Tor zu einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite, der als Standort gespeichert wurde. Wird dieser Zauber ohne Ortsspeicher gewirkt, ist der Zielort des Tores innerhalb der Reichweite des Zaubernden völlig zufällig. Der Zaubernde ist auf 150km pro Stufe zwischen Eingangs- und Zielpunkt des Tores beschränkt.
13) Ziel ändern [27286] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde kann das Ziel eines bereits bestehenden Tores ändern. Die Änderung des Ziels kann zu einem beliebigen Ort erfolgen, den der Zaubernde als Standort gespeichert hat.
14) Schattentor [27288] R: 3m/St / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde erschafft ein Tor zu einem beliebigen Ort auf einem beliebigen Schatten seiner gegenwärtigen Ebene, der als Standort gespeichert wurde. Wird dieser Zauber ohne den Ortsspeicher gewirkt, ist der Zielort des Tores völlig zufällig auf einen Schatten der gegenwärtigen Ebene.
15) Drehtor [27290] R: 3m/St / D: P
    Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, ein Tor zu erschaffen, das für alle Effekte auf beiden Seiten durchlässig ist. So ist es beispielsweise möglich, dass eine Brise auf der anderen Seite des Tores zu spüren ist, dass Regen durchdringt, Zaubereffekte usw.
16) Planares Tor [27292] R: 3m/St / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde erschafft ein Tor zu einem beliebigen Ort auf einer beliebigen Ebene, der gespeichert wurde. Wird dieser Zauber ohne Ortsspeicher gewirkt, ist der Zielort des Tores auf den Ebenen völlig zufällig.
17) Tor öffnen oder schließen [27294] R: 3m/St / D: V
    Der Zaubernde kann jedes geschlossene Tor gewaltsam öffnen oder jedes offene Tor schließen. Beim Schließen eines offenen Tores muss der Zaubernde einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Erschaffers des Tores ablegen. Um ein geschlossenes Tor zu öffnen, muss der Zaubernde zunächst wissen, wo sich das Tor befindet. Wenn der Zaubernde ein Tor öffnet, bleibt es für bis zu einem Tag pro Stufe des Zaubernden offen. Ein geschlossenes Tor bleibt geschlossen, bis es von einem anderen Zaubernden wieder geöffnet wird.
18) Gedankensprung (F) [25995] R: ∞ / D: -
    Wenn der Zaubernde Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zaubernde wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
18) Auslöser [27296] R: 3m/St / D: P
    Wird dieser Zauber zusammen mit einem Torzauber gewirkt, kann das Tor während der Wirkungsdauer beliebig oft geöffnet oder geschlossen werden. Der Auslöser kann ein beliebiges Wort oder eine Reihe von Umständen sein

Äther meistern (Ethereal Mastery) [RCI14]

Astralreisender (Astral Traveller, RCIV-5), Erzmagier (Archmage, RCI-43) und Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

1) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Schatten (F) [5272] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gebieten fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
3) Blinzeln (F§) [27398] R: S / D: 1KR/St
   Wenn er sich konzentriert, kann der Zaubernde bis zu einer Anzahl von Runden, die seiner Stufe entspricht, aus der normalen Ebene "blinzeln". Er taucht wieder auf, sobald er aufhört, sich zu konzentrieren. Während er "weggeblinzelt" ist, nimmt er nichts von dem wahr, was während seiner Abwesenheit geschieht. Er kehrt an genau dieselbe Stelle und mit derselben Ausrichtung wie zuvor zurück.
4) Phasenspeicher [27400] R: B / D: 1Tag/St
   Der Zaubernde kann unbelebtes Material bis zu 2,5kg/Stufe speichern. Das Material befindet sich in einem „ätherischen Lagerraum“ und ist von der normalen Ebene aus völlig unauffindbar. Der Zaubernde muss eine Aufbewahrungszeit festlegen (bis zu 1 Tag/Stufe), nach der das Material genau an der Stelle wieder auftaucht, an der es „gelagert“ wurde. Befindet sich der Zaubernde an dem Ort, an dem er das Material gelagert hat, kann er den Zauber abbrechen und das Material zurückholen. Es besteht jedoch eine 1%ige Chance pro Tag, dass jemand oder etwas aus dem Äther das Material an sich nimmt und es nicht normal zurückkehrt.
5) Phasenverschiebung (F§) [27402] R: S / D: 1min/St
   Erlaubt es dem Zaubernden, sich selbst „außer Phase“ zu versetzen. Der Zaubernde ist für diejenigen, die sich auf der normalen Ebene befinden, unsichtbar, und er kann die normale Ebene nur sehr verschwommen sehen (-50 auf alle Wahrnehmungswürfe). Der Zaubernde kann nichts auf der normalen Ebene beeinflussen oder von etwas beeinflusst werden (Angriffe, Zauber, etc.); außer dass ätherische und untote Kreaturen (auch ähnliche Kreaturen nach Ermessen des GM) den Zaubernden wahrnehmen und normal angreifen können (und er kann sie wahrnehmen und angreifen). Der Zaubernde kann sich mit einer Geschwindigkeit von bis zu 10m/Kr bewegen, allerdings mit dem Risiko der Zerstreuung. In jeder Runde, in der sich der Zaubernde bewegt, beträgt seine Chance, sich zu zerstreuen, 1%/3m (oder einen Bruchteil davon) der in dieser Runde zurückgelegten Strecke. Wird der Zaubernde aufgelöst, verlässt seine Seele seinen Körper, der dann auf der normalen Ebene wieder erscheint (d.h. er ist tot).
6) Beschwörungskreis I (FM§) [27404] R: 3m / D: 1min/St / WW:20
   Der Zaubernde erschafft einen Beschwörungskreis. Wenn der Zaubernde den Kreis um sich selbst zieht, ist er eine Schutzsphäre gegen Wesen aus anderen Ebenen (Dämonen, bestimmte Elementare, etc.). Der Kreis muss mindestens dem Typ (I-VI) des Angreifers entsprechen (Kreise niedrigeren Typs haben keine Wirkung auf Kreaturen höheren Typs). Wenn der Zaubernde den Kreis so zieht, dass er sich nicht innerhalb des Kreises befindet, wird eine Kreatur aus einer anderen Ebene beschworen. Wenn ihr Typ mindestens dem Typ des Kreises entspricht, wird sie in der Sphäre gefangen gehalten; andernfalls besteht die normale Reaktion darin, den Zaubernden und/oder in der Nähe befindliche Gefährten anzugreifen. Würfle mit einem W100, um den Typ der Kreatur zu bestimmen: bei (1-60), wird die beschworene Kreatur ein Dämon, Elementarwesen usw. (je nachdem, was gewünscht wird) vom gleichen Typ wie der Kreis sein; bei (61-80), wird es vom niedrigeren Typ sein; bei (81-90), wird es ein höherer Typ sein; bei (91 +), wird es eine völlig zufällige ätherische Beschwörung sein. Solange das beschworene Wesen gefangen ist, kann der Zaubernde versuchen, mit ihm zu kommunizieren, und er kann es mit Zaubern bis zu seiner Stufe aus der Liste Schwarzer Kontakt belegen. Der Zaubernde kann die Kreatur auf ätherischem Wege wegschicken, um eine einfache Aufgabe zu erfüllen (jemanden töten, einen Gegenstand besorgen, diese Nachricht überbringen usw.); die Kreatur wird versuchen, die Aufgabe wortwörtlich zu erfüllen, und dann in den Kreis zurückkehren (wenn sie nicht zerstört wird). Die Ausführung der Aufgabe darf nicht mehr Zeit in Anspruch nehmen als die Dauer dieses Zaubers und die Kreatur darf sich nicht weiter als 1 km/Stufe vom Ort des Kreises entfernen müssen.
7) Ätherischer Raum (F§) [27406] R: 10m / D: 10min/St
   Erschafft einen 3mx3mx3m großen ätherischen Raum, der von der normalen Ebene aus nicht wahrnehmbar ist. Die innere Oberfläche des Raumes ist uneben und weist viele Erhebungen auf, an denen Dinge befestigt werden können. Der Raum kann durch eine 4'x8' große Tür betreten oder verlassen werden, die zufällig im Umkreis von 10m um den Zaubernden erscheint (immer in einem nicht festen Bereich: Luft oder Wasser). Die Tür kann von jedem betreten oder verlassen werden, aber sie ist nur für den Zaubernden sowie für ätherische und untote Kreaturen sichtbar. Wenn die Dauer des Zaubers abgelaufen ist oder der Zaubernde den Zauber abbricht, erscheinen alle Personen und Dinge im Raum wieder im normalen Raum in der unmittelbaren Nähe der Tür (d.h. wenn die Tür auf dem Boden ist, erscheinen sie auf dem Boden; wenn die Tür in der Luft ist, erscheinen sie in der Luft).
8) Verschiebung (F*§) [27408] R: S / D: -
   Wenn der Zauber gewirkt wird, verläßt der Zaubernde diese Ebene und kehrt fast augenblicklich mit derselben Ausrichtung zurück. Während der Verschiebung kann er sich bis zu 75cm pro Stufe von seiner ursprünglichen Position entfernen. Der Zaubernde kann die Entfernung und die Richtung angeben, in die er sich bewegen möchte, aber es besteht eine 30%ige Chance, dass die Richtung zufällig ist. Der Zaubernde wird sich niemals in fester Materie materialisieren, sondern bleibt stattdessen für l-100 Runden im Äther und taucht dann in einem offenen, zufälligen Bereich innerhalb von 75cm/Stufe von seiner ursprünglichen Position wieder auf. Alle Angriffe, die gegen ihn an seiner ursprünglichen Position gerichtet sind, verfehlen ihn, mit Ausnahme von Flächenangriffen, die sowohl den Zielpunkt als auch die ursprüngliche Position einschließen. Allerdings ist der Zaubernde nach einer Verschiebung für 1 KR auf -30 für Orientierung und Aktivität (für Angriffe/ Manöver/etc.).
9) Ätherische Sicht (U) [27410] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann unsichtbare und ätherische Objekte im Umkreis von 1,5m/Stufe sehen (Wesen, Tore, "Wegweiser", etc.).
10) Beschwörungskreis II (FM§) [27412] R: 3m / D: 1min/St / WW:20
    Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ II erzeugt.
11) Ätherische Tür (F) [27422] R: 10m/St / D: S
    Der Zaubernde teleportiert ohne Fehler bis zu 10m/Stufe. Er muss sein Ziel visualisieren oder Richtung und Entfernung angeben. Der Zaubernde materialisiert sich nicht in einem festen Gegenstand, sondern wird statt dessen 1 Runde lang betäubt und verbleibt 1-100 Runden lang im Äther, bevor er zu seiner ursprünglichen Position zurückkehrt. Der Zaubernde kann fallen, wenn er sich über leerem Raum materialisiert. Die Neuorientierung dauert immer mindestens eine Runde.
12) Kleines Ätherische Tor (F§) [27424] R: 1,5m / D: 1Tag/St
    Ein Kleines Tor zur ätherischen Ebene wird geöffnet, 2m hoch und 1,2m breit. Es ist nicht sichtbar, außer auf der ätherischen Ebene oder durch ätherische Vision. Nur Kreaturen, die „klein genug“ sind, um es zu passieren, können es durchschreiten, obwohl ungewöhnlich mächtige Kreaturen (Stufe 20+) das Tor aufreißen und ein größeres Tor erzeugen können, um hindurchzukommen. Es ist zu beachten, dass im Äther eine fast unendliche Anzahl von Toren sichtbar ist: zu vielen Ebenen, Zeiten und Orten. Deshalb werden sich die meisten Menschen fast sofort nach dem Betreten des Äthers verirren!
13) Beschwörungskreis III (FM§) [27414] R: 3m / D: 1min/St / WW:20
    Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ III erzeugt.
14) Stimme der Beschwörung (FM§) [27426] R: S / D: C / WW:20
    Der Zaubernde kann jedes Wesen aus dem Äther oder anderen geeigneten Ebenen mit seinem Namen beschwören. Der Zaubernde muss die Beschwörung durch ein Tor aussprechen oder selbst ätherisch sein. Jede Runde besteht eine 35%ige Chance, dass das gewünschte Wesen hört, und eine 15%ige Chance, dass ein zufälliges Wesen hört. Dieser Zauber kontrolliert das herbeigerufene Wesen nicht, obwohl das Wesen stark beeinflusst wird (-20 RR), um zum Zaubernden zu kommen.
15) Reisender (F§) [27428] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann sich im Äther bewegen. Dieser Zauber muss erneut gewirkt werden, um wieder auf die normale Ebene zu gelangen (an seine ursprüngliche Position), es sei denn, der Zaubernde geht durch ein Tor/ wird beschworen/etc.
16) Beschwörungskreis IV (FM§) [27416] R: 3m / D: 1min/St / WW:20
    Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ IV erzeugt.
17) Wegweiser (F) [27430] R: B / D: P
    Erlaubt es dem Zaubernden, eine Art Identifikationszeichen auf der „Innenseite“ (ätherische Seite) eines ätherischen Tores anzubringen. Der Zauber muss vom Äther aus gewirkt werden und dient lediglich dazu, ein Tor zu kennzeichnen, das ansonsten mit einer unendlichen Anzahl anderer Tore identisch ist. Dadurch wird praktisch sichergestellt, dass das Ziel des markierten Tores bekannt ist (das Ziel muss vorher bekannt gewesen sein - als ob man gerade von der anderen Seite eintritt). Dieser Zauber kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene „Wegweiser“ zu verändern oder zu löschen.
18) Ebenenkontakt (FM§) [27432] R: S / D: 10KR
    Der Zaubernde schickt seinen Geist in eine andere Ebene, um von einem zufälligen Wesen Ratschläge, Informationen usw. zu erhalten. Die Wahrscheinlichkeiten für Wahrhaftigkeit, Bereitschaft, Wissen, etc. werden durch die Eigenschaften des kontaktierten Wesens bestimmt. Es besteht eine Chance auf vorübergehende Unzurechnungsfähigkeit (mindestens 10 Wochen), die von der Art der kontaktierten Ebene abhängt: eine andere Urebene 10%; eine Elementarebene 20%; positiv/negativ 30%; die Ebenen der Boten 40%; die Ebenen der Toten 50%; die Ewigen Ebenen 60%; usw.
19) Beschwörungskreis V (FM§) [27418] R: 3m / D: 1min/St / WW:20
    Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ V erzeugt.
20) Großes Ätherische Tor (F§) [27434] R: 1,5m / D: 1Tag/St
    Wie kleines Ätherische Tor, mit der Ausnahme, dass jede Kreatur ohne Anstrengung hindurchgehen kann. Die sichtbaren Abmessungen sind normalerweise etwa 6m hoch und 6m breit.
25) Ebenenversetzung (F§) [27436] R: 30cm/St / D: P
    Transportiert das Ziel auf eine zufällig bestimmte Ebene. Wenn dieser Zauber gegen Nicht-Magie-Anwender gewirkt wird, ist es wahrscheinlich, dass diese nie wieder gesehen werden.
30) Beschwörungskreis VI (FM§) [27420] R: 3m / D: 1min/St / WW:20
    Wie Beschwörungskreis I, jedoch wird ein Kreis vom Typ VI erzeugt.
50) Trennung (F§) [27438] R: 10mR / D: -
    Alle magischen Effekte und magischen Gegenstände in einem 10m Radius, außer denen an der Person des Zaubernden, müssen einen Widerstandswurf machen. Gegenstände, die um mehr als 100% scheitern, werden aufgelöst (in ihre separaten magischen Komponenten zerlegt und damit in der Regel zerstört). Jeder Gegenstand, der um 61-100% scheitert, wird von einem Ebenenversetzung-Zauber betroffen. Jeder Gegenstand, der um 01-60% scheitert, wird von einem Verschiebung-Zauber der Stufe des Zaubernden betroffen (zufällige Entfernung und Richtung für jeden so betroffenen Gegenstand). Besondere Artefakte und sehr mächtige Gegenstände können

vom Spielleiter mit speziellen Widerstandswurf-Modifikatoren versehen werden.

Aura Magie (Aura Magic) [RCV71]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Aura sichtbar machen I (I) [3235] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Aura einer Person oder eines mag. Gegenstands sichtbar machen. Er erfährt aber nur die Quelle der Macht.
2) Aura I (D) [3236] R: S / D: 1KR/St
   Läßt die Aura des Zaubernden für normale Sicht sichtbar werden. Diese Machtdarstellung bewirkt einen Abzug von -5 auf alle Angriffe gegen den Zaubernden.
3) Aura sichtbar machen II (I) [3237] R: S / D: 1min/St
   Wie Aura sichtbar machen I, aber der Zaubernde erfährt nur gute oder böse Tendenzen, keine Quelle der Macht.
4) Aura verändern I (P) [3238] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann seine Aura verändern, so daß sie einer anderen Quelle der Macht zu entspringen scheint. (Gute oder Böse Tendenzen oder relative Macht können nicht verändert werden.
5) Aura sichtbar machen III (I) [3239] R: S / D: 1min/St
   Wie Aura sichtbar machen I, aber der Zaubernde erfährt die ungefähren Energiepunkte (¢10%), die das Ziel noch hat, aber weder gute oder böse Tendenzen, noch die Quelle der Macht.
6) Aura II (D) [3240] R: S / D: 1KR/St
   Wie Aura I, aber der Abzug ist -10.
7) Aurafeuer I (F E) [3241] R: S / D: 1KR/St(C)
   Die Aura des Zaubernden gibt spürbar Hitze ab. Allen innerhalb 1,5m Umkreis, denen ein WW mißlingt, bekommen einen krit. Treffer `A` durch Hitze. Für je 7 Energiepunkte, die der Zaubernde mehr ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (7=A, 14=B, 21=C usw.).
8) Aura erweitern I (F) [3242] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann den Radius seiner Aura erweitern, und so den Effekt eines Aura verändern- oder eines Aura-Spruches auf alle in 1,5 m Umkreis zu erweitern.
9) Wahres Aura sichtbar machen (I) [3243] R: S / D: 1min/St
   Wie Aura sichtbar machen I, aber der Zaubernde kann die drei niedrigeren Aura sichtbar machen-Zauber kombinieren.
10) Aura III (D) [3244] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura I, aber der Abzug ist -15.
11) Aura speichern I (U) [3245] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann irgendeinen Defensiv- oder Informationszauber bis zur 10. Stufe in die Aura setzen, der aktiv bleibt, bis er vom Zaubernden gelöscht wurde oder der Zauber gebrochen wird. Der Zaubernde kann nur einen solchen Zauber auf einmal aktiv haben.
12) Aurafeuer II (F E) [3246] R: S / D: 1KR/St(C)
    Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 3 m und für je 12 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.
13) Aura erweitern II (F) [3247] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 3 m im Umkreis erweitern.
14) Aura IV (D) [3248] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura I, aber der Abzug ist -20.
15) Aura verändern II (P) [3249] R: S / D: 1min/St
    Wie Aura verändern I, aber der Zaubernde kann zusätzlich noch seine moralische Einstellung (Gut / Böse) verändern, nicht jedoch seine Quelle und seine ungefähre Macht.
16) Aura erweitern III (F) [3250] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 4,5 m im Umkreis erweitern.
17) Aurafeuer III (F E) [3251] R: S / D: 1KR/St(C)
    Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 4.5m und für je 17 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.
18) Aura V (D) [3252] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura I, aber der Abzug ist -25.
19) Aura erweitern IV (F) [3253] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 6m im Umkreis erweitern.
20) Aura speichern II (U) [3254] R: S / D: V
    Wie Aura speichern I, aber mit Zaubern bis zur 20. Stufe sein.
25) Aurafeuer IV (F E) [3255] R: S / D: 1KR/St(C)
    Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 6 m und für je 25 EP kann die Schwere des Treffers erhöht werden.
30) Wahres Aura verändern (P) [3256] R: S / D: 1min/St
    Wie Aura verändern I, aber der Zaubernde kann alle Aspekte seiner Aura verändern.
35) Alkar (D) [3257] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura I, aber die Attacken werden um -1 pro Stufe des Zaubernden verringert und alle, die den Zaubernden direkt ansehen müssen einen Widerstandswurf machen, oder sind für 1 KR pro 5 Fehlwurf geblendet.
40) Wahres Aura erweitern (F) [3258] R: S / D: 1KR/St
    Wie Aura erweitern I, aber der Zaubernde kann die Aura auf bis zu 0,3 m pro Stufe im Umkreis erweitern.
45) Wahres Aura speichern (U) [3259] R: S / D: V
    Wie Aura speichern I, aber es kann entweder ein Zauber einer beliebigen Stufe oder zwei Zauber bis Stufe 20 oder vier Zauber bis Stufe 10 sein.
50) Wahres Aurafeuer (F E) [3260] R: S / D: 1KR/St(C)
    Wie Aurafeuer I, aber der Radius ist 0,3 m pro Stufe und für je 50 Energiepunkte kann die Schwere des Treffers erhöht werden.

Austreibungen (Repulsions) [SL48]

Priester (Cleric, SL-7)

1) Untote vertreiben V (F) [6857] R: 30m / D: 1min/St
   Zwingt bis zu 5 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 5 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Wenn er um 1-50 fehlgeht, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 5, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -20).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
3) Gegenkanal I (F) [6858] R: 30m / D: -
   Beendet eine Übertragung des Spruchs Kanal I. Kein WW.
4) Fluch neutralisieren (1min/St) (F) [6859] R: B / D: 1min/St / WW:-20
   Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.
5) Gegenkanal III (F) [6860] R: 30m / D: -
   Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-III.
6) Untote vertreiben IX (F) [6861] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Untote vertreiben V, kann aber 9 Punkte an Untoten vertreiben.
7) Fluch brechen (F) [6779] R: B / D: P
   Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Zaubernden, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Zaubernde erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er neue Sprüche dieser Liste gelernt hat. oder sein MAW sich erhöht hat.
9) Fluch neutralisieren (1h/St) (F) [6863] R: B / D: 1h/St / WW:-20
   Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.
10) Gegenkanal V (F) [6864] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-V.
11) Untote vertreiben XII (F) [6865] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, kann aber 12 Punkte an Untoten vertreiben.
12) Gegenkanal VIII (F) [6866] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-VIII.
15) Gegenkanal X (F) [6867] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber Kanal I-X.
16) Untote vertreiben XV (F) [6868] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, kann aber 15 Punkte an Untoten vertreiben.
18) Fluch neutralisieren (1Tag/St) (F) [6869] R: B / D: 1Tag/St / WW:-20
    Stoppt die Auswirkungen eines Fluchs für die Dauer. Danach wirkt der Fluch wieder.
20) Wahres Untote vertreiben (F) [6870] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, aber Untote der Klassen I-V werden desintegriert, Klasse VI wird vertrieben.
25) Wahres Fluch austreiben (F) [6871] R: B / D: P / WW:-50
    Wie Fluch austreiben, mit MM: -50. Einige Flüche haben eigene Magieresistenzmodifikationen und sind besonders schwer zu entfernen.
30) Wahrer Gegenkanal (F) [6872] R: 30m / D: -
    Wie Gegenkanal I, stoppt aber jeden Kanal bis auf Sprüche der heiligen Brücke.
50) Göttermagie umkehren (F) [6873] R: 100m / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann einen übertragenen Spruch abfangen (wenn der Empfänger oder Sender in Reichweite ist), und diesen Spruch selber verwenden. Die Person, die den Spruch sendet, bekommt einen Resistenzwurf. Stufe ist die Stufe dieses Spruchs.
60) Neutralisierung der Dunkelheit (F) [26244] R: 30m / D: P
    Das Ziel verliert die Fähigkeit böse Spruchlisten zu benutzen. Dies führt dazu, dass jede Anwendung dieses Zaubers die AZP für böse Spruchlisten um 20 erhöht, sofern das Ziel nicht widersteht. Normalerweise führt dies auch dazu, dass das Wohlwollen der entsprechenden Gottheiten für das Ziel abnimmt. Der Zauber kann nur gebrochen werden, wenn der Zaubernde dazu gebracht wird, ihn aufzuheben.

Ausweichen / Flucht (Evasions) [SL91]

Mönche (Monk, SL-7) und Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Schwingen I (F *) [5308] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann bis zu 3m hoch / weit springen, etwas greifen, an einem festen Objekt herumschwingen und sicher landen.
2) Schnelligkeit I (F *) [4986] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muss danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
3) Ausweichen I (F *) [5310] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann einer von vorne kommenden, nichtmagischen Attacke (Nahkampf / Geschoß) besser ausweichen: Die Attacke bekommt 50% Abzug.
4) Schwingen III (F *) [5311] R: S / D: 1KR
   Wie Schwingen I, nur daß man es 3 mal schnell hintereinander ausführen kann.
5) Salto I (F *) [5312] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann einen Salto in eine beliebige Richtung machen und bis zu 3m entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
6) Geschwindigkeit I (F *) [5313] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.
7) Schnelligkeit III (F *) [4997] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
8) Ausweichen III (F *) [5315] R: S / D: 1KR
   Wie Ausweichen I, nur kann man drei Angriffen von vorne besser ausweichen, (Abzüge: 50%)
9) Schwingen V (F *) [5316] R: S / D: 1KR
   Wie Schwingen I, nur können 5 Schwingungen schnell hintereinander ausgeführt werden.
10) Schnelligkeit V (F *) [5317] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.
11) Salto III (F *) [5318] R: S / D: 1KR
    Wie Salto I, nur daß 3 Salti in schneller Folge ausgeführt werden können.
12) Geschwindigkeit III (F *) [5319] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.
13) Ausweichen V (F *) [5320] R: S / D: 1KR
    Wie Ausweichen I, nur kann man 5 Angriffen von vorne besser ausweichen (Abzüge 50%).
15) Schnelligkeit X (F *) [5002] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
20) Geschwindigkeit V (F *) [5322] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.
25) Wahres Ausweichen (F *) [5323] R: S / D: 1KR
    Wie Ausweichen I, aber man kann allen Angriffen von vorne besser ausweichen.
30) Geschwindigkeit X (F *) [5324] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.
50) Wahre Bewegung der Mönche (F) [5325] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede Kampfrunde irgendeinen der Sprüche dieser Liste benutzen, bis auf die Schnelligkeits- und Geschwindigkeitssprüche.

Barrieren (Barriers) [SUC56]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Bäume meistern (Tree Mastery) [RCI22]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Schnelles Wachstum (x10) (F) [6084] R: B / D: 1Tag
   Der Zaubernde kann das Wachstum einer Pflanzenspezies in einem Gebiet von 3 m Radius um den Faktor 10 beschleunigen.
2) Pflanzen heilen (H) [6085] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine Pflanze (keinen Baum) von einer Verletzung heilen. Verletzung bekommt einen WW basierend auf der Schwere / Ausdehnung der Stelle.
3) Pflanzensprache (I) [5636] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde versteht und spricht die "Sprache" einer Pflanzenart.
4) Schnelles Wachstum (x100) (F) [6087] R: B / D: 1Tag
   Wie 1), aber mit 100facher Geschwindigkeit.
5) Pflanzenwachstum (x2) (F) [6088] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann die potentielle Maximalgröße einer Pflanze verdoppeln. Die voll ausgewachsene Pflanze wird also doppelt so groß sein, wie eine normale.
6) Pflanzenhaut (D *) [6089] R: S / D: 1KR/St
   Die Haut des Zaubernden wie so hart wie Borke (Entspricht RS 4 gegen Magie).
7) Pfadkontrolle (F) [6090] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann einen Pfad durch Pflanzen öffnen und schließen (Auch gleichzeitig, er öffnet dann vor sich den Pfad, und schließt ihn hinter sich wieder).
8) Pflanzenwachstum (x3) (F) [6091] R: B / D: P
   Wie 5), aber die Maximalgröße wird verdreifacht.
9) Schnelles Wachstum (x10) (F) [6092] R: B / D: 1Tag
   Wie 1), wirkt aber auf ein Gebiet mit 30m Radius.
10) Bäume heilen (H) [6093] R: B / D: P
    Wie 2), aber der Zaubernde kann Bäume heilen.
11) Hölzerne Messer (F) [25799] R: 15m / D: 10+1min/St
    Der Zaubernde läßt alle Blattpflanzen in einem Gebiet von 30m Durchmesser mit 15 bis 30cm lange Dornen, Stachel oder Ästchen herumwüten. Die meisten Kreaturen, die ein solches Gebiet entdecken (leicht, +10), werden sich weigern, es zu betreten oder sie werden es verlassen, wenn Sie durch den Effekt verwundet wurden.
    Auch diejenigen, die sich vorsichtig durch das Gebiet bewegen, müssen 1W4 Dolchangriffen (AT10, TW 1W8+1, KT 5) pro 3m Stecke begegnen. Diejenigen, die das Gebiet hastig durcheilen, werden Opfer von 1W10 Dolchangriffen (AT12, TW 1W12, KT 5) pro 3m Strecke.
11) Pflanzenwachstum (x5) (F) [6094] R: B / D: P
    Wie 5), aber die Maximalgröße wird verfünffacht.
12) Bäume beleben (F c) [6095] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde kann einen Baum bewegen und die Aktionen kontrollieren. Die Werte hängen von der Größe und der Art des Baums ab. Eine große Eiche entspräche einem erwachten Baum (C&T I, S.51).
13) Dornenwall (F) [6096] R: 30m / D: 10min/St
    Erschafft einen 3x3x1,5m großen Wall aus sehr schwer biegsamen Dornen. Jeder, der sich hindurch begibt, erhält pro 30 cm 1W10 Attacken mit Messern (Grundtrefferpunkte). Wall muß auf festem Untergrund stehen.
14) Fühlenden Baum finden (P) [6097] R: 3m/St / D: 1min/St
    Der Zaubernde erfährt Richtung und Entfernung zum nächsten fühlenden Baum (C&T I, S.51).
15) Ärger mit Unkraut (F) [6098] R: 30m / D: 1h/St
    Dieser Zauber belebt ein Gebiet mit Unkraut. Es wird entweder eine bestimmte Spezies oder alle angreifen, die das Gebiet betreten (Der Zaubernde entscheidet beim zaubern, ebenso, ob das Unkraut nur fangen soll, in dem Fall wird die Umschlingung nicht mehr fester, wenn das Opfer sich nicht mehr wehrt). Pro KR erhält jeder, der angegriffen wird 1W6 Umschlingungsattacken +50 (=AT:15, TP: je nach Dichte und Zahl des Unkrauts).
16) Feuerlöschen (F) [6099] R: 30m / D: -
    Jedes nicht magische Feuer im 3m/St Umkreis ist sofort gelöscht. Magisches Feuer muß einen WW machen, oder ist auch gelöscht.
17) Schlingpflanzen erzeugen (F) [6100] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann eine Schlingpflanze erzeugen (Slowroot, sh. C&T I, S.51)
18) Pflanzenwachstum (x10) (F) [6101] R: B / D: P
    Wie 11), aber die Maximalgröße wird verzehnfacht.
19) Fühlende Bäume suchen (F) [6102] R: S / D: -
    Der Zaubernde kennt die Position jedes fühlenden Baums in 3m/St Umkreis.
20) Baumtür (30m/St) (F) [6103] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann einen Baum betreten und aus einem anderen, bis zu 30m pro Stufe entfernten, wieder heraustreten.
25) Fühlenden Baum heilen (H) [6104] R: B / D: P
    Wie 10), aber der Zaubernde kann einen fühlenden Baum heilen.
30) Wahres schnelles Wachstum (F) [6105] R: B / D: 1Tag
    Wie 9), aber der Zaubernde kann das Wachstum um x10 pro Stufe im Umkreis von 3m/St beschleunigen.
50) Schlingpflanzen erwecken (F) [6106] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde erweckt alle schlafenden Schlingpflanzen (Slowroots, C&T I S.51) in 1,5 km/St Umkreis.

Bauwerke (Constructions) [AC147]

Ingenieur (Engineers, AC-71)

1) Erkundung [27012] R: 30m/St / D: -

Der Zaubernde bestimmt aufgrund der vorliegenden Anforderungen die beste Stelle für ein Bauwerk.

2) Zeichnen [27014] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, die Grundrisse eines Gebäudes fehlerfrei zu zeichnen. Die Zeit, die normalerweise für die Erstellung dieser Pläne benötigt wird, wird halbiert.
3) Stroh erschaffen [27016] R: 3m / D: P
Der Zaubernde verwandelt geeignetes Material (z. B. Stroh, Binsen, Palmwedel usw.) in hochwertiges Stroh, das sich zur Dachdeckung eignet. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Stroh verwandeln kann, reicht aus, um 30 Quadratmeter pro Stufe zu decken. Für diese Tätigkeit ist 1 Runde pro 30 Quadratmeter erschaffenes Stroh erforderlich.
4) Pech erschaffen [27018] R: 3m / D: P
Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Baumharz, Öl usw.) in Pech der gewünschten Konsistenz, das sich für die Abdichtung eignet.
Die Menge der Materialien, die der Zaubernde in Pech umwandeln kann, beträgt 4 Liter pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert eine Runde pro 4 Liter erzeugtem Pech.
5) Bretter erschaffen [27020] R: 3m / D: P
Der Zaubernde verwandelt die Stämme in Stangen und/oder Bretter der gewünschten Größe. Die Menge an Holz, die der Zaubernde beeinflussen kann, beträgt 3m Brettlänge pro Stufe (Höhe und Breite werden durch die gewählten Stämme bestimmt). Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m Brettlänge.
6) Mörtel herstellen [27022] R: 3m / D: P
Der Zaubernde sorgt dafür, dass die entsprechenden Materialien (z. B. Sand, Kalk, Wasser und Fasermaterial) zu Mörtel der gewünschten Konsistenz gemischt werden. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Mörtel verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 9 kg hergestelltem Mörtel.
7) Ziegel herstellen [27024] R: 3m / D: P
Der Zaubernde lässt die entsprechenden Materialien (z. B. Lehm, Stroh, Splitt usw.) zu Ziegeln beliebiger Größe werden. Diese Ziegel sind so zu behandeln, als wären sie vollständig gebrannt worden. Die Menge des Materials, das der Zaubernde in Ziegelsteine verwandeln kann, beträgt 9 kg pro Stufe. Dieser Vorgang dauert 1 Runde pro 9 kg Ziegelsteine.
8) Holz schnitzen [27026] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Holz makellos in die gewünschte Form zu schnitzen. Die Zeit, die normalerweise zum Schnitzen dieses Holzes benötigt wird, wird halbiert.
9) Stein formen [27028] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Stein makellos in die gewünschte Form zu meißeln. Die Zeit, die normalerweise für das Schnitzen dieses Steins benötigt wird, wird halbiert.
10) Metall gravieren [27030] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden ein Metallstück mit dem gewünschten Design zu gravieren. Die Zeit, die normalerweise für die Gravur dieses Metall zu gravieren, wird halbiert.
11) Glas erschaffen [27033] R: 3m / D: P
Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z.B. Sand, Soda, Pottasche, Kalk usw.) in Glas in jeder gewünschten Form und Größe. Die Menge an Material, die der Zaubernde in Glas verwandeln kann, beträgt 3 m² pro Stufe. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro 3m² geformtes Glas.
12) Metall formen [27035] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden ein Stück Metall makellos in die gewünschte Form zu bringen. Die Zeit, die normalerweise für die Formung des Metalls benötigt wird, wird halbiert.
13) Graben [27037] R: 30m / D: P
Erlaubt dem Zaubernden, bis zu 3m³ pro Stufe an Erd- (oder Eis-) Material aus einem Gebiet zu entfernen. Die Hälfte dieser Menge kann entfernt werden, wenn das Material aus Stein oder Metall besteht. Das entfernte Material kann an einem beliebigen Ort irgendwo in der Nähe (innerhalb der Reichweite) aufgeschüttet werden.
14) Keramik erzeugen [27039] R: 3m / D: P
Der Zaubernde verwandelt die entsprechenden Materialien (z. B. Ton, Split, Sand usw.) in Keramik/Fliesen in jeder gewünschten Form. Diese keramischen Einrichtungsgegenstände können die Form eines Beckens, eines Dachziegel, einer Bodenfliese, einer Zierfliese, eines Regals, eines Tisches, eines Fackelhalters, einer Toilette usw. haben. Die Menge an Material, die der Zaubernde verändern und zu keramischen Einrichtungsgegenständen formen kann, beträgt 5 kg pro Stufe. Diese Tätigkeit dauert 1 Runde pro 5 kg geformter Keramik Gegenstände.
15) Kleinere Bauvorhaben [27041] R: 30m / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, alle gesammelten Materialien geschickt zu der gewünschten Struktur zusammenzusetzen. Dieser Zusammenbau erfolgt innerhalb eines Raumvolumens von 3m³ pro Stufe. Die auf diese Weise gebauten Strukturen sind von höchstmöglicher Festigkeit. Diese Aktivität dauert 1 Runde pro betroffenen 3m³.
16) Erdwall [27043] R: 30m / D: P
Der Zaubernde erschafft einen Wall aus verdichteter Erde mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
17) Holzwall [27045] R: 30m / D: P
Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Holz mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
18) Steinwall [27047] R: 30m / D: P
Der Zaubernde erschafft einen Wall aus Stein mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
19) Glaswall [27049] R: 30m / D: P
Der Zaubernde erschafft einen Wall aus gehärtetem Glas mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Dieser Wall kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche liegen.
20) Metallwall [27051] R: 30m / D: P
Der Zaubernde erschafft eine Wand aus Eisen, Kupfer, Bronze, Messing, etc. (nichts Wertvolles) mit einer Größe von bis zu 3m³ pro Stufe. Diese Wand kann eine beliebige Form haben, muss aber auf einer festen Oberfläche stehen.
25) Schweißnaht [27053] R: 30m / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, die Nähte zwischen zwei beliebigen Wänden oder zwischen Ziegeln zu verschmelzen. Die Größe der Versiegelung kann entweder 9 m² pro Stufe (beim Zusammenfügen von zwei Wänden) oder bis zu 3 m³ (aus separaten Materialien, die zu einem einzigen festen Objekt verschmolzen werden). Der Bereich der Naht ist genauso stark wie die Teile, die zusammengefügt wurden. Dieser Zauber macht aus vielen Teilen einen festen Gegenstand und verstärkt die Struktur effektiv um den Faktor zwei.
30) Größere Bauvorhaben [27055] R: 30m / D: P
Wie kleinere Bauvorhaben, aber das Volumen, in dem die Montage stattfindet, entspricht 30m³ pro Stufe.
50) Baumeisterschaft [27057] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste ausführen.

Befehle (Command Words) [RCIII63]

Verzauberer (Enchanter, RCIV-7) und Wortmagier (Magus, RCIII-15)

1) Beruhigen (M) [7781] R: 30m / D: 1min/St
   Das Ziel unternimmt keine aggressiven/offensiven Handlungen und kämpft nur, wenn es angegriffen wird. Wenn der Zaubernde diesen Zauber auf ein bereits beruhigtes Ziel wirkt, fällt das Ziel in Schlaf.
2) Wahrheit (M) [14823] R: 3m / D: C
   Das Ziel muss Fragen zu einzelnen Konzepten wahrheitsgemäß beantworten. Es kann nach jeder Frage einen WW-Wurf durchführen, um den Zauber zu brechen.
3) Verwirrung (M) [4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Das Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen und keine Aktion beginnen. Es kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.
4) Faszination (M) [14825] R: 15m / D: 10min/St
   Das Ziel glaubt, dass der Zaubernde die gleiche Gesinnung wie es selbst hat, einflussreich ist und ihm in Rang, Macht und/oder Effizienz überlegen ist. Das Ziel wird in der Regel versuchen, sich beim Zaubernden einzuschmeicheln.
5) Großer Befehl I (M) [14826] R: V / D: V
   Einer der Zauber der Großen Befehle I (Befehle des Äußeren Kreises), die der Zaubernde kennt, kann verwendet werden. Der Spielleiter entscheidet anhand der Kultur und des Weltsystems, welche davon verwendet werden. Wenn der Zaubernde mehr als einen Zauber der Großen Befehle I kennt, kann er auswählen, welchen er wirken möchte.
6) Vergessen (M) [14827] R: 15m / D: P
   Das Ziel vergisst dauerhaft bis zu 1 Min./Stufe bestimmter Erinnerungen, die vom Zaubernden ausgewählt werden.
7) Traum (MP) [14828] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde kann die Träume eines bestimmten schlafenden Ziels bestimmen. Wenn das Ziel seinen WW mit mehr als +25 besteht, wacht es auf (sofern es nicht irgendwie daran gehindert wird) und weiß, was versucht wurde. Wenn es mit +50 besteht, weiß es auch, wer es versucht hat. Dieser Zauber kann durch Hindernisse wie Böden, Decken usw. hindurch gewirkt werden. Magische Hindernisse erhalten einen Widerstandswurf.
8) Gefühl (M) [14829] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde bewirkt, dass das Ziel eine bestimmte Emotion empfindet.
9) Sympathie / Antipathie (M) [14830] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
   Das Ziel mag eine Person, einen Ort oder eine Sache oder mag diese nicht, wie vom Zaubernden angegeben. Wenn das Ziel zuvor sehr starke Gefühle gegenüber dem Thema hatte, kann der Spielleiter angeben, dass das Ziel einen zweiten WW versuchen kann, wenn es den ersten nicht besteht.
10) Großer Befehl II (M) [14831] R: V / D: V
    Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl II (Befehle des zweiten Kreises) gewirkt wird.
11) Zweifel (M) [14832] R: 30m / D: P
    Das Ziel entwickelt sehr ernsthafte und beunruhigende Zweifel an einer zuvor akzeptierten Tatsache, Handlung oder Idee.
12) Lieben / Hassen (M) [14833] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf / WW:-20
    Wie Sympathie / Antipathie, außer dass das Ziel entweder hingebungsvolle Liebe oder abstoßenden Hass gegenüber dem Subjekt empfindet. Während der Dauer des Effekts ist die Intensität der Emotion so stark, dass es dem Ziel schwerfällt, sich auf etwas anderes als seine Liebe oder seinen Hass zu konzentrieren. Am Ende der Dauer muss das Ziel einen zusätzlichen WW-Wurf durchführen (mit einem WW-Modifikator von +20 statt -20), sonst wird der Effekt dauerhaft.
13) Rache (M) [14834] R: 30m / D: V
    Das Ziel wird versuchen, eine Art Rache an einer Person, einem Ort oder einer Sache zu üben, die vom Zaubernden festgelegt wird. Damit der Zauber wirksam ist, muss das Ziel in seinem Kopf die Vorstellung haben, dass das Subjekt ihm Unrecht getan hat. Die genaue Form der angestrebten Rache hängt vom Charakter des Ziels und der Schwere seines Widerstandswurf-Fehlschlags ab (1 = mild; 50+ = sehr schwer).
14) Anrufen (FM) [14835] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann ein übernatürliche spirituelle Wesen (z. B. Geister, Dämonen, Elementare, Gottheiten usw.) unabhängig von der Entfernung, sogar aus ätherischen und anderen Ebenen, bei ihrem Namen zu sich rufen. In jeder Runde besteht eine 35-prozentige Chance, dass die angegebene Wesenheit den Ruf hört, und eine 15-prozentige Chance, dass ein zufälliges Wesen ihn hört. Dieser Zauber befiehlt der Wesenheit nichts, aber sie wird stark motiviert sein (WW-Modifikator: -20), zum Zaubernden zu kommen.
15) Großer Befehl III (M) [14836] R: V / D: V
    Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl III (Befehle des dritten Kreises) gewirkt wird.
16) Wegschicken / Verbannen (F) [14837] R: 3m/St / D: V / WW:-20
    Verbannt ein geistiges Wesen (z. B. Dämon, Elementarwesen, entsprechende Geister usw.) für 200–1200 Jahre aus der aktuellen Ebene des Zaubernden. Zusätzlich kann der Zaubernde das Wesen zwingen, eine einzige konzeptionelle Frage wahrheitsgemäß zu beantworten, bevor es verbannt wird. Wenn der Dämon sich widersetzt oder der Zauber fehlschlägt, kann der Zaubernde von dem Wesen befehligt werden. Der Zaubernde kann jeden Tag einen neuen WW versuchen, um die Wirkung seines Fehlschlags aufzuheben.
17) Schrei der Panik (M*) [14838] R: 15mR / D: 1KR/5Fehlwurf
    Alle im Radius, denen der Widerstandswurf misslingt, fliehen in völliger Panik vor dem Zaubernden.
18) Ruf des Befehls (M*) [14839] R: V / D: V
    Der Zaubernde kann mit einem Großen Befehl I Stufe Zielen beeinflussen.
19) Ruf der Verwirrung (M*) [14840] R: 15mR / D: 1KR/5Fehlwurf
    Wie Verwirrung, wirkt jedoch auf alle innerhalb des Radius.
20) Großer Befehl IV (M) [14841] R: V / D: V
    Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl IV (Befehle des Steinkreises) gewirkt wird.
25) Großer Befehl V (M) [14842] R: V / D: V
    Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl V (Befehle des alten Kreises) gewirkt wird.
30) Großer Befehl VI (M) [14843] R: V / D: V
    Wie Großer Befehl I, außer dass ein Großer Befehl VI (Befehle des primitiven Kreises) gewirkt wird.

Befestigungen (Fortifications) [AC150]

Ingenieur (Engineers, AC-71)

1) Alarm (IP) [28100] R: B / D: 1Tag
   Wenn bestimmte Bedingungen eintreten (die vom Ingenieur zum Zeitpunkt der Zauberwirkung festgelegt werden), ertönt ein schriller Alarm, der alle Verteidiger alarmiert. Diese Notfallmaßnahme kann sich auf die gesamte Festung auswirken (nach Ermessen des Spielleiters). Es kann jeweils nur ein Alarm in einer Festung ausgelöst werden.
2) Belagerungskunde (IP) [28102] R: S / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, den baulichen Zustand einer belagerten Festung zu bestimmen. Dieser Zauber erkennt keine Unterminierungen, Tunnelbauarbeiten oder andere Versuche, Strukturen unterirdisch zu untergraben. Der Zaubernde würde beispielsweise erkennen, dass die Nordmauer durchbrochen wurde, aber nicht, dass dies durch einen eingestürzten Tunnel verursacht wurde.
3) Unterminierung erkennen (IP) [28104] R: S / D: -
   Der Zaubernde erkennt alle Tunnelbauaktivitäten unter einer Festung, einschließlich der ungefähren Position. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden auch, Sprengstoff in unterirdischen Tunneln zu erkennen. Wenn der Spielleiter zustimmt, kann dieser Zauber auch verwendet werden, um jede Art von verdecktem Angriff auf die strukturelle Integrität einer Festung zu erkennen.
4) Feuerresistenz (DF) [28106] R: B / D: 1h/St
   Die Festung ist für die Dauer des Zaubers magisch gegen Feuer resistent. Bevor ein Bauwerk Feuer fängt, erhält es einen Widerstandswurf auf der Stufe des Zaubernden. Wenn dieser Widerstandswurf erfolgreich ist, brennt das Gebäude nicht.
5) Schwachstelle lokalisieren (IP) [28108] R: S / D: -
   Informiert den Zaubernden über die genaue Position der größten Schwachstelle in einem Festung, die genaue Art des Schadens und die beste Art der Reparatur. Dieser Zauber kann sogar Schwachstellen aufspüren, die normalerweise vollständig verborgen wären. Der Zaubernde würde beispielsweise wissen, dass das Fundament des Südturms Risse aufweist und langsam absinkt.
6) Logistik (I) [28110] R: S / D: -
   Der Zaubernde nutzt alle verfügbaren Informationen über Truppen, Gelände, Wetter, Entfernungen usw., um automatisch zu bestimmen, welche Vorräte benötigt werden, um einer Belagerung standzuhalten, wie diese am besten beschafft werden können und ob eine solche Belagerung von den Verteidigern ausgehalten werden kann.
7) Taktik (D) [28112] R: S / D: -
   In Bezug auf die Platzierung der eigenen Streitkräfte innerhalb der Festung erhält der Zaubernde einen Bonus von +2/Stufe auf seinen nächsten Taktikwurf. Falls zutreffend, kann der Spielleiter einen taktischen Ratschlag geben.
8) Kleine Kraftwand (F) [28114] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde erschafft eine unbewegliche, undurchdringliche Kraftwand von 10m² Fläche, die beliebig innerhalb der Festung platziert werden kann. Solange diese Barriere besteht, sind keine Bewegungen oder Angriffe durch sie hindurch möglich.
9) Wasserproduktion (F) [28116] R: 3m / D: P
   Der Zaubernde kann (in jedem verfügbaren Behälter) Wasser in einer Menge erzeugen, die dem Tagesbedarf einer Person pro Stufe entspricht.
10) Nahrungsmittelproduktion (F) [28118] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann aus der Umgebung ausreichend Nahrung erzeugen, um Stufe Wesen für einen Tag zu ernähren.
11) Tunnel einstürzen lassen (F) [28120] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde kann Wände und/oder Stützen eines Tunnels belasten und so eine Chance von 5 % pro Stufe erzeugen, dass der Tunnel einstürzt (was möglicherweise seine eigenen Wände darüber untergräbt!). Der eingestürzte Bereich ist bis zu 60cm pro Stufe lang. Materialien, die stärker als Stein sind, erhalten einen Widerstandswurf (ihre Stufe entspricht ihrem effektiven Rüstungstyp).
12) Stützpfeiler (F) [28122] R: 30m / D: 1h/St
    Der Zaubernde verstärkt die Wände, Dächer oder Stützen aller Strukturen innerhalb der Festung, um einem Einsturz aufgrund physikalischer oder magischer Ursachen zu widerstehen. Dieser Zauber kann verwendet werden, um einen Tunnel-Einsturz-Zauber aufzuheben. Die Länge der Verstärkung beträgt bis zu 1,5m pro Stufe.
13) Feuerstopp (F) [28124] R: 30m / D: -
    Alle nicht-magischen Feuer im Wirkungsbereich (100m² pro Stufe) werden sofort gelöscht; magische Feuer müssen einen Widerstandwurf-Wurf bestehen, sonst werden auch sie gelöscht.
14) Große Kraftwand (F) [28126] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Kleine Kraftwand, aber mit einer Fläche von 100m² pro Stufe und längerer Dauer.
15) Begrenzungsschlag (E) [28128] R: 30m / D: 10min/St
    Nachdem der Ingenieur diesen Zauber gewirkt hat, muss jeder Feind, der die Außenmauern der Festung berührt, einen Widerstands-Wurf bestehen oder wird von einem kritischen Treffer A getroffen, den der Zaubernde nach eigenem Ermessen (und nach Ermessen des Spielleiters) auswählt. Beispielsweise können die Mauern einer Burg „unter Strom gesetzt“ werden und somit A kritische Treffer durch Elektrizität verursachen.
20) Bruchstelle versiegeln (F) [28130] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde kann einen Bruch in einer Mauer oder einem anderen Bauwerk versiegeln oder reparieren. Das beschädigte Material wird auf magische Weise wiederhergestellt. Reparierte Bauwerke erhalten ihre frühere Integrität und Stärke zurück.. Es können bis zu 10m² pro Stufe repariert werden.
25) Aufprall absorbieren (F) [28132] R: 30m / D: 10min/St
    Schläge auf die Festung werden auf magische Weise absorbiert, sodass sie nur halben Schaden verursachen. Dieser Zauber kann die gesamte Festung (oder einen beliebigen Teil davon) betreffen.
30) Schlachtfeldbewusstsein (IP) [28134] R: S / D: -
    Der Zaubernde ist sich aller Aktionen, Motivationen, Dispositionen, Vorräte, Bewaffnungen, Ziele, Anführer usw. (von Feinden und Verbündeten) innerhalb der Festung und ihrer unmittelbaren Umgebung vollständig bewusst.

Befestigungen meistern (Fortification Mastery) [SUC94]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Warnung (U) [3261] R: V / D: V
   Der Zaubernde wird informiert (geweckt), wenn bestimmte Bedingungen in einem Gebiet von 3m3 pro Stufe erfüllt werden. Zauber bleibt erhalten, bis er ausgelöst wurde, oder der Zaubernde das Gebiet verläßt.
2) Status (I *) [3262] R: S / D: -
   Der Zaubernde stellt den Status einer (belagerten) Festung fest. Z.B.: Die äußeren Mauern sind beschädigt, die inneren jedoch noch stabil usw.
3) Anfeuchten (F) [3263] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erhält die Kondensation an Oberflächen in einem Gebiet von 10 m2 pro Stufe für die Dauer dieses Spruchs. Effekt: alle Gegenstände im Radius haben +1 / Stufe auf WW gegen Feuer. Funktioniert nicht bei Personen.
4) Grabungen entdecken (I) [3264] R: S / D: -
   Der Zaubernde entdeckt jede aktive Grabungsarbeit in 1,5 m /Stufe Umkreis.
5) Magische Fensterläden (F) [3265] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erschafft einen magischen Schutz vor Öffnungen, der 1 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Spruch schützt Stufe Öffnungen mit einer Größe von maximal 0,1 m2 pro Stufe.
6) Bogenschützenwall (F) [3266] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus magischer Energie (bis 1m2 pro Stufe), der 2 SP / Stufe von allen Angriffen absorbiert. Geeignet für Bogenschützen, die hindurchschießen können, aber selbst nicht so hart getroffen werden.
7) Erdwall (F) [3267] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Erde. Der Zaubernde kann den Wall beliebig formen.
8) Erde zu Stein (F) [3268] R: 3m/St / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 fest gepackte Erde pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.
9) Steinwall (F) [3269] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen 1m3 / Stufe großen Wall aus Stein. Der Zaubernde kann den Wall beliebig formen.
10) Schwäche entdecken (I) [3270] R: S / D: -
    Der Zaubernde entdeckt eine Schwachstelle in einer Befestigung oder einem Gebäude. Die Schwäche muß auf normalen Weg zu entdecken sein, andere Informationen sind dem Zaubernden nicht zugänglich.
11) Holz zu Stein (F) [3271] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt 0,3 m3 Holz pro Stufe in Stein. Veränderung ist graduell und passiert innerhalb von 3 KR.
12) Steine brechen (F) [3272] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann bis zu 1m3 pro Stufe Stein aus dem umgebenden Fels herausschneiden. Der Stein kann beliebig groß sein, aber der Zauber vermittelt keine Formgebung oder Transportmöglichkeiten.
13) Feuer widerstehen (F) [3273] R: 3m/St / D: 1min/St
    Läßt ein Gebiet von 10 m² pro Stufe richtig naß (Tropfnaß) werden. +5 / Stufe auf WW gegen Feuer.
14) Erde bewegen (F) [3274] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann große Mengen loser Erde (bis 3 m3 pro Stufe) einfach mental kontrolliert bis in Entfernungen von 3 m pro Stufe bewegen.
15) Kollabieren (F) [3275] R: 3m/St / D: -
    Der Zaubernde kann die Wände eines Tunnels / Korridors belasten, so daß sie zusammenbrechen. 5% Chance / Stufe für Tunnel, 3% / Stufe für Korridore. Das zusammengestürzte Gebiet beträgt bis zu 0,3 m /Stufe, vom Wirkungsort des Zaubers nach außen gehend. Materialien, die härter als Stein sind, haben einen WW.
16) Verstärken (F) [3276] R: 3m/St / D: 10min/St
    Zauber verstärkt die Wände eines Korridors / Tunnels, so daß er stabiler wird, und nicht so leicht kollabiert. Dieser Spruch ist ein Gegenzauber zu Kollabieren.
17) Erde desintegrieren (F) [3277] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt 0,3 m3 Erde pro Stufe in Staub.
18) Dom (F) [3278] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen Dom aus magischer Energie mit max. 3m Radius pro Stufe, der von allen Angriffen 20 SP / Stufe abzieht.
19) Ramme (F) [3279] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Erschafft eine Ramme aus magischer Energie, die mit +1 / Stufe attackiert (Fall/Crush Table ???)
20) Stein verschmelzen (F) [3280] R: B / D: P
    Verbindet zwei Steine, als wären sie ein einziger. Das verschmolzene Gebiet ist so stark wie der Durchschnitt der beiden Ausgangsstücke.
25) Dämpfen (F) [3281] R: 3m/St / D: 1min/St
    Der Zaubernde verändert die Flexibilität von 0,6 m3 Stein, so daß Aufprall-Treffer nur halben Schaden verursachen. Die Stärke des Walls bleibt gleich.
30) Maschine automatisieren (F) [3282] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde verzaubert eine Belagerungsmaschine, so daß sie ohne Bedienung weiter attackiert. Die benötigten Bolzen, Steine o.ä. müssen in der Nähe sein. Maschine greift weiterhin immer denselben Punkt an wie vorher.
40) Teleport unterbrechen (F) [3283] R: S / D: 1min/St
    Dieser Zauber verhindert jeglichen Transportvorgang, bei dem sich etwas auflöst und rematerialisiert (Teleport, Tür, usw.). Das Muster des Transportvorgangs wird verzerrt (Patzer mit dreifachem Aufschlag, egal was herauskommt, Transport ist fehlgeschlagen).
50) Bastion (F) [3284] R: B / D: 10min/St
    Erschafft einen magischen Schild, der 50 SP / Stufe absorbiert. Schild kann 3m/Stufe Radius haben. Dies schützt die gesamte Struktur, bis der Schild zerstört wird, der Zauber gelöscht wird, oder die Dauer beendet ist.

Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCII-74]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6)

1) Halten I (F) [4920] R: 30m / D: 1min/St
   Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.
2) Schlaf VI (M) [3765] R: 30m / D: V / WW:10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
3) Bezaubern (M) [4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.
4) Telekinese I (F) [4923] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Zaubernde aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.
5) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
6) Schlaf X (M) [4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Art halten (M) [4926] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
8) Telekinese II (F) [4927] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Telekinese I, aber der Zaubernde kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.
9) Art beherrschen II (M) [4928] R: 30m / D: 10min/St
   Das Ziel muss dem Zaubernden für 10 Minuten pro Stufe gehorchen wie in Suggestion.
10) Telepathie I (M) [4929] R: 3m / D: 1KR/St(C)
    Der Zaubernde kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.
11) Großer Schlaf (M) [3771] R: 30m / D: V / WW:-60
    Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
12) Wahres Bezaubern (M) [4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
13) Halten II (F) [4932] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
14) Aufgabe (M) [4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
15) Telepathie II (M) [4934] R: 3m / D: 1min/St(C)
    Wie Telepathie I, aber mit Dauer 1 Minute pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 15m pro Stufe.
20) Telekinese III (F) [4935] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Telekinese I, aber der Zaubernde kann bis zu 5 Kg pro Stufe bewegen und die Dauer ist 10 Minuten pro Stufe.
25) Halten III (F) [4936] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Halten I, übt aber 5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
26) langer Schlaf (M) [26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zaubernde zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Telepathie III (M) [4937] R: 3m / D: 10min/St(C)
    Wie Telepathie I, aber mit Dauer 10 Minuten pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 30m pro Stufe.
50) Wahre Telepathie (M) [4938] R: 3m / D: 1h/St(C)
    Wie Telepathie I, aber mit einer Dauer von 1 Stunde / Stufe und Kontaktreichweite von 1,5 Km / Stufe.

Besänftigen (Calm Spirits) [SL45]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43) / Tiermeister (Beastmaster, RCII-5) und Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

2) Besänftigen I (M) [5778] R: 30m / D: 1min/St
Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.
4) Besänftigen II (M) [5779] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.
5) Halten (M c) [4446] R: 30m / D: C
Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
6) Besänftigen III (M) [5781] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.
8) Besänftigen IV (M) [5782] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber vier Ziele.
9) Besänftigen V (M) [5783] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.
10) Große Tierberuhigung (30m) (M) [5784] R: 30mR / D: 2min/St
Der Zaubernde kann Stufe Tiere besänftigen.
11) Wahres Halten (M c) [4453] R: 30m / D: C
Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
12) Besänftigen X (M) [5786] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.
15) Ruf der Besänftigung (M *) [5787] R: 15mR / D: 1min/St
Allen Zielen im Umkreis muß ein Magieresistenzwurf gelingen, ansonsten sind sie besänftigt.
18) Große Tierberuhigung (3m/St) (M) [5788] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20
Der Zaubernde kann bis 20 Ziele besänftigen.
20) Großes Besänftigen (M) [5789] R: 3m/St / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
25) Langes Besänftigen (M) [5790] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20
Der Zaubernde kann ein Ziel besänftigen.
30) Viele Besänftigen (M) [5791] R: 30m / D: 1min/St
Wie Besänftigen I, betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahres Besänftigen (M) [5792] R: 30m / D: P
Der Zaubernde kann ein Ziel besänftigen.

Beschwörungen (Conjurations) [RCV73]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Befehl I (F M) [3285] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Der Zaubernde kann ein Wesen, das mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde kontrollieren. Wenn der Zauber fehlgeht, kann das Wesen das Schutzdiagramm verlassen und den Zaubernden angreifen. Das Wesen wird Befehle des Zaubernden so gut es kann ausführen, es bekommt jedoch einen extra Widerstandswurf +25, wenn der Befehl auf seinen Tod hinausläuft oder es verletzt werden könnte. Dämonen und ähnliche Kreaturen können mit dem Zaubernden handeln, wenn die Aufgabe ihre Fähigkeiten übersteigt (um andere Dämonen oder Kräfte hinzuzuziehen o.ä.) oder statt dessen dem Zaubernden über die Dauer des Befehl-Spruches zu dienen.
2) Bannen I (F M) [3286] R: 30m / D: 1min/St
Der Zaubernde kann eine Wesenheit, die mit einem Beschwören I Spruch herbeigerufen wurde, für 1 Jahr / 10 Fehlwurf in seine Heimatexistenzebene verbannen. Wenn das Wesen von dem Zaubernden beschworen wurde und sich noch innerhalb des Schutzdiagramms befindet, hat es einen Malus von -50 auf den Widerstandswurf.
3) Beschwören I (F M) [3287] R: 30m / D: 1min/St
Der Zaubernde kann eine Wesenheit einer anderen Existenzebene beschwören, die innerhalb der nächsten 3 KR auftaucht. Das so herbeigerufene Wesen wird wie folgt ausgewürfelt: 01-09: Stufe I Dämon (C&T), 10-18 kleiner Frzzzm (C&T II), 19-27 Daedhel (C&T), 28-36 Hothrog (C&T), 37-45 Grumoz (C&T II), 46-54 Jann (C&T), 55-63 Tlaque (C&T II), 64-72 Corvox (C&T II), 73-81 Culrang (C&T), 82-90 Daerauk (C&T), 91-100 Benutze Beschwören II Tabelle.
4) Befehl II (F M) [3288] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.
5) Bannen II (F M) [3289] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören II herbeigerufen wurden.
6) Beschwören II (F M) [3290] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe II Dämon (C&T), 10-18 Lithaba (C&T II), 19-27 Säuredämon (C&T II), 28-36 Rauchdämon (C&T II), 37-45 großer Frzzzm (C&T II), 46-54 Clubber (RMCI), 55-63 Dictic (C&T II), 64-72 Nachtschwinge (C&T II), 73-81 Jinn (C&T), 82-90 Gogonaur (C&T), 91-100 Benutze Beschwören III Tabelle.
7) Befehl III (F M) [3291] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören III herbeigerufen wurden.
8) Bannen III (F M) [3292] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören III herbei-gerufen wurden.
9) Beschwören III (F M) [3293] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Rashtar (C&T II), 10-18 Dornendämon (C&T II), 19-27 Absorber (C&T II), 28-36 Flammenbiest (C&T II), 37-45 Mrem (C&T II), 46-54 Hothedhel (C&T), 55-63 Eisdämon (C&T II), 64-72 Blacar (C&T II), 73-81 Schreckensschwinge (C&T II), 82-90 Traag (C&T), 91-100 Benutze Beschwören IV Tabelle.
10) Befehl IV (F M) [3294] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.
11) Bannen IV (F M) [3295] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören IV herbeigerufen wurden.
12) Beschwören IV (F M) [3296] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe III Dämon (C&T), 10-18 Acarva (C&T II), 19-27 Plagendämon (C&T II), 28-36 Oran (C&T II), 37-45 Riesenfrzzzm (C&T II), 46-54 Discord (C&T II), 55-63 Vultrim (C&T II), 64-72 Dämonisches Protoplasma (C&T II), 73-81 Speerdämon (RMCI), 82-90 Hoard (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören V Tabelle.
13) Befehl V (F M) [3297] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.
14) Bannen V (F M) [3298] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, betrifft aber Wesen, die mit Beschwören V herbeigerufen wurden.
15) Beschwören V (F M) [3299] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber mit folg. Tabelle: 01-09: Stufe IV Dämon (C&T), 10-18 schwaches Element (C&T), 19-27 Shaitan (C&T), 28-36 Narauk (C&T), 37-45 Nycorak (C&T), 46-54 Juwelwesen (C&T II), 55-63 Schattendämon (RMCI), 64-72 Huntaar (C&T II), 73-81 Wächter (RMCI), 82-90 Götterchampion: Centaur (C&T II), 91-100 Benutze Beschw. VI Tabelle.
16) Befehl VI (F M) [3300] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.
17) Bannen VI (F M) [3301] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VI herbeigerufen wurden.
18) Beschwören VI (F M) [3302] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe V Dämon (C&T), 10-18 Wächterelement (C&T), 19-27 Crystyl (C&T II), 28-36 Xaastyl (C&T II), 37-45 Ifrit (C&T), 46-54 Nobler Gogonaur (C&T), 55-63 Celebdel (C&T), 64-72 Marid (C&T), 73-81 Schwertdämon (RMCI), 82-90 Götterchampion: Geflügelter (C&T II), 91-100 Benutze Beschwören VII Tabelle.
19) Befehl VII (F M) [3303] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.
20) Bannen VII (F M) [3304] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesenheiten, die mit Beschwören VII herbeigerufen wurden.
25) Beschwören VII (F M) [3305] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Stufe VI Dämon (C&T), 10-18 Stufe VII Dämon (C&T), 19-27 starkes Element (C&T), 28-36 Eraditor (C&T II), 37-45 Sturmdämon (C&T II), 46-54 Rhodintor (C&T II), 55-63 Thonis (C&T II), 64-72 Elementen Savant (C&T II), 73-81 Dämonengeißel (C&T II), 82-90 Götterchampion: Nobler (C&T II), 91-100 Benutze Wahres Beschwören Tabelle.
30) Wahrer Befehl (F M) [3306] R: 30m / D: 1min/St / WW:-20
Wie Befehl I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.
40) Wahres Bannen (F M) [3307] R: 30m / D: 1min/St
Wie Bannen I, betrifft aber Wesen eines Typs, die mit Wahres Beschwören herbeigerufen wurden.
50) Wahres Beschwören (F M) [3308] R: 30m / D: 1min/St
Wie Beschwören I, aber nach folgender Tabelle: 01-09: Dämon jenseits des Faßbaren (C&T), 10-18 Terrorite (C&T II), 19-27 Raukamar (C&T), 28-36 Moloch (C&T), 37-45 Dämonenente (C&T II), 46-54 Dämonenente x2 (C&T II), 55-63 Yrrygav (C&T II), 64-72 Maleksari (C&T II), 73-81 Götterchampion: Hoher (C&T II), 82-90 Dämon jenseits des Faßbaren x2 (C&T), 91-100 Nach Wahl des Meisters oder Besonderes.

Bewegungen (Movement) [SL114]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Sprung (F *) [7234] R: S / D: -
   Zaubernder kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *) [7235] R: S / D: bis Landung
   Der Zaubernde kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Levitation (3m/KR) (F) [7236] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F) [7237] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F) [7238] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F) [7239] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F) [7240] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *) [7241] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F) [7242] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm). Der Zaubernde ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F) [7243] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *) [7244] R: S / D: -
    Wie Landen, aber der Zaubernde landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F) [7245] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F) [7246] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F) [4264] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit 45m pro Kampfrunde fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F) [7248] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen, aber der Zaubernde kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F) [7249] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes Verschmelzen, aber der Zaubernde kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F) [4268] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit 100m pro Kampfrunde fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F) [7251] R: S / D: 1min/St
    Wie Durchgehen, aber der Zaubernde kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F) [7252] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

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

Animisten (Animist, SL-7)

1) Auf Ästen gehen (F) [6910] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf ungefähr horizontalen Ästen, die sein Gewicht aushalten, entlanggehen, als wäre er auf normalem Boden.
2) Auf dem Wasser gehen (F) [6912] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf Wasser wie auf trockenem Boden gehen. Kann nicht bei bewegtem Wasser (Wellen u.ä.) angewendet werden.
3) Schwimmen (F) [6911] R: 30m / D: 1min/St
   Erhöht den Talentwert Schwimmen des Ziels um die doppelte Stufe (mindestens aber auf 32), sofern es sich bei dem Ziel um keinen Zwerg handelt.
4) Verschmelzen mit Organischem (F) [16158] R: S / D: 1min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, sich (Körper + 30cm Tiefe) mit organischem Material (lebend oder tot) zu verschmelzen; der Zaubernde kann sich während der Verschmelzung nicht bewegen.
5) Auf Ästen laufen (F) [16159] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Ästen gehen, außer dass der Zaubernde laufen kann.
6) Auf Steinen laufen (F) [16160] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Ästen gehen, außer dass der Zaubernde auf steinigen Oberflächen laufen kann.
7) Auf Sand laufen (F) [16161] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Ästen gehen, außer dass der Zaubernde auf sandigen Oberflächen laufen kann.
8) Auf dem Wasser laufen (F) [16162] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf dem Wasser gehen, außer dass der Zaubernde laufen kann.
9) Auf dem Wind gehen (F) [16163] R: S / D: 2min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, auf ruhiger Luft zu gehen; die Bewegung muss in konstanter Höhe erfolgen.
10) Wahres Schwimmen (F) [6919] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schwimmen, aber das Ziel kann so schnell schwimmen wie es laufen kann, der Talentwert Schwimmen wird um die doppelte Stufe (mindestens aber auf 58) erhöht.
11) Große Verschmelzung mit Organischem (F) [16165] R: S / D: 1min/St
    Wie Verschmelzen mit Organischem, außer dass der Zaubernde sich innerhalb des Materials umdrehen und nach außen sehen kann, wenn er sich innerhalb von 15cm von der Oberfläche befindet.
13) Auf dem Wind rennen (F) [16166] R: S / D: 2min/St
    Wie Auf dem Wind gehen, außer dass der Zaubernde laufen kann.
15) Wahre Verschmelzung mit Organischem (F) [16167] R: S / D: 1min/St
    Wie Große Verschmelzung mit Organischem, außer dass der Zaubernde während der Verschmelzung Zauber auf sich selbst anwenden kann.
20) Baumtür (30m/St) (F) [6103] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann einen Baum betreten und aus einem anderen, bis zu 30m pro Stufe entfernten, wieder heraustreten.
25) Organisches passieren (F) [16169] R: S / D: 1min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, jedes organische Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/Stufe zu durchqueren.
30) Baumtür (100m/St) (F) [16170] R: S / D: -
    Wie Baumtür (30m/St), außer dass die Bäume bis zu 100m/Stufe voneinander entfernt sein können.
50) Baumwiederkehr (F) [16171] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, zu jedem Baum innerhalb einer Reichweite von 1,5km pro Stufe zurückzukehren (d. h. sich zu teleportieren); erfordert ein Stück des Baumes.
60) Wahre Baumwiederkehr (F) [26438] R: S / D: -
    Wie Baumwiederkehr, aber mit unbegrenzter Reichweite.

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCII72]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6), Ritter (Noble Warrior, RCIII-10) und Tiermeister (Beastmaster, RCII-5)

1) Laufen I (F *) [4939] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Zaubernde stoppt oder etwas anderes macht.
2) Sprung (F *) [7234] R: S / D: -
   Zauberner kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
3) Landen (F *) [7235] R: S / D: bis Landung
   Der Zaubernde kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
4) Lautlose Bewegungen (F *) [4942] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.
5) Rennen I (F *) [4943] R: S / D: 10min/St
   Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.
6) Balance I (F *) [4944] R: S / D: 1KR/St
   Mit diesem Spruch hat der Zaubernde +50 auf alle Balancemanöver.
7) Schwimmen I (F *) [4945] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Zaubernde stoppt oder etwas anderes macht.
8) Weitsprung II (F *) [4946] R: S / D: -
   Wie Sprung, aber der Zaubernde kann 25m weit und 10m hoch springen.
9) Klettern I (F *) [4947] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Zaubernde stoppt oder etwas anderes macht.
10) Schweben (F *) [4948] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
11) Schnelles Rennen I (F *) [4949] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.
12) Balance II (F *) [4950] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance I, aber der Zaubernde kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..
13) Schwimmen II (F *) [4951] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
14) Weitsprung III (F *) [4952] R: S / D: -
    Wie Sprung, aber der Zaubernde kann 30m weit und 12m hoch springen.
15) Levitation (F *) [4261] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
16) Sprinten I (F *) [4954] R: S / D: 10min/St
    Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.
17) Balance III (F *) [4955] R: S / D: 1KR/St
    Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
18) Schwimmen III (F *) [4956] R: S / D: 10min/St
    Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.
19) Weitsprung IV (F *) [4957] R: S / D: -
    Wie Sprung, aber der Zaubernde kann 40m weit und 15m hoch springen.
20) Fliegen (F *) [4958] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.
25) Großes Laufen (F *) [4959] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
30) Große Balance (F *) [4960] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Bewegungen meistern (F *) [4961] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.

Bibliothek meistern (Library Mastery) [SUC105]

prosaische Magie

1) Verwaltungssystem (I) [8400] R: S / D: -
   Informiert den Zaubernden über die Organisatonsstruktur einer gegebenen Bibliothek. Hilft beim Finden von Rollen, Büchern usw.
2) Vergrößern (F) [8401] R: B / D: 10min/St
   Vergrößert ein visuelles Bild um x1 pro Stufe.
3) Seite finden (F *) [8402] R: S / D: 10min/St
   Schlägt automatisch die gewünschte Seite auf. Seitenzahl muß gedacht oder gesprochen werden. Rollen wickeln sich zur gewünschten Stelle auf.
4) Papier / Pergament herstellen (F) [8403] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien 10 cm² / Stufe Pergament erstellen. Blätter der gewünschten Größe können erschaffen werden.
5) Tinte herstellen (F) [8404] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien 1 Unze / Stufe Tinte herstellen. Tinte ist unlöslich, permanent und von einer beliebigen Farbe.
6) Risse reparieren (F) [8405] R: B / D: P
   Repariert einen Riß in einem Stück Papier oder Umschlag.
7) Buch binden (F) [8406] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann durch diesen Spruch mit den entsprechenden Materialien ein Manuskript binden. Qualität je nach verwendetem Material.
8) Manuskript trocknen (F) [8407] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann jede Feuchtigkeit aus einem Buch, Text, Rolle o.ä. entfernen.
9) Wissen über Bücher (I) [8408] R: B / D: -
   Der Zaubernde erfährt Art des Papiers, der Bindung, der Tinte, das Datum der Niederschrift, Datum der Bindung, magisch oder normal usw. Der Zaubernde erfährt nichts über den Inhalt.
10) Studieren (U•) [8409] R: S / D: 10min/St
    Klärt den Geist des Zaubernden von störenden Gedanken. +1 / Stufe auf alle Würfe für studieren, meditieren usw. Zauber kostet keine EP.
11) Runenpapier herstellen (F) [8410] R: B / D: P
    Erschafft ein Blatt Runenpapier aus einem Blatt normalem Papier.
12) Sphäre der Stille (F) [8411] R: S / D: 10min/St
    Erschafft eine Sphäre aus Stille mit Radius 30 cm, die sich besonders gut zum Studieren eignet.
13) Grammatik prüfen (I) [8412] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde erkennt beim Lesen eines Textes automatisch grammatikalische Fehler.
14) Erinnern (U *) [8413] R: S / D: C
    Der Zaubernde erinnert sich an alles, was er liest oder lernt, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.
15) Buch konservieren (F) [8414] R: B / D: P
    Schützt ein Buch vor normaler Abnutzung, Alterung usw.
15) Autor (I) [8415] R: B / D: -
    Der Zaubernde erfährt den Namen des Autors eines Textes.
16) Schnelles Lesen (U) [8416] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann Stufe / 10 x schneller lesen (Kommastelle beachten).
17) Bibliothek lokalisieren (I) [8417] R: 1,5km/St / D: C
    Der Zaubernde bekommt einen Richtungssinn für die gewünschte Bibliothek.
18) Seite kopieren (F) [8418] R: B / D: P
    Kopiert eine Seite auf ein passendes Material. Kopie ist in Farbe.
19) Sprache Lesen / Schreiben (I U) [8419] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde spricht und schreibt eine Sprache, von der er ein Beispiel (Text, Sprecher) hat.
20) Manuskript verjüngen (F) [8420] R: B / D: P
    Verjüngt ein Manuskript, Buch o.ä. von dem der Zaubernde ein größeres Stück hat komplett. So kann man angebrannte, Verwässerte, Verblaßte o.ä. Schriften wieder lesbar machen.
25) Dokument lokalisieren (I) [8421] R: 30m/St / D: C
    Der Zaubernde bekommt einen Richtungssinn für das gewünschte Dokument / Text / Buch o.ä.
30) Buchwissen (I) [8422] R: B / D: C
    Der Zaubernde erfährt Stufe, Rasse, Beruf und Alter des Inhabers eines Textes, Die Dauer des Besitzes, wie häufig jede Seite umgeschlagen wurde, usw.
50) Buch lesen (I *) [8423] R: B / D: P
    Der Zaubernde berührt ein Buch, spricht den Zauber und kennt den Inhalt. Jede magische Sache (Rune, etc.), die auf einen Leser wirken würde, wirkt auf den Zaubernden.

Blut beherrschen (Blood Mastery) [SL122]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Blutfluss stoppen III (H) [5900] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann eine Blutung von 3 pro Runde stoppen. Ziel darf nicht bewegt werden, sonst bricht die Blutung wieder aus. Die Wunde wird nicht geschlossen.
2) Blutung stillen I (H) [8010] R: B / D: -
   Stoppt eine Blutung von 1 pro KR. Ziel darf sich 1h lang nur gehend fortbewegen, oder die Blutung beginnt wieder. Wunde ist erst nach 1h geschlossen.
3) Schnitte heilen I (H) [5902] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung von 1 pro Runde aus einer Wunde und schließt diese.
4) Blutung stillen III (H) [8012] R: B / D: -
   Wie Blutung stillen I, stoppt aber eine Blutung von 3 pro KR.
5) Kleinere Adern reparieren (H) [8013] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine kleinere Ader heilen, die mit bis zu 2 SP pro KR blutet.
6) Schnitte heilen III (H) [5905] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann Wunden schließen, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
7) Venen reparieren (H) [8015] R: B / D: P
   Der Zaubernde heilt eine größere Vene. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.
8) Arterien reparieren (H) [8016] R: B / D: P
   Der Zaubernde heilt eine größere Arterie. Ziel darf sich nicht aus eigener Kraft bewegen, wenn die gesamte Wunde noch nicht geheilt ist, sonst bricht sie wieder auf.
9) Joining (Blut) (H ‡ *) [5907] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
10) Wahres Blutfluß stoppen (H) [8018] R: B / D: P
    Wie Blutfluß stoppen III, aber der Zaubernde kann Stufe SP pro KR Blutverlust stoppen.
11) Lebenserhaltung (H) [7963] R: B / D: 1h/St
    Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Zaubernden in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.
12) Wahres Blutung stillen (H) [8020] R: B / D: P
    Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung aus einer Wunde.
13) Blutpfropfen auflösen (H) [8021] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann jeden Blutpfropfen auflösen. Heilt auch den Blutgerinnungsfluch der bösen Priester.
15) Wahres Schnitte heilen (H) [8022] R: B / D: P
    Wie Schnitte heilen I, heilt aber jede Blutung und schließt alle Wunden.
20) Wahres Joining (Blut) (H ‡ *) [5913] R: B / D: P
    Wie Joining (Blut), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.
25) Blut regulieren (H) [8024] R: B / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann alle inneren und äußeren Blutflüsse kontrollieren. Kann nicht verletzend angewendet werden.
30) Neues Blut (H) [8025] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann alles Blut im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.
50) Wahres Blut reparieren (H) [8026] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche anwenden.

Böses Auge (Evil Eye) [RCII51]

Chaos Magier (Warlock, RCII-7)

1) Entstellender Blick I (M) [14007] R: 30m / D: P
   Der Zaubernde verringert den Attributswert für Aussehen des Ziels um 5.
2) Starren I (Bezaubern) (M) [14008] R: 15m / D: 1h/St
   Das hominide Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.
3) Beunruhigender Blick I (M) [14009] R: 30m / D: P
   Der Zaubernde lässt das Ziel glauben, dass es ständig beobachtet wird. Es bekommt einen Malus von 5 auf alle Aktionen.
4) Starren II (Suggestion) (M) [14010] R: 15m / D: 1 Handlung
   Das Ziel folgt einer einzigen vorgeschlagenen Handlung, die ihm nicht völlig fremd ist (z. B. Selbstmord, sich selbst blenden usw.).
5) Entstellender Blick II (M) [14011] R: 30m / D: P
   Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 10 verringert.
6) Zeichen des Untergangs (M) [14012] R: 3m / D: P
   Das Ziel erhält ein Brandmal auf der Stirn oder Wange. Dies ist ein sichtbares Zeichen für die Unzufriedenheit der Zaubernden mit dem Ziel. Nach Erhalt des Zeichens meidet die Bevölkerung das Ziel aus Angst, als jemand gebrandmarkt zu werden, der mit den Gezeichneten in Verbindung steht und möglicherweise den Zorn des Zaubernden auf sich zieht. Das Zeichen ist normalerweise das Familienwappen des Zaubernden.
7) Beunruhigender Blick IV (M) [14013] R: 30m / D: P
   Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -20 beträgt.
8) Starren III (Halten) (M) [14014] R: 15m / D: 10min/St
   Hominide Ziele werden auf 25 % ihrer normalen Handlungsfähigkeit beschränkt.
9) Entstellender Blick III (M) [14015] R: 30m / D: P
   Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 15 verringert.
10) Blick des Schreckens I (M●) [14016] R: 30m / D: P
    Das Ziel hat permanente Angst vor dem Zaubernden. Jedes Mal, wenn sich das Ziel im Blickfeld des Zaubernden befindet, erhält es einen Malus von -10 auf alle Aktionen, und wenn der Zaubernde das Ziel anspricht, beträgt der Malus -20.
11) Starren IV (Beherrschen) (M) [14017] R: 15m / D: 10min/St
    Das Ziel muss dem Zaubernden wie bei Starren II gehorchen.
12) Beunruhigender Blick VII (M) [14018] R: 30m / D: P
    Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -35 beträgt.
13) Starren V (Mission) (M) [14019] R: 15m / D: 1 Mission
    Das Ziel erhält eine Mission; bei Misserfolg erhält es einen vom Spielleiter festgelegten Malus (die Aufgabe muss im Rahmen der Fähigkeiten des Ziels liegen).
14) Entstellender Blick IV (M) [14020] R: 30m / D: P
    Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 20 verringert.
15) Blick des Schreckens II (M●) [14021] R: 30m / D: P
    Wie Blick des Schreckens I, außer dass der Anblick des Zaubernden zu einem Malus von 15 führt, und wenn der Zaubernde das Ziel tatsächlich anspricht, beträgt der Malus 30.
16) Starren VI (Wahr. Halten) (M) [14022] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Starren III (Halten), außer dass jedes empfindungsfähige Wesen betroffen sein kann.
17) Beunruhigender Blick X (M) [14023] R: 30m / D: P
    Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -50 beträgt.
18) Starren VII (Wahre Suche) (M) [14024] R: 15m / D: 1 Mission
    Wie Starren V (Mission), außer dass ein Fehlschlag dadurch bestraft wird, dass das Ziel E-Kritische Treffer auf 1W10 der Kritischen Tabellen erleidet (nach Wahl des Zaubernden, jeweils separat würfeln).
19) Entstellender Blick V (M) [14025] R: 30m / D: P
    Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 25 verringert.
20) Blick des Schreckens III (M●) [14026] R: 30m / D: P
    Wie Blick des Schreckens I, außer dass der Anblick des Zaubernden zu einem Malus von 20 führt, und wenn der Zaubernde das Ziel tatsächlich anspricht, beträgt der Malus 40.
25) Wahrer beunruhigender Blick (M) [14027] R: 30m / D: P
    Wie Beunruhigender Blick I, außer dass der Modifikator -5 pro 2 Stufen des Zaubernden beträgt.
30) Wahrer Entstellender Blick (M) [14028] R: 30m / D: P
    Wie Entstellender Blick I, jedoch wird Aussehen um 5 pro 2 Stufen des Zaubernden verringert.
50) Wahrer Blick des Schreckens (M●) [14029] R: 30m / D: P
    Wie Blick des Schreckens I, außer dass der Anblick des Zaubernden zu einem Malus von Stufe des Zaubernden führt, und wenn der Zaubernde das Ziel tatsächlich anspricht, beträgt der Malus die doppelte Stufe des Zaubernden.

Brücke der Zeit (Time's Bridge) [SL65]

Astrologen (Astrologer, SL-7)

1) Raten (I) [6026] R: S / D: -
   Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
2) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Eingebung III (I) [6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
5) Visionen Führer (I) [6635] R: S / D: V
   Wenn dieser Zauber unmittelbar vor einem Vision der Vergangenheit-Zauber gewirkt wird, erhält der Zaubernde die Fähigkeit, die Vergangenheit zu scannen, indem er "die zeitliche Lage bedeutender Ereignisse spürt".
6) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I) [16285] R: B / D: C
   Der Zaubernde erhält eine Vision von bis zu 1 Stunde/Stufe in die Vergangenheit (einschließlich Sehen und Hören). Die Vision muss mit einem Ort oder Gegenstand in Verbindung stehen, der zum Zeitpunkt des Zauberspruchs berührt wurde. Der Zaubernde befindet sich in Trance, solange er sich konzentriert.
7) Vorahnung* (I) [16286] R: 30m / D: -
   Sagt die wahrscheinlichste Handlung eines Wesens in der nächsten Runde voraus; Einzelheiten werden nicht erfahren (z. B. Angriff im Nahkampf, Zauberspruch wirken; aber keine Details zum Angriffsziel oder zum Zauberspruch).
8) Eingebung V (I) [6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
10) Vision der Vergangenheit (1Tag/St) (I) [16288] R: B / D: C
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
11) Spruchvorahnung * (I) [16289] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, außer dass bei einer Zauberaktion der zu wirkende Zauber und das Ziel bekannt sind.
12) Vorahnung III * (I) [16290] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, außer dass der Zaubernde entweder die Aktionen von drei Wesen für die nächste Runde oder die Aktionen eines Wesens für die nächsten drei Runden vorhersagen kann.
13) Eingebung X (I) [6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
15) Wahre Eingebung (I) [6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Vision der Vergangenheit (1Jahr/St) (I) [16293] R: S / D: C
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
25) Wahre Vorahnung * (I) [16294] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, außer dass der Zaubernde die Handlungen aller Wesen innerhalb von 30m um ihn herum vorhersagen kann.
30) Vision der Vergangenheit (10Jahre/St) (I) [16295] R: B / D: C
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 10 Jahre pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
50) Rückkehr in der Zeit (F) [16296] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann für die Dauer des Zaubers physisch bis zu 10 Jahre/Stufe in die Vergangenheit reisen. Die Handlungen des Zaubernden in der Vergangenheit können die Gegenwart verändern, nach Ermessen des Spielleiters.
60) Bewegungen in der Zeit (F) [26502] R: S / D: P
    Wie Rückkehr in der Zeit, aber es gibt keine Begrenzung dafür, wie lange der Zaubernde in der Vergangenheit bleiben kann.

Chaos meistern (Chaos Mastery) [RCIII46]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11)

2) Chaospräsenz (U*•) [13852] R: S / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, sofort alles Chaos innerhalb eines Bereichs von 3 Meter Radius pro Stufe wahrzunehmen.
5) Chaos auflösen (F) [13853] R: 3m / D: 1min/St (C)
   Ermöglicht es dem Zaubernden, in jeder Runde, in der er sich konzentriert, 120 Liter Chaos aufzulösen. Das Chaos wächst weiterhin mit einer Geschwindigkeit von 20 Litern pro Sekunde, sodass im Grunde genommen ein Patt entsteht.
10) Chaos erschaffen (FE) [13854] R: 3m / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, eine 1 m² große Sphäre des Chaos zu erschaffen. Wenn sie nicht sofort kontrolliert wird, beginnt sie mit einer Geschwindigkeit von 20 Litern pro Sekunde zu wachsen. Sie löst alles auf, was sich in ihrem Weg befindet. Das Chaos verursacht Schaden, der durch die Angriffstabelle Plasmaball bestimmt wird, wobei alle kritischen Treffer solche durch Säure sind.
12) Chaos kontrollieren (F) [13855] R: 3m / D: 1min/St (C)
    Ermöglicht es dem Zaubernden, das Wachstum des Chaos für 1 Minute/Stufe zu stoppen, solange er seine Konzentration aufrechterhält.
15) Chaos verringern (F) [13856] R: 3m / D: P
    Wie Chaos auflösen, außer dass das Chaos nicht weiter wächst und sich somit mit einer Geschwindigkeit von 120 Litern pro Runde wieder zu Nichts verdichtet.
16) Chaos meistern (F) [13857] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Chaos kontrollieren, nur dass der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss.
20) Chaos manipulieren (F) [13858] R: 3m / D: 24h
    Ermöglicht es dem Zaubernden, Chaosmaterial zu handhaben und zu manipulieren, wobei der Schaden auf 1W10 Treffer pro Runde begrenzt ist. Der Zaubernde kann Chaos zu einem leblosen, nicht intelligenten, magischen Objekt formen. Das Chaosmaterial ist extrem schwer zu bearbeiten. Seine Härte ist variabel (würfle 1W10 + 1); sein magischer Bonus beträgt + [1W100 (unbegrenzt) geteilt durch 5]; und es strahlt die vorherrschende Emotion/ den vorherrschenden mentalen Zustand des Zaubernden zum Zeitpunkt der Formung des Objekts aus. Dieser Zauber manipuliert genug Material, um einen magischen Dolch mit entsprechendem Gewicht zu erschaffen. Ein Spielleiter kann mächtigen „Bannzaubern" und Feldern die Möglichkeit geben, ein Chaosobjekt in seinen Grundzustand des unkontrollierten Chaos zurückzuversetzen. Ein Chaosobjekt dient auch als Magiestabilisator (d. h., der Träger des Objekts hat immer mindestens 1/1/1 Zauber). Wenn der Zaubernde einen Zauber wirkt, der diesen Zaubertyp auf 0 senken würde, bezieht das Chaosobjekt Kraft aus der Lebensenergie des Zaubernden: Der Zaubernde erleidet 1W10 Schaden und erhält den Zauber zurück.
25) Wahres Chaos meistern (F) [13859] R: 3m / D: 1h/St
    Wie Chaos meistern, jedoch beträgt die Dauer 1 Stunde pro Stufe.
30) Chaos vertreiben (F) [13860] R: 3m / D: P
    Wie Chaos verringern, außer dass die Verdichtungsrate 1200 Liter pro Runde beträgt.
50) Chaosbeherrschung (F) [13861] R: 3m / D: 24h
    Wie Chaos manipulieren, außer dass der Zaubernde wählen kann, wie viele Zauber der Chaosgegenstand stabilisieren soll.

Chaosrüstung (Chaotic Armor) [RCIII47]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11)

1) Chaosrüstung I (FM) [13862] R: 3m / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämon vom Typ I in die Haut des Ziels einzubinden und diese so in eine empfindungsfähige Rüstung zu verwandeln. Die Rüstung ist also der Dämon vom Typ I, der mit der Haut des Ziels verbunden ist. Die Verwandlung erfordert, dass kritische Treffer der Kategorie A auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung ein kumulatives Ergebnis von 100% Veränderung (oder besser) erzielen. In jeder Runde, bis eine kumulative Veränderung von 100 % erreicht ist, erleidet das Ziel die Folgen des kritischen Treffers und 1W10 Schaden. Außerdem erhält es nach Abschluss der Transformation 1W10 Schaden für 1W10 KR. Wenn das Ziel diesen Prozess überlebt, verwandelt sich seine Haut in eine harte, bewegliche und extrem flexible Schicht lebender Rüstung. Der Dämon gewährt dem Ziel folgende Vorteile: RS 10/3/5/4/3, +20 auf Ausweichen Pool, zusätzliche 35 Lebensenergie, Bewegungsweite +10 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +20 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Wenn der Dämon weder kontrolliert noch beherrscht wird, muss der Träger jede Runde eine Willensprobe mit 10 Malus ablegen, um seinen eigenen Körper zu kontrollieren. Wenn diese gelingt, kann der Träger sich normal bewegen. Schlägt sie um weniger als 30 Punkte fehl, ist der Träger gelähmt. Wenn der Träger nicht versucht, die Kontrolle zu erlangen, oder die Probe um mehr als 30 Punkte fehlschlägt, greift der Dämon das nächstgelegene Lebewesen an. Der Dämon hat eine Intelligenz von 7–25, die der Spielleiter zur Bestimmung der „Klugheit" seiner Handlungen heranziehen kann.
2) Chaosrüstung kontrollieren I (FM*) [13863] R: 3m / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämon vom Typ 1 vollständig zu kontrollieren (die Wahrscheinlichkeit, dass die Kontrolle trotz eines gelungenen Zaubers misslingt, beträgt 2%).
5) Chaosrüstung II (FM) [13864] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ II gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 14/6/6/5/4, +30 auf Ausweichen Pool, zusätzlich 60 Lebensenergie, einen Bewegungsbonus von +10 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +30 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie A auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 2W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 1W10 KR jeweils 2W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 20. Der Dämon hat eine Intelligenz von 13-40.
6) Chaosrüstung kontrollieren II (FM*) [13865] R: 3m / D: 24h
Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse II Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 4%.
7) Chaosrüstung meistern I (FM*) [13866] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber die Dauer ist permanent.
9) Chaosrüstung III (FM) [13867] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 14/6/6/5/4, +50 auf Ausweichen Pool, zusätzlich 90 Lebensenergie, ein Bewegungsbonus von +20 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +50 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie C auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 3W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 3W10 KR jeweils 3W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 30. Der Dämon hat eine Intelligenz von 23-50.
10) Chaosrüstung kontrollieren III (FM*) [13868] R: 3m / D: 24h
Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse III Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 6%.
11) Chaosrüstung meistern II (FM*) [13869] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung kontrollieren II, aber die Dauer ist permanent.
13) Chaosrüstung IV (FM) [13870] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 14/6/6/5/4, +60 auf Ausweichen Pool, zusätzliche 120 Lebensenergie, einen Bewegungsbonus von +40 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +60 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie D auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 4W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 4W10 KR jeweils 4W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 50. Der Dämon hat eine Intelligenz von 60-86.
14) Chaosrüstung kontrollieren IV (FM*) [13871] R: 3m / D: 24h
Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse IV Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 8%.
15) Chaosrüstung meistern III (FM*) [13872] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung kontrollieren III, aber die Dauer ist permanent.
17) Chaosrüstung V (FM) [13873] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile hat: AT 13/11/6/5/11, +50 auf Ausweichen Pool, zusätzliche 300 Lebensenergie, ein Bewegungsbonus von +20 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +50 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie E auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 5W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 5W10 KR jeweils 5W10 Schaden. Wenn der Dämon nicht kontrolliert wird, so hat die Willensprobe einen Malus von 70. Der Dämon hat eine Intelligenz von 80-98.
18) Chaosrüstung kontrollieren V (FM*) [13874] R: 3m / D: 24h
Wie Chaosrüstung kontrollieren I, aber es kann ein Klasse V Dämon kontrolliert werden und die Wahrscheinlicheit erhöht sich auf 10%.
20) Chaosrüstung meistern IV (FM*) [13875] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung kontrollieren IV, aber die Dauer ist permanent.
25) Chaosrüstung VI (FM) [13876] R: 3m / D: P
Wie Chaosrüstung I, außer dass ein Dämon vom Typ III gebunden ist und das Ziel folgende Vorteile erhält: AT 13/12/6/5/12, +60 auf Ausweichen Pool, zusätzlich 250 Lebensenergie, einen Bewegungsbonus von +50 (kein Bewegungsmalus), Reaktion +60 und eine zufällige Eigenschaft aus der Chaos Tabelle. Während des Bindungsprozesses verwendet das Ziel die Kategorie E auf der Tabelle für kritische Treffer durch Körperveränderung und erhält zusätzlich 6W10 Schaden und nach der Bindung nochmals 6W10 KR

Dämonen meistern (Demon Mastery) [RCII59]

Beschwörer (Conjuror, RCII-8)

1) Dämonenvertrauter [16365] R: 3m / D: P
Der Zaubernde kann einen kleinen Dämonen der Kategorie I oder der ersten Grenzebene an sich binden. Der Dämon hat zu Beginn die Stufe 1, kann aber später Erfahrung gewinnen und aufsteigen. Der Dämon darf max. 10 % der Masse des Zaubernden haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann den Dämon kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird der Dämon getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Erzwungene Analyse II [25231] R: 3m / D: 1Gegenstand
Zwingt einen Typ I oder II Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Zaubernde macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Dämonen kontrollieren I (M *) [4796] R: 3m/St / D: C
Der Zaubernde kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Zaubernden und verschwindet, wenn der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert.
4) Erzwungene Analyse III (M *) [4664] R: 3m / D: 1Gegenstand
Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Zaubernde macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
5) Erzwungene Antwort III (M *) [4666] R: 3m / D: 1Frage
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
6) Dämonen beherrschen I (M *) [4802] R: 3m/St / D: V
Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Zaubernde keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Zaubernde stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Zaubernde ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
7) Dämonen kontrollieren II (M *) [4799] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Erzwungene Suche III (M *) [4667] R: 3m / D: 1Suche
Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
9) Dämonen beherrschen II (M *) [4653] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-II.
10) Dämonen kontrollieren III (M *) [4804] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
11) Erzwungene Analyse IV (M *) [4669] R: 3m / D: 1Gegenstand
Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert aber Dämonen der Typen I-IV.
12) Erzwungene Antwort IV (M *) [4670] R: 3m / D: 1Frage
Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
13) Dämonen beherrschen III (M *) [4805] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Dämonen kontrollieren IV (M *) [4658] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-IV.
15) Dämonen beherrschen IV (M *) [4659] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen beherrschen. I, kontrolliert aber Typ I-IV.
16) Erzwungene Analyse V (M *) [4672] R: 3m / D: 1Gegenstand
Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
17) Erzwungene Suche V (M *) [4674] R: 3m / D: 1Suche
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
18) Dämonen kontrollieren V (M *) [4809] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
19) Erzwungene Suche V (M *) [4674] R: 3m / D: 1Suche
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
20) Dämonen beherrschen V (M *) [4810] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
25) Erzwungene Analyse VI (M *) [4675] R: 3m / D: 1Gegenstand
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert Typen I-VI.
30) Erzwungene Antwort VI (M *) [4676] R: 3m / D: 1Frage
Wie oben, kontaktiert Typen I-VI.
35) Dämonen kontrollieren VI (M *) [4662] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-VI.
40) Erzwungene Suche VI (M *) [16388] R: 3m / D: 1Suche
Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-VI.
50) Dämonen beherrschen VI (M *) [4663] R: 3m/St / D: C
Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-VI.

Detektivsinne (Sleuth's Senses) [RCIII58]

magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Drogen entdecken (P) [6543] R: S / D: -
   Der Zaubernde nimmt alle Drogen in 3m Umkreis wahr.
2) Verbrechen entdecken (P) [6544] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt, ob in seinem Sichtfeld / in Hörweite ein Verbrechen begangen wird.
3) Flucht entdecken (P) [6545] R: S / D: 1min/St(c)
   Der Zaubernde entdeckt, ob eine Person, mit der er sich unterhält, auf der Flucht ist.
4) Gefühle entdecken (P) [6546] R: S / D: 1min/St(c)
   Der Zaubernde spürt die dominanten Emotionen eines Ziels.
5) Schmecken (P) [6547] R: S / D: 1min/St
   Wie das Talent Schmecken.
6) Gift entdecken (P) [6548] R: S / D: -
   Der Zaubernde nimmt alle Gifte in 3m Umkreis wahr.
7) Gutes entdecken (P) [6549] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Gut" ist.
8) Motiv entdecken (P) [6550] R: S / D: 1min/St(c)
   Der Zaubernde erfährt die Motive des Ziels.
9) Tasten (U) [6551] R: S / D: 1min/St
   Wie das Talent Tasten.
10) Böses entdecken (P) [6552] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Böse" ist.
11) Verkleidung entdecken (P) [6553] R: 3m / D: -
    Der Zaubernde erfährt, ob das Ziel "verkleidet" ist.
12) Lüge entdecken (P) [6554] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde erfährt, ob das Ziel lügt.
13) Riechen (U) [6555] R: S / D: 1min/St
    Wie das Talent Riechen.
14) Rechtschaffenes entdecken (P) [6556] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Rechtschaffen" ist.
15) Horchen (U) [6557] R: S / D: 1min/St
    Wie das Talent Horchen.
16) Chaos entdecken (P) [6558] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde erfährt, ob eine Person oder ein Gegenstand "Chaotisch" ist.
17) Seitensicht (U) [6559] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde hat ein Sichtfeld von 300°.
18) Nachtsicht (U) [6560] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann bei Nacht wie bei Tageslicht sehen.
19) Illusion entdecken (P) [6561] R: 30m / D: 1min/St(c)
    Entdeckt jede Illusion. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein 1,5 m durchmessendes Feld konzentrieren.
20) Unsichtbares entdecken (P) [6562] R: 30m / D: 1min/St(c)
    Wie 19), entdeckt aber unsichtbares. Attacken gegen Unsichtbare haben einen Malus von -50.
25) Fernes Ohr (U) [6563] R: 30m/St / D: 1min/St(c)
    Der Zaubernde kann einen Punkt in bis zu 30m/Stufe Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein). Der Zaubernde muss an dem Punkt bereits gewesen sein.
30) Fernes Auge (U) [6564] R: 30m/St / D: 1min/St(c)
    Wie fernes Ohr, aber der Zaubernde sieht von dem Punkt aus.
50) Wahre Sinne (U) [6565] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste nutzen.

Die Brücke des Mönchs (Monk's Bridge) [SL93]

Mönche (Monk, SL-7) und Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Sprung (F *) [7234] R: S / D: -
   Zaubernder kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *) [7235] R: S / D: bis Landung
   Der Zaubernde kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Haftung (P) [5328] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann auf ebenen, instabilen Oberflächen (Sand, Eis o.ä.) wie auf festem Grund laufen.
4) Steglaufen (P) [5329] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf ebenen, schmalen (mind. 5cm breiten) Oberflächen wie auf normalem Boden laufen.
5) Sprung III (F *) [5330] R: S / D: -
   Wie Sprung, nur kann man 3 Sprünge hintereinander machen. Jeder nachfolgende Sprung darf max. 90° von der Richtung des vorhergehenden abweichen.
6) Richtungsänderung I (P *) [5331] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann eine Wendung bis 180` ausführen, ohne Geschwindigkeits- oder Gleichgewichtsverlust. Kann mit jedem Laufen- und Rennen-Spruch verwendet werden.
7) Levitation (F *) [4261] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
8) Wahres Landen (F *) [5333] R: S / D: bis Landung
   Wie Landen, es werden aber 15m Fall / Stufe abgezogen.
9) Über Wände gehen (F c) [5334] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.
10) Großes Springen (F *) [5335] R: S / D: 1KR
    Wie Sprung I, nur können Sprünge bis 3m / Stufe weit und 1,5m / Stufe hoch ausgeführt werden.
11) Richtungsänderung III (P *) [5336] R: S / D: -
    Wie Richtungsänderung I, nur kann man 3 Wendungen in einer KR ausführen.
12) Wandsalto (F *) [5337] R: S / D: -
    Wenn der Zaubernde eine Wand in bis zu 3m Entfernung hat, kann er daran hochspringen, abprallen und bis zu 8m von der Wand entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
13) Über Wände rennen (F c) [5338] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Zaubernde kann rennen.
14) Distanzloser Schritt (F) [5339] R: S / D: -
    Der Zaubernde teleportiert zu einem Punkt bis 30m entfernt, es dürfen aber keine Hindernisse im Weg sein. Ein Hindernis ist etwas, wo man nicht durchgehen kann (eine geschlossene Tür ist eines, ein Loch ist keines).
15) Windlaufen (F) [5340] R: S / D: 1min/St
    Wenn Wind weht, kann der Zaubernde in Windrichtung auf der Luft laufen.
20) Über Decken gehen (F c) [5341] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann auf allen festen Oberflächen gehen wie auf normalem Boden (auch an der Decke).
25) Über Decken Laufen (F c) [5342] R: S / D: C
    Wie Über Decken gehen, aber der Zaubernde kann rennen.
30) Wahres Laufen (F) [5343] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann alle niedrigeren Rennen- / Laufen-Sprüche benutzen (einen pro Kampfrunde).
50) Die Brücke des Mönchs (F) [5344] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden niedrigeren Spruch auf der Liste benutzen (einen pro Kampfrunde).

Die kleinen Tricks (Tricks of the Trade) [SUC119]

prosaische Magie

1) Magie entdecken (F) [8378] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann pro KR ein Gebiet von 30 cm Radius auf die Anwesenheit von Magie untersuchen. Der Zaubernde erfährt nur, ob Magie da ist, nicht was für welche.
2) Signet (F) [8379] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde erschafft sein eigenes Symbol, das flammend sichtbar werden kann (bis 30 cm / Stufe groß) oder nur durch Aura sichtbar machen oder Magie entdecken-Zauber entdeckt werden kann.
3) Entzünden (F) [8075] R: S / D: C
   Der Zaubernde erzeugt eine 2,5 cm große Flamme (an Fingerspitze, Stabspitze o.ä.). Flamme entzündet brennbares Material normal.
4) Zauber speichern (S) [8381] R: S / D: V
   Dieser Zauber wird zusammen mit dem zu speichernden Zauber gesprochen und kostet dieselben EP. Der gespeicherte Zauber kann dann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Zauber gespeichert ist.
5) Vertrauter I (M) [4421] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
6) Anwärtigkeit (P) [8383] R: S / D: C
   Der Zaubernde ist sich aller denkenden/fühlenden Wesen in 1,5 m/Stufe Umkreis bewußt.
7) Glühen (F) [8384] R: B / D: 1min/St
   Läßt ein Objekt glühen, leuchten, glitzern o.ä..
8) Glühende Augen (F) [8385] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann seine Augen mit 1 Kerzenstärke in beliebiger Farbe glühen lassen.
10) Rauchwolke (F) [8386] R: 3m/St / D: 1KR
    Erschafft eine 0,03 m³ große Rauchwolke von beliebiger Form und Farbe.
11) Dröhnende Stimme (F) [8387] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann die Lautstärke seiner Stimme um (Stufe / 3) x verändern.
12) Schwefel (F) [8388] R: 3m/St / D: 1KR
    Erzeugt in einem Gebiet von 1,5m/Stufe den Geruch von Schwefel.
13) Blitz (F) [8389] R: 3m/St / D: -
    Erschafft einen Lichtblitz von 100 Kerzenstärken pro Stufe von beliebiger Form und Farbe.
14) Donner (F) [8390] R: 3m/St / D: -
    erzeugt ploppende, krachende, explosionsartige usw. Geräusche an einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite. Lautstärke kann bis Stufe x Lautstärke der Stimme des Zaubernden sein. Wegen der kurzen Dauer entsteht kein Schaden.
15) Blinklicht (F) [8391] R: B / D: 1min/St
    Läßt ein Objekt in Abständen aufleuchten. Helligkeit wie Stufe Kerzenstärken mit beliebiger Farbe.
16) Kalter Hauch (F) [8392] R: 1,5mR/St / D: 10min/St
    Jeder in Reichweite hat das Gefühl, es liefe ihm kalt den Rücken runter. Tieren sträubt sich das Fell u.ä..
17) Irrlicht (F) [8393] R: 30m/St / D: 10min/St
    Erschafft bis Stufe Lichter und begleitende Geräusche. Lichter bewegen sich, werden heller und dunkler, die Lautstärke der Geräusche variiert.
18) Astrologe (I) [8394] R: S / D: -
    Der Zaubernde erfährt die momentane Position aller relevanten Sterne und Planeten.
19) Telekinese (F) [8395] R: 1,5m/St / D: C
    Der Zaubernde kann ein Objekt bis zu 0,5 kg mit 30 cm / Sekunde bewegen. Wesen oder Sachen in Kontakt mit Wesen erhalten einen normalen Widerstandswurf. Stoppt der Zaubernde seine Konzentration, so bleibt das Objekt stationär, bis die Dauer um ist, der Zaubernde sich wieder konzentriert oder der Spruch beendet wird.
20) Verhexen (F) [8396] R: B / D: 10min/St
    Läßt ein Ziel sich unwohl fühlen. Auch wenn dieser Zauber keinen anderen Effekt hat, erscheint er jedoch wahren Gläubigen oder Feiglingen sehr real und läßt sie eventuell etwas närrisches tun.
25) Verzauberung (F) [8397] R: B / D: 1min/St
    Ein Objekt bekommt +1 / 5 Stufen des Zaubernden. Objekt ist bei Untersuchungen magisch und agiert und reagiert wie ein magischer Gegenstand.
30) Pentagramm (F) [8398] R: 3m/St / D: P
    Erschafft jeden bekannten und benötigten magischen Kreis, ohne daß man ihn zeichnen müßte. Die entsprechenden Kreis... Zauber müssen bekannt sein, sonst handelt es sich nur um eine mehr oder weniger schöne Zierde des Wohnzimmers...
50) Primäre Grundmagie brechen (F) [8399] R: S / D: C
    Erschafft ein Gebiet von 30 cm / Stufe Radius, in dem alle Zauber einen WW gegen die Stufe des Zaubernden machen müssen, oder nicht wirken. Dieser Zauber unterbricht nur die Verbindung der primären Grundmagie zu einer Quelle der Macht, die beim zaubern angegeben werden muß.

Druidenfriede (Druid's Peace) [RCI18]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Besänftigen I (M) [5778] R: 30m / D: 1min/St
   Ziel wird keinerlei aggressiven Handlungen unternehmen. Es kämpft nur, wenn man es angreift.
2) Frage (M) [7778] R: 3m / D: -
   Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.
3) Besänftigen II (M) [5779] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Besänftigen I, betrifft aber zwei Ziele.
4) Art halten (M) [4926] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
5) Besänftigen III (M) [5781] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Besänftigen I, betrifft aber drei Ziele.
6) Freundschaft (M) [6112] R: 30m / D: 1h/St
   Ziel glaubt, daß der Zaubernde ein guter Freund ist.
7) Besänftigen V (M) [5783] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Besänftigen I, betrifft aber fünf Ziele.
8) Großes Tiere besänftigen (M) [6114] R: 30m / D: 1min/St
   Beruhigt Stufe des Zaubernden Tiere.
9) Wahres Halten (M c) [4453] R: 30m / D: C
   Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
10) Besänftigen X (M) [5786] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Besänftigen I, betrifft aber zehn Ziele.
12) Überzeugung (M) [6117] R: 30cm/St / D: 1Tag/St
    Ziel glaubt einer Aussage des Zaubernden (wenn es nicht unwiderlegbare Beweise dagegen erhält.
14) Ruf der Besänftigung (M *) [5787] R: 15mR / D: 1min/St
    Allen Zielen im Umkreis muß ein Magieresistenzwurf gelingen, ansonsten sind sie besänftigt.
15) Großes Tiere besänftigen (M) [6119] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20
    Der Zaubernde beruhigt Stufe Tiere.
17) Großes Besänftigen (M) [6120] R: 3m/St / D: 1min/St / WW:-20
    Der Zaubernde beruhigt Stufe Ziele.
18) Große Überzeugung (M) [6121] R: 15m / D: 1Tag/St
    Wie Überzeugung, wirkt aber auf bis zu 20 Ziele.
19) Langes Besänftigen (M) [5790] R: 100m / D: 1Tag/St / WW:-20
    Der Zaubernde kann ein Ziel besänftigen.
20) Viele Besänftigen (M) [5791] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Besänftigen I, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Wahres Besänftigen (M) [5792] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde kann ein Ziel besänftigen.
30) Erde besänftigen (F) [6125] R: 3mR/St / D: 1min/St
    Im Radius kann der Zaubernde ein Naturphänomen beruhigen (Sturm, Erdbeben, Wind usw.), oder er kann ein magisch erschaffenes Naturphänomen abstellen.
50) Kampf besänftigen (M) [6126] R: 15mR/St / D: 1h/St
    Der Zaubernde beruhigt jeden innerhalb des Radius.

Druidenstab (Druidstaff) [RCI19]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Minderer Druidenstab (F) [6127] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein passendes Stück Eiche, Esche, Eibe, Ulme, Linde oder magisches Holz zu einem Druidenstab mit folgenden Eigenschaften umformen: +1 Spell adder, Knüppel +5, und er kann als Speer geworfen werden.
2) Organische Waffen I (F) [6128] R: S / D: 1h
   Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien binnen einer Stunde 1 Kurzbogen, 1/2 Langbogen, 1/3 Kompositbogen oder Armbrust, 1 Speer, 2 Pfeile oder Bolzen, 1/3 Schild, 1 Waffengriff o.ä. herstellen. Alle Objekte haben -5 auf Pool. Der Zauber kann mehrfach gesprochen werden, um entweder ein Objekt zu vollenden und/oder den Bonus auf den Pool um +5 pro Zauber zu erhöhen (Max. +5). Der Bonus auf den Pool ist nicht magisch.
3) Holz verbiegen (F) [6129] R: 30m / D: P
   Zerstört die Geradlinigkeit, Stärke und Form eines Stück Holz bis 0,5 kg/Stufe.
4) Kleinerer Druidenstab (F) [6130] R: B / D: P
   Wie 1), aber als Knüppel +10 und +2 Spell adder. Er kann als Wurfspeer geworfen werden.
5) Hammerstab (F) [6131] R: B / D: 1KR/St
   Verdoppelt die Trefferpunkte des Druidenstabs im Nahkampf.
6) Organische Waffen II (F) [6132] R: S / D: 1h
   Wie 2), aber der Grundbonus ist 0, und maximaler Bonus ist +10.
7) Druidensymbol (U) [6133] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann einen Zauber auf dem Stab speichern, und ihn später ohne Vorbereitungszeit sprechen. (Nur ein Spruch auf einmal)
8) Größerer Druidenstab (F) [6134] R: B / D: P
   Wie 1), aber als Knüppel +15 und +3 Spell adder. Er kann als Wurfspeer mit 1,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
9) Stab rufen (F) [6135] R: 15m/St / D: -
   Läßt den Stab in die ausgestreckte Hand des Zaubernden mit 300 m / KR zurückkehren.
10) Tierstab (F c) [6136] R: B / D: 1min/St(c)
    Verwandelt den Stab in ein Tier mit max. 200 % der Masse des Zaubernden, das als Vertrauter (sh. Geschl. Grundmagie Tore meistern behandelt wird. Darf keine fliegende Kreatur sein.
11) Brücke (F) [6137] R: B / D: 1min/St
    Wenn der Stab auf den Boden gelegt wird (gewöhnlich am Rande einer Schlucht), so streckt er sich und bildet eine 60 cm breite Holzbrücke (max. 1,5 m/St lang). Sie hält 500 kg / Stufe aus. Der Zaubernde kann an einem beliebigen Ende den Zauber beenden und den Stab aufnehmen.
12) Kleineres heiliges Symbol (D c) [6138] R: B / D: C
    Wenn dieser Zauber auf einen Druidenstab gelegt wird, bildet er eine Schutzsphäre von 3 m Radius. Alle innerhalb der Sphäre haben einen Bonus von +10 auf entweder Resistenzwürfe und Manöver, oder auf Parade und Manöver oder auf Resistenzwürfe und Parade. Die Sphäre bewegt sich mit dem Stab.
13) Organische Waffen III (F) [6139] R: S / D: 1h
    Wie 2), aber der Grundbonus +5, und maximaler Bonus +15.
14) Silberner Druidenstab (F) [6140] R: B / D: P
    Wie 8), aber als Knüppel +20 und +4 Spell adder oder x2 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
15) Vogelstab (F c) [6141] R: B / D: 1min/St(c)
    Wie 10), aber der Stab kann in eine fliegende Kreatur mit max. 50 der Masse des Zaubernden verwandelt werden.
16) Größeres heiliges Symbol (F c) [6142] R: B / D: C
    Wie 12), aber mit Bonus +15.
17) Donnerstab (F) [6143] R: B / D: 1KR/St
    Der Druidenstab bewirkt einen kritischen Treffer durch Elektrizität zusätzlich zu einem normalen krit. Treffer. Die Schwere entspricht dem normalen krit. Treffer. (1-50: A, 51-90: B, 91-110: C, 111-130: D und >130: E)
18) Großer Hammerstab (F) [6144] R: B / D: 1KR/St
    Wie 5), aber die Trefferpunkte werden verdreifacht.
19) Bieststab (F c) [6145] R: B / D: 1min/St(c)
    Wie 10) oder 15), nur kann es ein beliebiges Tier oder Fabelwesen ohne Intelligenz und ohne magische Fähigkeiten sein. Masse darf max. 50 % der Masse des Zaubernden pro Stufe sein.
20) Goldener Druidenstab (F) [6146] R: B / D: P
    Wie 14), aber als Knüppel +25 und +5 Spell adder oder x3 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 2,5 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
25) Organische Waffen IV (F) [6147] R: S / D: 1h
    Wie 13), aber der Grundbonus +10, und maximaler Bonus +20.
30) Großer Druidenstab (F) [6148] R: B / D: P
    Wie 20), aber als Knüppel +30 und +6 Spell adder oder x4 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 3 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.
50) Wahrer Druidenstab (F) [6149] R: B / D: P
    Wie 30), aber als Knüppel +40 und +7 Spell adder oder x5 Multiplier (Der Zaubernde entscheidet beim Zaubern). Er kann als Wurfspeer mit 4 x Reichweite geworfen werden und hat doppelte Trefferpunkte.

Dunkelheit (Darkness) [SL94]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und böse Magier (Evil Magician, SL-30)

1) Dunkelheit (6m) (F) [4590] R: B / D: 10min/St
   Erschafft ein Feld Dunkelheit mit 6m Radius um den berührten Punkt. Dunkelheit entspricht tiefster Nacht. Bewegt sich der Punkt, so bewegt sich auch die Dunkelheit.
2) Nachtsicht (U) [4151] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann 30m weit in normaler Dunkelheit sehen, als wäre es Tag.
3) Dunkelheit kontrollieren (6m) (F c) [4592] R: 6mR / D: C
   Der Zaubernde kann die Dunkelheit eines Ortes variieren, aber er kann es nicht heller machen, als es vorher war.
5) Dunkelheit (30m) (F) [4593] R: B / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist 30 m.
6) Sehen bei Dunkelheit (F) [4594] R: B / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber Ziel kann auch bei magischer Dunkelheit sehen.
7) Dunkelheit kontrollieren (15m) (F c) [4595] R: 15mR / D: C
   Wie oben mit Radius 15 m.
8) Schatten formen (F c) [4596] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann entweder illusionäre Schattenfiguren erschaffen oder echte Schatten (Anzahl = Stufe des Zaubernden).
9) Dunkelheit (100m) (F) [4597] R: B / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist 100 m.
10) Magische Dunkelheit (6m) (F) [4598] R: 30m / D: 1min/St
    Erzeugt eine magische Dunkelheit in der kein normales existieren kann. Magisches Licht muß einen Magieresistenzwurf machen (bis auf den Zauber `magisches Licht`)
11) Dunkelheit kontrollieren (30m) (F c) [4599] R: 6mR / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
12) Wahre Nachtsicht (F) [4600] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sehen bei Dunkelheit, aber Ziel kann so weit sehen, wie bei Tageslicht.
13) Magische Dunkelheit (30m) (F) [4601] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Dunkelheit (150m) (F) [4602] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 150m.
15) Wolke der Dunkelheit (F) [4603] R: 30m / D: 1h/St
    Erschafft eine Wolke aus Dunkelheit, die einen Radius von 30m / Stufe hat und mit dem Wind treibt. Die Dunkelheit entspricht der des Zaubers Dunkelheit.
20) Dunkelheit (300m) (F) [4604] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 300m.
25) Magische Dunkelheit (100m) (F) [4605] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit Radius 100m.
30) Dunkelheit (30m/St) (F) [4606] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist 30 m pro Stufe.
50) Wolke der Dunkelheit (1.5km/St) (F) [4607] R: 1,5km/St / D: 1h/St
    Wie oben mit Reichweite 1.5km pro Stufe.

Dunkle Flüche (Dark Curses) [SUC471]

böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

1) Kriecherischer Fluch (F) [19441] R: 30m / D: P
   Das Ziel erleidet einen Malus von -30 auf alle Einfluss- und Interaktionswürfe.
2) Fluch des Stadtmenschen (F) [19442] R: 30m / D: P
   Das Ziel erleidet einen Malus von -30 auf Nahrungssuche und -20 auf Spurenlesen, Fallenbau und Anschleichen & Verstecken im Freien.
3) Zögern (F) [19443] R: 30m / D: P
   Das Ziel benötigt eine zusätzliche Runde, um seine Waffen bereit zu machen.
4) Pazifismus (F) [19444] R: 30m / D: P
   Das Ziel erhält einen Malus von 1 auf alle Angriffs- und Verteidigungswürfe
5) Behinderung (F) [19445] R: 30m / D: P
   Der Bewegungsmalus des Ziels durch Rüstungen verdoppelt sich.
6) Erschöpfung (F) [19446] R: 30m / D: P
   Alle Aktivitäten des Ziels kosten doppelt so viele Konditionspunkte.
7) Patzer (F) [19447] R: 30m / D: P
   Das Ziel patzt mit allen Waffen bei einer gewürfelten 19 und 20.
8) Kranke Magie (F) [19448] R: 30m / D: P
   Ein zufälliger Zauber, den das Ziel beherrscht, erhält einen EZP-Malus von +25 (der Zaubernde kann wählen, ob eine bestimmte Liste betroffen sein soll).
9) Schläfriger Verstand (F) [19449] R: 30m / D: P
   Zukünftige Schlaf- und Verzauberungs-Zauber, die auf das Ziel gewirkt werden, erhalten einen Widerstandsmodifikator von -30 und haben die doppelte Angriffsstufe und Dauer.
10) Graue Aura (F) [19450] R: 30m / D: P
    Das Ziel verliert 10% (gerundet!) seiner Zauber (mindestens jedoch 1 leichten Zauber).
11) Schlechte Gesundheit (F) [19451] R: 30m / D: P
    Die Heilungszeiten der Verletzungen des Ziels verdoppeln sich.
12) Schmerz (F) [19452] R: 30m / D: P
    Das Ziel kann nur 50 % der normalen Treffer einstecken, bevor es bewusstlos wird.
13) Böses Karma (F) [19453] R: 30m / D: P
    Das Ziel hat bei allen Entscheidungen, für die es keine Wissensgrundlage hat, ⅓ Malus. das Ziel entscheidet sich also erst einmal mit 33% Wahrscheinlichkeit für eine ungünstige Möglichkeit, danach kann es eine zufällige Wahl treffen. WICHTIG: Wenn die Gruppe versucht dies zu ihrem Vorteil zu nutzen, steht es dem Meister natürlich frei, stett dessen die günstige Variante zu nennen!
14) Schwächlich (F) [19454] R: 30m / D: P
    Die Trefferpunkte durch körperliche Angriffe des Ziels halbieren sich.
15) Zeitlicher Fluch (F) [19455] R: 30m / D: P
    Die Wirkungsdauer der Zauber des Ziels wird halbiert.
16) Räumlicher Fluch (F) [19456] R: 30m / D: P
    Die Reichweite der Zauber des Ziels wird um die Hälfte reduziert, 3m-Reichweiten werden zu Berührung, Berührung wird zu Selbst.
17) Todeswunsch (F) [19457] R: 30m / D: P
    Das Ziel kann beim Parieren nur bis zur Hälfte seines Paradewertes einsetzen.
18) Bereichsfluch (F) [19458] R: 30m / D: P
    Die Zauber des Verfluchten wirken nur auf die Hälfte der normalen Anzahl von Zielen bzw. den halben Wirkungsvereich. Wenn nur ein Ziel vom Verfluchten angegriffen wird, werden seine Boni für den Angriff halbiert.
19) Amnesie (F) [19459] R: 30m / D: P
    Das Ziel vergisst seine fünf zuletzt erlernten Zauber. (Erfahrungspunkte, Abenteuerpunkte und Geld sind verloren)
20) Todesfluch (F) [19460] R: 30m / D: P
    Kritische Treffer einer bestimmten Art von Kreatur (nach Wahl des Zaubernden) töten das Ziel.
25) Pech (F) [19461] R: 30m / D: P
    Das Zeil hat bei allen Würfelproben Nachteil.
30) Magieschreck (F) [19462] R: 30m / D: P
    Das Ziel widersteht Magie nur noch mit der Hälfte seines MWW.
50) Dunkler Fluch (F) [19463] R: 30m / D: P
    Das Ziel erwirbt die Ungnade eines Gottes, Halbgottes, Dämons oder ähnlichem.

Durch den Geist reden (Mind Speech) [SLv8]

Mentalisten (Mentalist, SL-7) und Traumlord (Illusionisten-Variante) (Dream Lord (Illusionist Variant), RCIII-16)

1) Mentalistensprache (30m) (I c *) [7707] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann mental mit jedem anderem Magiekundigen der Mentalmagie reden.
3) Mentale Zunge (30m) (I c *) [7708] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann mit jedem anderem denkendem Wesen mental reden.
6) Mentale Zunge (150m) (I c *) [7709] R: 150m / D: C
   Wie oben mit 150m Reichweite.
9) Mentale Sprache (3m) (I c *) [7710] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann an alle Leute in bis zu 3m Entfernung seine Gedanken übertragen.
10) Mentale Zunge (300m) (I c *) [7711] R: 300m / D: C
    Wie oben mit 300m Reichweite.
12) Mentale Sprache (30m) (I c *) [7712] R: 30mR / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Freundsprache (3m) (I c *) [7713] R: 3mR / D: C
    Wie mentale Sprache, wird aber nur an Wesen nach Wahl des Zaubernden `übertragen`.
15) Mentale Sprache (100m) (I c *) [7714] R: 100mR / D: C
    Wie oben mit Radius 100m.
16) Wartende Mentale Zunge (I *) [7715] R: 30m / D: V
    Eine mentale Nachricht mit max. 25 Worten kann `hinterlegt` und später ausgelöst werden: a) nach einer bestimmten Zeitperiode, b) durch bestimmte Bewegungen, Geräusche, Berührung, lesen usw. oder c) durch eine bestimmte Person, deren mentales Muster gespeichert wurde, die in das Gebiet kommt.
18) Mentale Zunge (1500m) (I c *) [7716] R: 1500m / D: C
    Wie oben mit 1500m Reichweite.
19) Freundsprache (30m) (I c *) [7717] R: 30mR / D: C
    Wie oben mit 30m Radius.
20) Mentale Sprache (600m) (I c *) [7718] R: 600mR / D: C
    Wie oben mit Radius 600m.
25) Mentale Zunge (1.5Km/St) (I c *) [7719] R: 1,5km/St / D: C
    Wie oben mit 1.5Km pro Stufe Reichweite.
30) Wartende Mentale Sprache (I *) [7720] R: 100mR / D: V
    Wie Wartende mentale Zunge, wird aber an alle in 100m Umkreis `übertragen`.
50) Mentale Sprache (1.5Km/St) (I c *) [7721] R: 1,5km/St / D: C
    Wie oben mit Radius 1,5Km/Stufe.

Einflüsse (Influences) [RCIV60]

Houri (Houri, RCIV-6)

1) Bezaubern (M) [4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.
2) Streiten III (M) [14550] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Drei Ziele, die sich nahe beieinander befinden (und alle innerhalb der Reichweite aufhalten), beginnen miteinander zu streiten. Wenn sie bereits vor diesem Zauber Gründe hatten, sich nicht zu mögen, könnte dies dazu führen, dass sie anfangen zu kämpfen.
3) Verwirrung (M) [4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Das Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen und keine Aktion beginnen. Es kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.
4) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
5) Impotenz (M) [14553] R: 30m / D: 1Woche/5Fehlwurf
   Das Ziel ist völlig impotent.
6) Halten (M c) [4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
7) Beherrschen (M) [4447] R: 15m / D: 10min/St
   Das Ziel muss dem Zaubernden gehorchen wie in Suggestion.
8) Eifersucht (M) [14556] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
   Das Ziel ist extrem eifersüchtig auf eine vom Zaubernden ausgewählte Person.
9) Wahres Bezaubern (M) [4449] R: 30m / D: 1h/St
   Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
10) Streiten VI [14558] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Streiten III, wirkt jedoch auf 6 Ziele.
12) Wahre Impotenz (M) [14559] R: 30m / D: P
    Wie Impotenz, jedoch permanent.
13) Wahres Halten (M c) [4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
14) Haß (M) [14561] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Wie Eifersucht, nur dass die Emotion Hass ist.
15) Antipathie (M) [14562] R: B / D: 1Tag/St
    Ein Antipathie-Effekt wird auf einen Gegenstand gewirkt, so dass empfindungsfähige / denkende Wesen sich von ihm fernhalten wollen.
20) Liebeskrank (M) [14563] R: 30m / D: 1Tag/St
    Das Ziel ist in den Zaubernden verliebt und wird verwelken, wenn ihm seine Liebe verweigert wird: Seine maximale Lebensenergie sinkt jeden Tag, an dem sie nicht zusammen sind, um 1. Erreicht sie 0, fällt es ins Koma.
25) Wahrer Streit (M) [14564] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Streiten III, wirkt jedoch auf Stufe Ziele.
30) Wahrer Haß (M) [14565] R: 30m / D: P
    Wie Hass, außer dass die Dauer permanent ist.
50) Wahre Antipathie (M) [14566] R: B / D: P
    Wie Antipathie, aber mit permanenter Dauer.

Eingebungen der tiefen Erde (Deep Earth Commune) [RCIII69]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Raten (I *) [7002] R: S / D: -
   Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
2) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Traum I (P) [6403] R: S / D: Schlaf
   Der Zaubernde hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das er kurz vor dem Einschlafen festgelegt hat. Der Spruch kann nur einmal pro Nacht genutzt werden.
4) Minderen Tiefenerdgeist beschwören (FM) [14626] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann 1 minderen Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der mindere Tiefenerdgeist im Wirkungsbereich des Zaubers bleiben.
5) Eingebung III (I) [6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
6) Mit minderem Tiefenerdgeist sprechen (FI) [14628] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann mit einem minderen Tiefenerdgeist kommunizieren. Der mindere Tiefenerdgeist beantwortet alle Fragen, die ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers gestellt werden. Er kennt nur in 10 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.
7) Eingebung V (I) [6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
8) Traum II (P) [6406] R: S / D: Schlaf
   Wie Traum I, aber der Zaubernde hat 2 Träume über unterschiedliche Themen.
9) Kleinen Tiefenerdgeist beschwören (FM) [14631] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann 1 kleinen Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der kleinen Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.
10) Tiefenerde-Empathie (I) [14632] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann die Gedanken und Emotionen der Tiefenerde verstehen und visualisieren.
11) Mit kleinen Tiefenerdgeist sprechen (FI) [14633] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann mit einem kleinen Tiefenerdgeist kommunizieren. Der kleine Tiefenerdgeist beantwortet alle Fragen, die ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers gestellt werden. Er kennt nur in 25 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.
12) Eingebung VII (I) [14634] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
13) Traum III (I) [6409] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, jedoch mit einer Begrenzung auf drei Träume pro Nacht zu verschiedenen Themen.
14) Tiefenerdgeist beschwören (FM) [14636] R: 3m / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann 1 Tiefenerdgeist (DE) beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.
15) Eingebung X (I) [6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
16) Mit Tiefenerdgeist sprechen (FI) [14638] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann mit einem Tiefenerdgeist kommunizieren. Der Tiefenerdgeist beantwortet alle Fragen, die ihm während der Wirkungsdauer des Zaubers gestellt werden. Er kennt nur in 40 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals direkt.
17) Traum IV (I) [14639] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber der Zaubernde hat 3 Träume über unterschiedliche Themen.
18) Großen Tiefenerdgeist beschwören (FM) [14640] R: 3m / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann 1 Großen Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der Große Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.
19) Wahre Eingebung (I) [6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Mit großem Tiefenerdgeist sprechen (FI) [14642] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann mit einem Großen Tiefenerdgeist kommunizieren. Der Große Tiefenerdgeist beantwortet während der Wirkungsdauer des Zaubers alle ihm gestellten Fragen. Er kennt nur in 65 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.
25) Großer Traum (I) [14643] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, aber der Zaubernde hat 5 Träume über unterschiedliche Themen.
30) Wächter-Tiefenerdgeist beschwören (FM) [14644] R: 3m / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann 1 Wächter-Tiefenerdgeist beschwören. Solange sich der Zaubernde konzentriert, muss der Wächter-Tiefenerdgeist innerhalb des Wirkungsbereichs des Zaubers bleiben.
50) Mit Wächter-Tiefenerdgeist sprechen (FI) [14645] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann mit einem Wächter-Tiefenerdgeist kommunizieren. Der Wächter-Tiefenerdgeist beantwortet während der Dauer des Zaubers alle ihm gestellten Fragen. Er kennt nur in 80 % der Fälle die richtige Antwort. Die Antwort erfolgt immer in Form eines Rätsels und niemals auf direkte Weise.

Elektrizität (Mana Currents) [RCV81]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Lichtbogen (FE) [3309] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen wie eine Fackel leuchtenden Elektrizitätsball in der Hand des Zaubernden. Hand muß leer sein. Bei einem krit. Treffer durch Waffenlosen Kampf erhält der Getroffene zu 50% einen krit. Treffer "A" Elektrizität.
3) Schweißen (F) [3310] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann Metalle schweißen, indem er mit seinem Finger die Naht nachzieht, an der sich die Metalle berühren.
5) Elektrizitätswall (E) [3311] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Elektrizität. Jeder, der den Lichtbogen berührt, erhält einen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.
6) Geladene Rüstung (D) [3312] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel bekommt einen Bonus von +20 auf WW gegen Elektrizität und -20 auf Elementenangriffe mit Elektrizität. Die Rüstung schützt nicht gegen Lichtangriffe!
8) Blitzklinge (E) [3313] R: 30m / D: 1KR/St
   Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Zaubernden. Der Zaubernde kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Lichtbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden. Der Zaubernde kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Lichtbolzen.
10) Blitzball (12m) (E) [3314] R: 30m / D: -
    Ein 30cm großer Ball aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Zaubernden. Die Explosion wirkt auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein. Benutze Blitzball-angriffstabelle für das Trefferergebnis.
11) Größere Blitzklinge (E) [3315] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Blitzklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die doppelten Schaden verursacht und beide Hände leer benötigt und einen / Bonus von +35 auf den Pool hat.
12) Elektrizitätskreis (E) [3316] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Elektrizitätswall, aber es entsteht ein Kreis mit 3m Radius. Für je 12 weitere Energiepunkte kann der Zaubernde die Schwere des krit. Treffers um einen erhöhen (12=A, 24=B, 36=C ...)
13) Verschmelzen (F) [3317] R: 30m / D: 2KR
    Der Zaubernde verschmilzt jede Metallrüstung, der ein Widerstandswurf mißlingt. Das Ziel bekommt in der ersten KR einen kritischen Treffer `B` durch Hitze, in der zweiten einen kritischen Treffer `A` durch Hitze. BEMERKUNG: Das Ziel wird sich vermutlich nicht mehr fortbewegen können, bis die Rüstung abgelegt ist.
14) Elektrische Rüstung (D) [3318] R: 3m / D: 1min/St
    Schützt das Ziel gegen alle Angriffe mit Elektrizität durch einen Bonus von +20. Dieser Spruch schützt nicht gegen Angriffe mit Licht.
15) Blitzball (24m) (E) [3319] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber mit einem Durchmesser von 24m.
16) Kettenblitz (F E) [3320] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde erschafft einen Elektrizitätsbolzen, der von Ziel zu Ziel springt und dabei bis zu (Stufe/5) Ziele angreift. Der Bonus des Zaubernden gilt nur für das erste Ziel, bei den anderen gilt nur das Würfelergebnis und die Modifikation des Ziels! Jedes Ziel muß innerhalb von 30 m vom vorherigen sein, anderweilig verschwindet der Bolzen einfach. Ein Ziel kann von einem Bolzen auch mehrfach getroffen werden. Ziele sind auch Steine, Türen, usw., von denen der Bolzen abprallen kann. Jedes Ziel macht in der KR einen WW ohne Modifikationen. Gelingt dieser (Tabelle: Stufe des Zaubernden gegen Stufe Ziel), so wird das Ziel in dieser KR nicht angegriffen. Ziele mit einem RS von 20-17 gg. Magie bekommen -25 auf ihren WW, RS 16-13 = -20, RS 12-9 = -15, RS 8-5 =-10, RS 4-1 = -5. Mißlingt dem Bolzen ein WW gegen sich selbst (Stufe des Zaubernden = Stufe Ziel), so wurde er geerdet und ist keine Gefahr mehr.
17) Blitzelement (F) [3321] R: 15m / D: C
    Erschafft ein Blitzelement (schwach), das tut, was der Zaubernde sagt.
18) Großer Blitz (E) [3322] R: S / D: 1min/St
    Der Körper des Zaubernden ist von Lichtbögen umgeben. Er ist immun gg. jede Elektrizität. Jeder in 1,5 Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität (kein WW). Jeder, der den Zaubernden berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Zaubernden durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich einen krit. Treffer `A` durch Elektrizität. Alle Gegenstände, die der Zaubernde am Körper trägt, sind während der Dauer des Zaubers immun gegen Elektrizität, aber alles was er berührt, muß einen WW machen, oder wird entzündet.
19) Todestreffer (E) [3323] R: 30m / D: -
    Ein Bolzen aus Elektrizität entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferpunkte auf der Angriffstabelle Licht, aber er verursacht automatisch einen krit. Treffer `E` Elektrizität.
20) Stromschlag (FE) [3324] R: 30m / D: V
    Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen krit. Treffer `E` durch Elektrizität für 1 KR / 10 Fehlwurf.
25) Sturmkette (E) [3325] R: 60m / D: -
    Erschafft pro 10 Stufen des Zaubernden einen Kettenbolzen.
30) Blitzballregen (E) [3326] R: 30m / D: 1KR/St
    Blitzbälle regnen in einem Gebiet von 15x15x15m vom Himmel und verursachen krit. Treffer durch Elektrizität `A`.
50) Blitzflut (E) [3327] R: 3m/St / D: V
    Wie Blitzballregen, aber die kritischen Treffer sind `B`, und der Zaubernde kann alle 3 KR ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Blitzbälle regnet erschaffen, indem er sich konzentriert. Alle Gebiete müssen zum einen untereinander verbunden sein, zum anderen innerhalb der Reichweite liegen. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Die Blitzflut überwindet alle Hindernisse, es sei denn ein Widerstandswurf muß an einer magischen Barriere gemacht werden. Durch eine KR Konzentration kann der Zaubernde in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.

Elementare Beschwörungen (Elemental Summons) [RCIV58]

Astralreisender (Astral Traveller, RCIV-5)

1) Hauptbeschwörung II (F) [28533] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Beschwört ein Elementarwesen der Stufe 2 aus der Ebene des Hauptelements des Zaubernden. Die Quelle für das Elementarmaterial muss sich innerhalb von 30 Metern befinden. Der Zaubernde wählt die Art des Elementwesens. Er kann ein bestimmtes Elementwesen beschwören, wenn er dessen „wahren Namen" kennt. Wenn das beschworene Wesen nicht willig ist, kann er es kontrollieren, wenn er sich konzentriert. Dem Wesen steht jede Minute ein Widerstandswurf gegen diese Kontrolle zu.
2) Hauptbeschwörung V (F) [28535] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 5 sein kann.
3) Elementarwesen beschwören II (F) [28537] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen aus jeder Elementarebene stammen kann.
4) Elementarwesen beschwören V (F) [28539] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 5 sein kann.
5) Elementarmeister V (M) [28541] R: 1,5m/St / D: 1h/St
Wie Elementarwesen beschwören V, außer dass der Zaubernde das Elementarwesen ohne Konzentration kontrollieren kann; das Elementarwesen gehorcht dem Zaubernden, bis er stirbt, bis er es freigibt, die Spruchdauer endet oder bis es sich außerhalb der Reichweite befindet. Der Zaubernde kann zu keinem Zeitpunkt mehr Stufen von Elementarwesen beherrschen als seine eigene Stufe mal 5. Intelligente Elementarwesen erhalten einmal pro Woche einen Widerstandswurf.
6) Hauptbeschwörung X (F) [28543] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 10 sein kann.
7) Hauptverbindung (E) [28545] R: 3m / D: P
Der Zaubernde erschafft (oder schließt) ein kleines Wurmloch (knapp 3cm Durchmesser) von einem Ort auf der Ebene seines Hauptelements. Würfle 1W100, wenn das Ergebnis 50+ ist, „fließt" Elementarmaterial aus diesem Loch; wenn das Ergebnis 75+ ist, erleidet jeder vor dem Loch einen +50-Angriff auf der Angriffstabelle Licht/Elektrizität (direkter Wurf mit +50) mit kritischen Treffern durch das entsprechende Element.
8) Elementarmeister X (M) [28547] R: 1,5m/St / D: 1h/St
Wie Elementarmeister V, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 10 sein kann.
9) Hauptbeschwörung XV (F) [28549] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 15 sein kann.
10) Elementarwesen beschwören X (F) [28551] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 10 sein kann.
11) Elementarverbindung (E) [28554] R: 3m / D: P
Wie Hauptverbindung, außer dass die Verbindung zu jeder Elementarebene hergestellt werden kann.
12) Elementarmeister XV (M) [28556] R: 1,5m/St / D: 1h/St
Wie Elementarmeister V, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 15 sein kann.
13) Hauptkonflikt (F) [28558] R: B / D: -
Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch das Hauptelement, dessen Schwere durch die Höhe des Fehlwurfs bestimmt wird: 1-10=A, 11-20=B; 21-30=C; 31-40=D; 41+=E.
14) Elementarwesen beschwören XV (F) [28560] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 15 sein kann.
15) Große Hauptbeschwörung (F) [28562] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Hauptbeschwörung II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 20 sein kann.
16) Elementarer Konflikt (F) [28564] R: B / D: -
Wie Hauptkonflikt, außer dass der Zaubernde die Art des kritischen Treffers wählt.
17) Großer Elementarmeister (F) [28566] R: 1,5m/St / D: 1h/St
Wie Elementarmeister V, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 20 sein kann.
18) Haupttor (F) [28521] R: 3m / D: 5min
Der Zaubernde öffnet ein Tor zur Elementarebene seines Hauptelements. Der Ankunftsort ist völlig zufällig. Der Zaubernde kann das Tor jederzeit während der Wirkungsdauer des Zaubers schließen. Wenn das Tor am Ende seiner Wirkungsdauer noch offen ist, würfle mit einem W10, um zu sehen, was passiert (alle genannten Modifikatoren sind kumulativ):
1-4: Das Tor schrumpft und verschwindet nach 3 Runden vollständig.
5-7: Das Tor schrumpft und hinterlässt eine Ebenenverbindung. Es werden keine weiteren Würfe mehr gemacht.
8: Das Tor bewegt sich bis zu 15 Metern in eine zufällige Richtung und schickt alle in seinem Weg zur Zielebene - dann verschwindet es.
9: Wie oben unter 8, aber nach der Bewegung würfle erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft oder verschwindet).
10: Das Tor wächst zu einer Kugel mit einem Durchmesser von W30 + 30 dm und schrumpft dann wieder auf normale Größe. Würfle nach einer Runde erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft/verschwindet).
11+: Ein Wesen/eine Kreatur aus einer anderen Ebene nutzt das Tor, um die Ebene zu besuchen, in der das Tor erschaffen wurde (d. h. in der Regel die Primärebene). Das Tor bricht zusammen, nachdem es genutzt wurde. Es erscheint das Wesen mit der höchsten Seltenheit aus Zufallsbegegnungen ohne Klima für Kreuzungspunkte zwischen den Dimensionen
19) Großes Elementarwesen beschwören (F) [28569] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie Elementarwesen beschwören II, außer dass das Elementarwesen bis zu Stufe 20 sein kann.
20) Elementartor (F) [28525] R: 3m / D: 5min
Wie Haupttor, außer dass jede beliebige Elementarebene gewählt werden kann.
25) Massenkonflikt (F) [28572] R: 30mR / D:

Elemente beschwören (Elemental Summons) [RCIV185]

Magier (Magician, SL-6) und Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

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

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Entdecken (Detections) [SL109]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SL38]

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

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

Erdknoten Fokus (Earthfocus) [RCV771]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

2) Erdknoten Kompass (I) [27716] R: S / D: -
Der Zaubernde lernt die Entfernung und Richtung zu jedem Erdknoten, den er zuvor mittels Erdknoten speichern gespeichert hat.
3) Knotenkommunikation (M) [27718] R: S / D: C
Der Zaubernde kann eine 2-Wege-Telepathie-Kommunikation mit jedem intelligenten Wesen innerhalb desselben Erdknotens durchführen. Unwillige Ziele erhalten einen Widerstandswurf.
4) Erdernährung (U) [27720] R: S / D: 24h/St
Der Zaubernde bezieht seine Nahrung direkt aus der Urmagie und benötigt während der Dauer des Zaubers weder Essen noch Trinken. Der Zaubernde verliert jeden Tag, an dem dieser Zauber wirkt, einen Punkt Lebensenergie, die erst nach Ende des Spruchs heilt bzw. geheilt werden kann.
5) Geringeres Erdlicht (E) [27722] R: 30m / D: 1KR/St
Der Zaubernde zieht die Energie der Urmagie in ein sanftes, rosiges Licht, dass einen Radius von 3m magisch erhellt.
6) gespeicherten Knoten teilen (MF) [27724] R: B / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen „gespeicherten" Erdknoten mit einem anderen willigen Ziel temporär zu teilen. Beide Ziele müssen die arkane Liste Wege der Urmagie kennen. Für die Dauer des Spruchs kann das Ziel den entsprechenden Erdknoten wie einen selbst gespeicherten nutzen.
7) Temporärer Knotenpunktspeicher (I) [27726] R: S / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Erdknotenpunkt vorübergehend zu speichern. Der temporäre Knotenpunktspeicher kann nicht mit einem anderen Zaubernden „geteilt" werden. Es dauert 5 Minuten, bis der Knoten als vorübergehend gespeichert gilt.
8) Knotenkommunikation II (M) [27728] R: S / D: C
Wie Knotenkommunikation, außer dass der Zaubernde mit Wesen in allen von ihm gespeicherten Erdknoten kommunizieren kann, unabhängig von der Reichweite.
11) Urmagieklinge (E) [27730] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde erschafft ein Kraftschwert, dessen Treffer als Plasmabolzenangriffe behandelt werden. Es hat einen Poolbomus von +40. Der Zaubernde kann das Schwert jederzeit als Plasmabolzen (ohne exliziten Bonus) werfen (Reichweite: 1,5m/Stufe). Normalerweise kann dieses Schwert weder parieren noch kann es pariert werden.
12) Urmagiewall (E) [27732] R: 30m / D: 1KR/St
Der Zauber erzeugt eine Wand aus Urmagie, die das Wirken von Zaubern erheblich behindert. Alle Zauberwürfe (von beiden Seiten) bekommen einen Malus von 20 auf den Wurf, um einen Zauber erfolgreich durch die Wand zu wirken. Wenn der Zauber keine Wirkung erzielt (Patzer, 0 Schaden), absorbiert die Wand den Zauber und ihre Dauer erhöht sich um eine Runde pro Stufe des absorbierten Zaubers. Der Kontakt mit der Wand verursacht einen kritischen Treffer der Stufe A durch Essenz. Der Zaubernde kann die Schwere des kritischen Treffers um jeweils einen Grad erhöhen, indem er einen zusätzlichen Zauber (gleicher Schwere) einsetzt. Die Wand ist nur als gelegentliches Schimmern sichtbar, obwohl einige Erkennungszauber (wie z. B. Urmagie erkennen) sie deutlich sichtbar machen.
14) größeres Erdlicht (E) [27734] R: 30m / D: 1min/St
wie Geringeres Erdlicht, aber das Licht erleuchtet den Knoten vollständig.
15) Essenz-Elementar (E) [27736] R: 3m / D: 1KR/St(C)
Erzeugt einen Elementar aus der Kraft des Erdknotens. Das Elementar ist von geringer Intelligenz, kennt und versteht jedoch von Natur aus die Struktur des Erdknotens in dem Maße, wie es das Wissen des Zaubernden zulässt. Es gehorcht einfachen Befehlen des Zaubernden, selbst solchen, die zu seinem eigenen Tod führen würden. Behandle den Essenz-Elementar wie ein starkes Lichtelementar, das kritische Treffer durch Essenz austeilt. Am Ende der Wirkungsdauer des Zaubers verschwindet der Elementar wieder in den Knoten, aus dem es gekommen ist. Es kann den Radius des Erdknotens nicht verlassen.
16) größere Urmagieklinge [27738] R: S / D: 1KR/St
Wie Erdklinge, außer dass die größere Erdklinge einem Poolbonus von +70 hat und eine prozentuale Chance besteht, Rüstungen zu durchschneiden (Angriff als AT 1 ausführen), die der Stufe des Zaubernden entspricht.
17) Urmagiekaskade (E) [27740] R: S / D: 1KR/St
Der Körper des Zaubernden verbrennt mit roher Urmagie. Jeder innerhalb von 2m erleidet einen kritischen Treffer der Stufe A durch Magie.
Jeder, der in physischem Kontakt zum Zaubernden steht, erleidet einen kritischen Treffer der Stufe C durch Essenz. Physische Angriffe auf den Zaubernden führen ebenfalls zu einem kritischen Treffer der Stufe A durch Essenz. Alle Gegenstände, die der Zaubernde bei sich trägt, sind wie er selbst immun gegen die Auswirkungen von roher, elementarer Urmagie (wie eine Urmagieklinge, jedoch nicht gegen auf Urmagie basierende Basisangriffszauber), solange dieser Zauber wirkt. Jedoch können alle Materialien, die er berührt oder mit denen er in Kontakt kommt, durch die Einwirkung beschädigt werden.
18) Urmagie Entzug (FM) [27742] R: 30m / D: V / WW:-20
Wenn der Wiederstandswurf des Ziel misslingt, so verliert es all seine Zauber für 1 Tag/10 Fehlwurf. Reine Magiekundige der Göttermagie widerstehen mit dem doppelten MWW.
19) Urmagie-Vakuum (FM) [27744] R: 30m / D: -
Wenn der Widerstandswurf des Ziels misslingt, so verliert es vorübergehend die Verbindung zu seiner Magie. Der Angriff wird in der Spalte „Angriffszauber" der Tabelle für außergewöhnliche Zauberpatzer nachgeschlagen. Der Betrag des Widerstandswurf-Fehlschlags wird zu diesem Wurf addiert.
20) Wahre Knotenkommunikation (M) [27746] R: V / D: C
Wie Knotenkommunikation, außer dass der Zaubernde mit jedem innerhalb des Radius eines Erdknotens sprechen kann, unabhängig davon, ob er den Erdknoten gespeichert hat oder nicht.
25) Essenz-Gelehrter (E) [27748] R: 15m / D: 1min/St(C)
Wie Essenz-Elementar, außer dass ein Elementarer Licht-Gelehrter beschworen wird. Der Elementare Licht-Gelehrter verursacht Kritische Treffer durch Essenz. Dieses Wesen folgt allen Befehlen des Zaubernden, auch komplexen, kann jedoch den Erdknoten nicht verlassen.
30) Sphäre aus Urmagie (E) [27750] R: S / D: 1KR/St
Wie Urmagiewall, außer dass die Mauer eine Sphäre um den Zaubernden

Erdknoten meisten (Node Mastery) [RCV076]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Nexus erkennen (I) [27780] R: S / D: -
Der Zaubernde bestimmt, ob ein Erdknoten einen Nexus besitzt und wenn ja, die Richtung und Entfernung zu dessen Zentrum.
4) Nexusführer (I) [27782] R: S / D: -
Wie Knotenführer, außer dass der Zaubernde die Richtung zum nächsten Nexus erfährt.
5) Positives Erkennen (I) [27784] R: S / D: -
Der Zaubernde kann die positive Stärke eines Erdknotens bestimmen. Diese Stärke reicht von 0 bis ∞ und stellt den Magie Modifikations Faktor (MMF) dar, der Zauber im Radius des Erdknotens erleichtert. Jeder MMF Wert erleichtert Zauber um eine Kategorie. Wenn Zauber dadurch unter die Kategorie leicht fallen, so besteht eine 10% Wahrscheinlichkeit pro verbleibendem MMF Wert, dass kein Zauber benötigt wird. Aber ein MMF beschleunigt einen Zauber nicht!

> Mit einem MMF von 3 (was sehr stark ist) würde ein schwerer Zauber mit 10% Wahrscheinlichkeit keinen Zauber kosten (und ansonsten nur einen leichten). Ein leichter Zauber wurde mit 30% keinen Zauber kosten.

6) Negatives erkennen (I) [27786] R: S / D: -
Wie Positives erkennen, außer dass die negative Stärke eines Erdknotens erkannt wird. Zauber werden entsprechend schwerer. Wenn ein Zauber schwerer als schwer wird, so besteht pro verbleibendem negativem MMF eine 10% Wahrscheinlichkeit, dass zwei schwere Zauber ausgegeben werden müssen.
7) Neutral erkennen (I) [27788] R: S / D: -
Dieser Zauber offenbart eines von zwei Dingen. Erstens funktioniert er wie Positiv erkennen, mit der Ausnahme, dass ein Wert von 0 erhalten wird, wenn der Erdknoten neutral ist, was bedeutet, dass Zauber normal gesprochen werden. Zweitens funktioniert er als Indikator für einen neutralisierten Erdknoten und ist der einzige Zauber, der dies kann, was bedeutet, dass innerhalb der Grenzen des Erdknotens keine Magie funktioniert, einschließlich anderer Zauber aus dieser Liste.
8) Nexus speichern (I) [27790] R: S / D: 1h
Der Zaubernde merkt sich die Position eines Nexus, wenn er sich gerade in einem befindet, und stimmt sich darauf ein, um die höherstufigen Zauber aus dieser Liste anzuwenden.
9) Verteidigung erkennen (I) [27792] R: S / D: -
Dieser Zauber offenbart, ob im Nexus Verteidigungszauber gewirkt wurden. Er liefert jedoch keine weiteren Details.
10) Wächter erkennen (I) [27794] R: S / D: -
Dieser Zauber offenbart, ob sich im Nexus oder im Erdknoten ein Wächter befindet. Er liefert jedoch keine weiteren Details.
11) Siegel erkennen (I) [27796] R: S / D: -
Dieser Zauber zeigt an, ob der Nexus versiegelt wurde (siehe unten). Er liefert keine weiteren Details.
12) Nexus-Bewusstsein (I) [27798] R: S / D: -
Der Zaubernde erkennt die Anzahl der Wesen, die den Nexus gespeichert haben.
13) Nexus-Tarnung (F) [27800] R: Knoten / D: V
Ähnlich wie Tarnkappe der Erde, außer dass der Nexus selbst getarnt wird. Die Tarnung wird unter den folgenden Bedingungen aufgehoben: Die Nexus-Verteidigung wird aktiviert, der Nexus-Wächter wird aktiviert oder der Nexus wird manipuliert.
14) Knoten-Tarnung (F) [27802] R: Knoten / D: V
Ähnlich wie Tarnkappe der Erde, außer dass der Erdknoten selbst getarnt wird. Die Tarnung wird aufgehoben, wenn ein Urmagie-Zauber verwendet wird.
15) Nexus-Alarm (I) [27804] R: Knoten / D: V
Ähnlich wie Erdalarm, außer dass eine Anzahl von Alarmen entsprechend der Stufe des Zaubernden gesetzt werden kann, die bis zum Tod des Zaubernden oder bis zu ihrer Entfernung bestehen bleiben.
16) Nexus manipulieren (F) [27806] R: Nexus / D: V
Dieser Zauber wird verwendet, wenn der Zaubernde die Grundlagen des Erdknotens direkt über den Nexus verändern möchte. Dieser Zauber muss gewirkt werden, bevor einer der höherstufigen Zauber aus dieser Liste angewendet werden kann.
17) Göttermagie unterdrücken (F) [27808] R: V / D: P
Dieser Zauber unterdrückt Göttermagie-Zauber innerhalb eines bestimmten Bereichs oder des gesamten Erdknotens vollständig.
Hinweis: Hybrid-Magiekundige sind betroffen, wenn einer ihrer Bereiche unterdrückt wird.
18) Mentalmagie unterdrücken (F) [27810] R: V / D: P
Wie Göttermagie unterdrücken, außer dass Mentalmagie unterdrückt wird.
19) Grundmagie unterdrücken (F) [27812] R: V / D: P
Wie Göttermagie unterdrücken, außer dass Grundmagie unterdrückt wird.
20) Nexus-Verteidigung (F) [27814] R: V / D: P
Wie Komplexe Eventualität aus der arkanen Liste Zauber speichern, nur dass die Verteidigungsmechanismen in den Nexus eingebettet sind.
25) Nexus-Wächter (FH) [27816] R: B / D: V
Wie Erdwächter, nur dass sich der Wächter ausschließlich um den Nexus kümmert, nicht um den Erdknoten oder den Zaubernden. Der Wächter kann die gesamte Liste Wege der Urmagie sprechen, ohne Zauber dafür aufwenden zu müssen.
30) Nexus-Siegel (F) [27818] R: Nexus / D: P
Der Zaubernde versiegelt den Nexus, sodass er von niemandem außer ihm selbst genutzt werden kann. Während der Nexus versiegelt ist, können keine Manipulationen daran vorgenommen werden, auch nicht durch den Zaubernden, der ihn versiegelt hat. Manipulationen, die vor der Versiegelung vorgenommen wurden, funktionieren jedoch weiterhin normal.
35) Positiv verändern (F) [27820] R: Nexus / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, den positiven MMF eines Bereichs innerhalb des Knotens oder des gesamten Knotens um eine Stufe pro 10 aufgewendete Zauber zu erhöhen. Wenn also ein Zaubernder den MMF um zwei Stufen erhöhen möchte, so muss er 20 Zauber aufwenden, die mindestens der Schwere dieses Spruchs entsprechen.

Erdknotenkontrolle (Node Functions) [RCV078]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Knotensinn (I) [28036] R: S / D: 1KR/St
Erkennt jegliche Urmagie innerhalb des Radius dieses Zaubers. Wenn er auf ein einzelnes Ziel gewirkt wird, bestimmt der Zaubernde, ob das Ziel aktive alte Magie Zauber hat. Der Zaubernde hat pro Stufe eine Chance von 1%, zu bestimmen, welche Erzmagier-Listen das Ziel kennt (würfle für jede Liste separat).
3) Erderhaltung erkennen (I) [28038] R: S / D: -
Erkennt alle körperlosen Präsenzen innerhalb eines Erdknotens (Geister, Ziele, die Gefäß der Erde oder Erderhaltung gewirkt haben, usw.).
6) Knotenbremse I (F) [28040] R: 30m / D: V / WW:-20
Das Ziel muss zwei Zauber aufwenden, um einen Zauberspruch zu wirken, und zwar für 1 KR/5 Fehlwurf oder bis das Ziel den Erdknoten verlässt. Wenn das Ziel den Erdknoten vor Ablauf der Wirkungsdauer des Zaubers wieder betritt, steht es weiterhin unter dessen Wirkung.
8) Kontrolle I (F) ▵ [28042] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde zieht während der Dauer dieses Zaubers seine Stufe von allen Würfen auf Zauberpatzer-Tabellen ab.
9) Knoten anzapfen I (F) ▵ [28044] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann direkt auf die Kraft des Erdknotens zugreifen. Alle Sprüche des Zaubernden kosten während der Dauer dieses Spruchs mit 25% Wahrscheinlichkeit keinen Zauber.
12) Knotenbremse II (F) [28046] R: 30m / D: V / WW:-20
Wie Knotenbremse I, aber zusätzlich verdoppeln sich die Patzerwahrscheinlichkeiten des Ziels.
13) Kontrolle II (F) ▵ [28048] R: S / D: 1KR/St
Wie Kontrolle I und zusätzlich patzt der Zaubernde nur bei einer unmodifizierten 01.
16) Knotenbremse III (F) [28050] R: 30m / D: V / WW:-20
Wie Knotenbremse II, aber es werden drei Zauber pro Spruch benötigt und die Patzerwahrscheinlichkeit verdreifacht sich.
17) Knoten anzapfen II (F) ▵ [28052] R: S / D: 1KR/St
Wie Knoten anzapfen I, aber die Wahrscheinlichkeit steigt auf 50%.
18) Wahre Kontrolle (F) ▵ [28054] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann während der Dauer des Spruchs keinen Zauberpatzer erleiden.
19) Knotenpunkt-Auffrischung (F) [28056] R: S / D: -
Der Zaubernde kann seine Zauber sofort direkt aus dem Erdknoten erneuern. Dieser Zauber kann nur einmal pro Woche sicher angewendet werden. Jeder weitere Versuch führt zu einer kritischen Treffer durch Stress der Kategorie E.
20) Urmagie kanalisieren (F) [28058] R: 3m/St / D: -
Der Zaubernde kann einen Energiestrahl direkt aus dem Erdknoten kanalisieren. Der Angriff wird anhand der Plasma Bolzen-Tabelle mit +100, x2 Schaden und kritischen Treffern für Essenz und Zerstörung ausgewertet. Die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers wird nicht durch Kontrolle Sprüche oder andere Zauber oder Gegenstände mit ähnlicher Wirkung beeinflusst.
Ein Zauberpatzer führt zu einem Wurf auf der Zauberpatzer-Angriffssprüche-Tabelle mit einer Modifikation von +100 und zusätzlich kritischen Treffern der Stufe C durch Essenz und Zerstörung.
25) Angriffsfokus (F) ▵ [28060] R: S / D: V
Fügt dem nächsten Angriffswurf des Zaubernden (sowohl bei Angriffssprüche als auch Elementangriffssprüche, jeweils vor Modifikationen) +5 hinzu. Diese +5 verschiebt einen natürlichen Wurf in den unmodifizierten Bereich (wenn der Zaubernde eine 94 gewürfelt hat, würde Angriffsfokus den Wurf auf eine 99 verschieben).
30) Knotenfokus (F) ▵ [28062] R: S / D: V
Wie Angriffsfokus, addiert aber 10.
40) Wahre Knotenbremse (F) [28064] R: 30m / D: V / WW:-20
Wie Knotenbremse II, aber es werden fünf Zauber pro Spruch benötigt und die Patzerwahrscheinlichkeit vervierfacht sich.
50) Knotenherrscher (F) ▵ [28066] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde erhält +50 auf alle Widerstandswürfe und andere Verteidigungen gegen alle Angriffe auf Basis von alter Magie und kann jede Runde einen der niedrigststufigen Zauber dieser Liste einsetzen.

Erdmeister (Earth Mastery) [RCII53]

Hexen (Witch, RCII-8)

1) Seilzauber (F) [5060] R: 3m/St / D: C
   Wenn der Zaubernde das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.
2) Erde lockern (F) [5061] R: 30m / D: P
   Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
3) Erde zu Staub (0.3m³) (F) [4609] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0.3 m³ Erde in feinen Staub.
4) Erdwall (E) [5062] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).
5) Fäulnis I (F) [4681] R: 30m / D: P
   Der Zaubernde verzaubert ein Gebiet von 3m Radius, in dem keine Pflanzen wachsen, bis es "geheilt" wurde.
6) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
7) Erde zu Schlamm (F) [5067] R: 30m / D: P
   Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
8) Steinwall (E) [5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
9) Fäulnis II (F) [4685] R: 30m / D: P
   Wie oben, aber für ein Gebiet mit 30m Radius.
10) Wahrer Erdwall (E) [5066] R: 30m / D: P
    Wie Erdwall, ist aber permanent.
11) Stein zu Erde (F) [5065] R: 30m / D: P
    Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
12) Erde zu Staub (30m³) (F) [4619] R: 30m / D: P
    Verwandelt 30 m³ Erde in feinen Staub.
13) Fäulnis III (F) [4689] R: 30m / D: P
    Wie oben, aber für ein Gebiet mit 60m Radius.
14) Erde desintegrieren (F) [5071] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Erde verschwinden.
15) Wahrer Steinwall (E) [3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
16) Stein zerpulvern (30m³) (F) [4621] R: 30m / D: P
    Verwandelt 30 m³ Stein in feines Pulver.
17) Risse verursachen (F) [4620] R: 30m / D: P
    Verursacht Risse in 3 m³ nichtmetallischem, anorganischem Material.
18) Zerschmettern (F) [5428] R: 30m / D: P
    Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer `A` durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer `C`.
19) Wälle verschmelzen (F) [5072] R: B / D: P
    Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
20) Stein desintegrieren (F) [5075] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Stein verschwinden.
25) Metall desintegrieren (F) [3903] R: 30m / D: P
    Lässt 0,03m³ Metall verschwinden.
30) Erdbeben (F) [5077] R: 30m/St / D: 1KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
50) Erde beherrschen (F) [5078] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [SL40]

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

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

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

1) Sprung (F *) [4258] R: 30m / D: -
Ziel kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
2) Landen (F *) [4259] R: 30m / D: bis Landung
Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F) [4260] R: 3m / D: -
Der Zaubernde teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F *) [4261] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F) [4262] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F) [4263] R: B / D: 1KR/St
Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (45m/KR) (F) [4264] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann mit 45m pro Kampfrunde fliegen.
8) Tür (30m) (F) [4265] R: 3m / D: -
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht und ist für 1W10 KR benommen. Der Zauber ist verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F) [4266] R: 3m / D: -
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber mit Reichweite 100m.
10) Teleportationsziel speichern (I) [25788] R: S / D: P(1hC)
Dieser Zauber versetzt den Zaubernden in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
10) Teleportation I (F) [4267] R: 3m / D: -
Wie Tür (30m), mit Reichweite 15km pro Stufe. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
11) Fliegen (100m/KR) (F) [4268] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann mit 100m pro Kampfrunde fliegen.
12) Tür (100m) (F) [4269] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleportation III (F) [4270] R: 3m / D: -
Wie Teleporation I, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F) [4271] R: B / D: 1KR/St
Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F) [4272] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F) [4273] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F) [4274] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F) [4275] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F) [4276] R: 3m / D: -
Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F) [4277] R: 3m / D: -
Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F) [25995] R: ∞ / D: -
Wenn der Zaubernde Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zaubernde wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F) [4278] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F) [4279] R: 3m / D: -
Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F) [4280] R: 3m / D: -
Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Erschaffungen (Creations) [SL46]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zaubernde eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

Erschaffungen meistern (Entity Mastery) [RCI-13]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Vertrauter I (M) [4421] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Wesen entdecken (P * c) [3329] R: S / D: C
   Der Zaubernde ist sich aller Wesenheiten anderer Existenzebenen in seiner Reichweite bewußt.
3) Homunkulus (F M) [3330] R: B / D: 24h
   Der Zaubernde erschafft einen Homunkulus, der als sein Vertrauter fungiert. Der Zaubernde muß einen großen Kessel (50 Liter Inhalt) haben. 12 Tage lang muß er sein Blut in den Kessel tropfen (jeden Tag 5 SP) und am 13. Tag die doppelte Menge Blut und seinen Vertrauten. Der Vertraute wird absorbiert, aber der Zaubernde bekommt nicht die normalen Nachteile. Dann wird dieser Spruch zum letzten mal gesprochen und der Homunkulus erschaffen. Während dieses Vorgangs muß der Zaubernde den Zauber jeden Tag sprechen und bei einem Patzer von vorne anfangen. In C&T stehen Details zu einem Homunkulus.
4) Geringerer Geist eines Konstrukts (F) [3331] R: B / D: P
   Formt und belebt einen geringeres Konstrukt (bis zur Stufe 5).
5) Dienstbarer Geist (F) [3332] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft einen "Diener" (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T beschrieben.
6) Kommando I (M * c) [3333] R: 3m/St / D: V(C)
   Der Zaubernde kann ein künstliches Wesen oder Element der 5. Stufe oder weniger kontrollieren. Patzerwahrscheinl.: 5xStufe des Wesens. Maximal 2 Wesen können beherrscht werden. Spruch funktioniert bei dem Erschaffer des Wesens automatisch (es sei denn, er patzt), aber bei allen anderen bekommt das Wesen einen WW. Funktioniert der Zauber nicht, greift das Wesen den Zaubernden an. Permanent belebte Wesen (Golems, Konstrukte u.ä.) können Befehle bekommen, die sie auch jenseits der Reichweite dieses Spruchs ausführen müssen.
7) Geringerer Geist eines Golems (F) [3334] R: B / D: P
   Formt und belebt einen geringeren Golems bis zur 5. Stufe.
8) Kleinerer Geist eines Wächters (F) [3335] R: B / D: 1Jahr/St
   Um diesen Spruch anzuwenden, muß der Zaubernde die Stufe des Wächters zum Quadrat in Goldstücken bezahlen (für Alchemistische Lösungen). Der Zaubernde muß dem Wächter sofort seine Aufgabe zuweisen (sh. C&T).
9) Kommando II (M * c) [3336] R: 3m/St / D: V(C)
   Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur 10. Stufe.
10) Geringer Geist eines Konstrukts (F) [3337] R: B / D: P
    Wie geringerer Geist eines Konstrukts, aber es können kleinere (lesser) Konstrukte erschaffen und belebt werden.
11) Schwaches Element (F c) [3338] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
    Wie Dienstbarer Geist, formt aber ein schwaches Element.
12) Geringer Geist eines Golems (F) [3339] R: B / D: P
    Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 10.Stufe erschaffen und belebt werden.
13) Kommando III (M * c) [3340] R: 3m/St / D: V(C)
    Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 15. Stufe beherrscht werden.
14) Größerer Geist eines Wächters (F) [3341] R: B / D: 1Jahr/St
    Wie kleinerer Geist eines Wächters, aber jedes Tier muß schwerer als 200 Kg sein und ein größerer Wächter wird erschaffen.
15) Größerer Geist eines Golems (F) [3342] R: B / D: P
    Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 15.Stufe erschaffen und belebt werden.
16) Kommando IV (M * c) [3343] R: 3m/St / D: V(C)
    Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 20. Stufe beherrscht werden.
17) Geist des Bewachers (F) [3344] R: B / D: V
    Wie Schwaches Element, aber der geschaffene Wächter (Guardian, sh. C&T) ist permanent (bis er besiegt wurde), darf aber nicht weiter als 1,5m /Stufe des Zaubernden von dem zu bewachenden Ort weg.
18) Instabilität (F c) [3345] R: B / D: 1KR/St(C)
    Wird dieser Spruch gegen ein künstliches Wesen eingesetzt, zerfällt es. Jede KR, die sich der Zaubernde konzentriert, muß das Wesen einen Widerstandswurf machen. Wenn er mißlingt, kann er sich nur mit 1/2 seiner normalen Werte bewegen und kämpfen, kann nicht zaubern und verliert die Prozente seiner Werte, um die es fehlgeworfen hat (Fehlwurf=13 => -13%). Wenn es bei 0% ankommt, ist es zerstört, und nur eine amorphe Masse auf dem Boden zeugt von seiner Existenz. In jeder Runde, in der der Wurf klappt, bekommt der Zaubernde 10% seiner ursprünglichen Lebensenergie abgezogen, kann den Spruch aber aufrecht erhalten. Wenn die Kreatur den Zauber überlebt, regenerieren sich alle Werte.
19) Großer Geist eines Golems (F) [3346] R: B / D: P
    Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur 25. Stufe erschaffen und belebt werden oder ein starkes Element kann geformt werden.
20) Kommando V (M * c) [3347] R: 3m/St / D: V(C)
    Wie Kommando I, aber es können Wesen bis zur 25. Stufe beherrscht werden.
25) Wahrer Geist eines Golems (F) [3348] R: B / D: P
    Wie geringerer Geist eines Golems, aber es können Golems bis zur Stufe des Zaubernden erschaffen und belebt werden.
30) wahres Kommando (M * c) [3349] R: 3m/St / D: V(C)
    Wie Kommando I, beherrscht aber Wesen bis zur Stufe des Zaubernden.
50) Scherbengeist (F) [3350] R: B / D: P
    Der Zaubernde muß sein Laboratorium für das Wachstum und die Aufbewahrung der Scherben vorbereiten. Wegen des bizarren Aufbaus und der mystischen Abhängigkeit voneinander, müssen 5 kleinere Scherben erschaffen werden, bevor eine größere wachsen kann. Der Zaubernde muß pro Wachstumsbehälter (Stufe x Stufe x 10) Goldstücke bezahlen, wobei die Stufe der des Scherbengeistes entspricht. Diese Kosten sind zusätzlich zu den unter A. oben erwähnten und sind für Juwelen, Gifte, Teile von Kreaturen usw. nötig. Jedes vertikale Faß kann nur eine Scherbe auf einmal wachsen lassen. In (Stufe des Scherbengeists) Wochen entsteht dann der Scherbengeist.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SL-72]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

1) Vibrationen (500g) (F) [4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (0,5kg) (F) [4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf eine Person oder einen Gegenstand aus. Der Gegenstand kann nicht allein durch Halten bewegt werden, und der Druck kann nur in eine Richtung ausgeübt werden.
3) Telekinese (0,5kg) (F c) [4025] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Zaubernde die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg) (F) [4026] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5kg) (F) [4027] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg) (F) [4028] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg) (F) [4029] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie Vibrationen (2,5 kg), aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5kg) (F) [4030] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F) [4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie Vibrationen (2,5 kg), aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (FM) [4032] R: B / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seinen Pool addieren. Der Zaubernde muss sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg) (F) [4033] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25kg) (F) [4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg) (F) [4035] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25kg) (F) [4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50kg) (F) [4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F) [4038] R: 3m / D: -
    Der Zaubernde kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F) [4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F) [4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen (FM) [4041] R: B / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf den Pool.
25) Halten (5kg/St) (F) [4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 5 kg pro Stufe.
30) Telekinese (5kg/St) (F) [4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen [4044] R: B / D: 1KR(C)
    Wie Zielen, aber das Geschoss trifft automatisch kritisch.

Fähigkeiten steigern (Amplifications) [RCV70]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Wahres Schmecken (F) [3397] R: 3m / D: 1KR/St
   Der Geschmackssinn wird um 30% gesteigert.
2) Initiative I (P) [3398] R: S / D: 1KR/St
   Der Reaktionswert des Zaubernden wird um 20 gesteigert.
3) Fokus I (F) [3399] R: 3m / D: 1KR/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +10 für alle statischen Manöver.
4) Übertragen I (F) [3400] R: B / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann irgendeinen Talentwert von sich auf einen anderen oder umgekehrt übertragen. Das Ziel muß einen geringeren Talentwert als die Quelle haben. Der Talentwert des Ziels wird vom Talentwert der Quelle abgezogen und ein 1/4 der Differenz wird zeitweise auf den Talentwert des Ziels addiert.
5) Wahres Tasten (F) [3401] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Tastsinn des Ziels.
6) Übertragung I (F) [3402] R: B / D: 1KR/St
   Wie Übertragen I, aber der Zaubernde kann einen Talentwert zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.
7) Initiative II (P) [3403] R: S / D: 1KR/St
   Der Reaktionswert des Zaubernden wird um 30 gesteigert.
8) Fokus II (F) [3404] R: 3m / D: 1KR/St
   Ziel bekommt einen Bonus +20 auf statische Manöver und +10 auf Bewegungsmanöver.
9) Übertragen II (F) [3405] R: B / D: 1KR/St
   Wie Übertragen I, aber die Hälfte der Differenz wird addiert.
10) Wahres Riechen (F) [3406] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wahres schmecken, betrifft aber den Geruchssinn des Ziels.
11) Übertragung II (F) [3407] R: B / D: 1KR/St
    Wie Über-tragung I, aber der Zaubernde kann zwei Talentwerte zwischen zwei Zielen übertragen, ohne selbst beteiligt zu sein.
12) Wahre Initiative (P) [3408] R: S / D: 1KR/St
    Der Reaktions-wert des Zaubernden wird um 40 gesteigert.
13) Wahrer Fokus (F) [3409] R: 3m / D: 1KR/St
    Ziel bekommt einen Bonus +30 auf statische Manöver und +20 auf Bewegungsmanöver.
14) Initiative für mehrere (P) [3410] R: Sicht / D: 1KR/St
    Der Reaktionswert von (Stufe des Zaubernden) Zielen wird um 20 gesteigert.
15) Wahres Hören (F) [3411] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wahres schmecken, betrifft aber das Gehör des Ziels.
16) Fokus für mehrere (F) [3412] R: Sicht / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann Stufe Zielen einen Bonus von +10 auf statische und Bewegungsmanöver geben.
17) Wahres Übertragen (F) [3413] R: B / D: 1KR/St
    Wie Übertragen I, aber es wird entweder 3/4 der Differenz addiert, oder je ein Talentwert pro 5 Stufen des Zaubernden.
18) Übertragen für mehrere (F) [3414] R: Sicht / D: 1KR/St
    Wie Übertragen I, aber der Zaubernde ist die Quelle und kann das Talent auf bis zu Stufe Ziele übertragen.
19) Wahre Übertragung (F) [3415] R: B / D: 1KR/St
    Wie Übertragung I, aber es wird ein Talentwert pro 5 Stufen des Zaubernden übertragen.
20) Wahres Sehen (F) [3416] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wahres schmecken, betrifft aber den optischen Sinn des Ziels.
25) Wahre Wahrnehmung (F) [3417] R: 10m / D: 1min/St
    Wie alle niederen Sprüche dieser Liste, die die Sinne verbessern zusammen, aber mit Bonus +50.
30) Übertragung für mehrere (F) [3418] R: Sicht / D: 1KR/St
    Wie Übertragung I, aber der Zaubernde kann das Talent von der Quelle auf bis zu Stufe Ziele übertragen.
50) Wahre Fähigkeiten (F) [3419] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jede Runde einen der Sprüche dieser Liste benutzen.

Ferne Stimme (Far Voice) [SL64]

Astrologen (Astrologer, SL-7)

1) Sternenstimme (I*) [16297] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann mental mit einem anderen Astrologen sprechen.
2) Gedankenstimme (30m) (I*) [16298] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann mental mit jedem denkenden Wesen sprechen.
4) Gedankenstimme (100m) (I*) [16299] R: 100m / D: C
   Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 100m.
5) Wahre Sternenstimme (I*) [16300] R: V / D: C
   Wie Sternenstimme, außer dass der Zaubernde mit einem anderen Astrologen bis zum Horizont sprechen kann, wenn es klar und Nacht ist (ansonsten 150m weit).
6) Gedankenstimme (150m) (I*) [16301] R: 150m / D: C
   Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 150m.
8) Gedankenstimme (300m) (I*) [16302] R: 300m / D: C
   Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 300m.
10) Sternverschmelzung (I*) [16303] R: B / D: C
    In einer klaren Nacht im Freien kann der Zaubernde Gedanken mit einem willigen Ziel austauschen, und wenn beide Astrologen sind, können sie Zauber austauschen.
12) Wartende Stimme (F) [16304] R: 3m / D: 24h
    Wie Gedankenstimme (30m), außer dass der Zaubernde eine Nachricht von maximal 25 Wörtern hinterlässt, die durch ein bestimmtes mentales Muster (bekannt durch Sternensinne/Mentales Gedächtnis) oder eine Zeitbegrenzung ausgelöst wird.
14) Gedankenstimme (1,5km) (I*) [16305] R: 1,5km / D: C
    Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 1500m.
15) vorbereitete Verschmelzung (I*) [16306] R: V / D: C
    Wie Sternverschmelzung, außer dass der Zaubernde und das Ziel zuvor bereits einmal mittels Sternverschmelzung verschmolzen gewesen sein müssen und die Reichweite im Freien bei klarer Nacht bis zum Horizont beträgt, ansonsten 30m.
20) Große Stimme (F) [16307] R: 30m/St / D: C
    Der Zaubernde kann seine Stimme an einem Punkt in bis zu 30m pro Stufe Entfernung in verstärkter Lautstärke hören lassen. Wenn der Ort nicht sichtbar ist, muss der Zaubernde dort gewesen sein.
25) Gedankenstimme (1,5km/St) (I*) [16308] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Gedankenstimme (30m), jedoch beträgt die Reichweite 1500m pro Stufe.
30) Wahre Gedankenstimme (I*) [16309] R: ∞ / D: C
    Wie Gedankenstimme (30m), jedoch mit unbegrenzter Reichweite.
50) Wahre Stimme (F) [16310] R: ∞ / D: C
    Wie Große Stimme, außer dass die Reichweite unbegrenzt ist.

Ferntanz (Teledance) [RCII178]

Derwische (Dervish, RCII-5)

1) Tanzvorbereitung (U•) [14150] R: S / D: V
   Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die extremen Belastungen vorzubereiten, die die Verwendung dieser Zauberliste mit sich bringt, und so die Zaubersprüche dieser Liste anzuwenden, ohne seinen eigenen Körper zu zerstören. Dieser Zauberspruch muss vor jeder Verwendung der Zaubersprüche dieser Liste gewirkt werden, kostet selbst aber keinen Zauber. Wird er nicht angewendet, erleidet der Zaubernde 10 Schaden pro Stufe des gewirkten Zaubers, zusätzlich zu allen anderen Nachteilen, die der Spielleiter für angemessen hält.
3) Vibrationen I (F) [14151] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C)
   Dieser Zauber lässt beliebig viele Objekte mit einer Gesamtmasse von bis zu 500g pro Stufe schnell vibrieren; zerbrechliche Objekte können zerbrechen (Widerstandswurf erforderlich). Wenn es sich um ein Objekt handelt, das von einem Wesen gehalten wird, muss dieses Wesen einen Widerstandswurf durchführen oder es fallen lassen (jede Runde).
4) Pyrokinese I (F) [14152] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Ermöglicht es dem Zaubernden, bis zu 1 leicht entflammbaren Gegenstand pro Stufe innerhalb der Reichweite des Zaubers in Flammen aufgehen zu lassen. Mit nur einem einzigen intensiven Blick kann pro Runde ein Gegenstand entzündet werden.
5) Telekinesetanz I (F) [14153] R: 3m/St / D: 1KR/St (C)
   Der Zaubernde kann beliebig viele Objekte mit einer Gesamtmasse von bis zu 500g pro Stufe (5 Massenfaktoren auf Stufe 5) mit einer Grundgeschwindigkeit von 30cm pro Sekunde bewegen. Die Geschwindigkeit der Objekte kann für jede Verringerung um einen Massenfaktor (500g) verdoppelt werden.
6) Flugkontrolle I (F) [14154] R: 30m / D: 1KR
   Der Zaubernde kann bis zu 20 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.
8) Vibrationen II (F) [14155] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C)
   Wie Vibrationen I, außer dass dieser Zauber bis zu 1,5kg pro Stufe vibrieren lässt.
9) Pyrokinese II (F) [14156] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Pyrokinese I, außer dass dieser Zauber auch mäßig brennbare Objekte im Umkreis von 3m um den Zaubernden entzündet.
10) Telekinesetanz II (F) [14157] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C)
    Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 1,5kg pro Stufe (10 Massenfaktoren auf Stufe 10, insgesamt 15kg) zulässt.
11) Flugkontrolle II (F) [14158] R: 30m / D: 1KR
    Der Zaubernde kann bis zu 40 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.
13) Vibrationen IV (F) [14159] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C)
    Wie Vibrationen I, außer dass dieser Zauber bis zu 2,5kg pro Stufe vibrieren lässt.
14) Pyrokinese IV (F) [14160] R: 15m / D: 1KR/St (C)
    Wie Pyrokinesis I, außer dass dieser Zauber minimal brennbare Objekte innerhalb von 3m um den Zaubernden, mäßig brennbare Objekte innerhalb von 9m und hoch brennbare Objekte innerhalb von 15m entzündet.
15) Telekinesetanz IV (F) [14161] R: 3mR/St / D: 1Kr/St (C)
    Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 2,5kg pro Stufe (15 Massenfaktoren auf Stufe 15, insgesamt 37,5kg) zulässt.
17) Flugkontrolle III (F) [14162] R: 30m / D: 1KR
    Der Zaubernde kann bis zu 60 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.
18) Wahre Vibrationen (F) [14163] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C)
    Wie Vibrationen I, außer dass dieser Zauber bis zu 5kg pro Stufe vibrieren lässt.
19) Große Pyrokinese (F) [14164] R: 30m / D: 1KR/St (C)
    Wie Pyrokinesis I, außer dass dieser Zauber nicht brennbare Objekte innerhalb von 3m um den Zaubernden, minimal brennbare Objekte innerhalb von 9m, mäßig brennbare Objekte innerhalb von 15m und leicht entflammbare Objekte bis zu 30m entzündet.
20) Flugkontrolle IV (F) [14165] R: 30m / D: 1KR
    Der Zaubernde kann bis zu 80 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.
25) Telekinesetanz V (F) [14166] R: 3mR/St / D: 1KR/St (C)
    Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 5kg pro Stufe (25 Massenfaktoren auf Stufe 25, insgesamt 125kg) zulässt.
30) Wahre Flugkontrolle (F) [14167] R: 30m / D: 1KR
    Der Zaubernde kann bis zu 100 Punkte zum Pool eines fliegenden Objekts hinzufügen oder davon abziehen.
50) Wahrer Telekinesetanz (F) [14168] R: 100mR / D: 1min/St (C)
    Wie Telekinesetanz I, außer dass dieser Zauber bis zu 10kg pro Stufe (50 Massenfaktoren auf Stufe 50, insgesamt 500kg) zulässt.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL112]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Stein erwärmen (F) [7253] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F) [7254] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F) [7255] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F) [7256] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Zaubernde muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Der Zaubernde ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F) [7257] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F) [7258] R: B / D: 1min/St
   Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F) [7259] R: B / D: 24h
   Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
    Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F) [7261] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F) [7262] R: B / D: 1min/St
    Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Der Zaubernde ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F) [7263] R: 30m / D: -
    Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F) [7264] R: 30m / D: -
    Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F) [3919] R: B / D: P
    Erschafft einen 2 Meter hohen, 1 Meter breiten und 30cm tiefen Durchgang durch Stein.
16) Metalltür (F) [7266] R: B / D: P
    Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F) [7267] R: 30m / D: -
    Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F) [7268] R: B / D: P
    Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F) [7269] R: B / D: P
    Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F) [7270] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E) [25841] R: 1,5m/St / D: C(besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zaubernde sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zaubernde allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F) [7271] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F) [7272] R: B / D: P
    Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F) [5214] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 30g eines Materials in ein anderes, nichtmagisches Material, von dem er eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Festes verändern (Solid Alteration) [SL33]

Mystiker (Mystic, SL-7)

1) Festes erwärmen (F) [5197] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ eines festen, unbelebten Materials auf bis zu 40°C.
2) Festes erhitzen (B) (F) [5198] R: B / D: 24h
   Wie Festes erwärmen, aber Limit sind 250°C und es braucht für je 50°C eine KR. Der Zaubernde muß Gegenstand nur beim Zaubern berühren und ist immun gegen die Hitze.
3) Festes einfrieren (B) (F) [5199] R: B / D: 24h
   Wie Festes erwärmen, aber kühlt es auf bis zu -20°C ab.
4) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
5) Tür (F) [5201] R: B / D: -
   Kann eine Tür sich ausdehnen oder zusammenziehen lassen. Die Tür kann verklemmt oder gelockert werden.
6) Feuer machen (F) [5202] R: B / D: -
   Läßt Holz oder andere brennbare Sachen sofort in Flammen ausbrechen.
8) Festes erhitzen (15m) (F) [5203] R: 15m / D: C(24h)
   Wie oben, aber Reichweite ist 15m und das Material erhitzt sich nur um 25°C pro KR Konzentration.
9) Festes einfrieren (15m) (F) [5204] R: 15m / D: C(24h)
   Wie oben, aber Reichweite ist 15m und die Temperatur nimmt jede KR, in der der Zaubernde sich konzentriert um 25°C ab, bis zu einem Minimum von -130°C.
10) Eiswall (E c) [5205] R: 3m / D: C
    Erschafft einen 3mx3mx(0,6m am Boden, 0,3m an der Spitze) großen Wall aus transparentem Eis. Er bleibt bis: er schmilzt (100 TP durch Feuer, oder man sich durchhackt (50 KR für eine Person). Benötigt eine Wasserquelle in 3m Entfernung.
11) Tür durch Festes (1x2x0,3m³) (F) [5206] R: B / D: P
    Erschafft einen Durchgang durch festes, unbelebtes Material mit bis zu 1mx2mx0,3m Größe.
12) Stein / Erde / Schlamm (F) [5207] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann Stein in feste Erde, Erde in Schlamm, Schlamm in Erde, oder Erde in Stein (je 3m³) verwandeln.
13) Zerschmettern (F) [5208] R: 3m / D: -
    Läßt jedes nichtmetallische, unbelebte Objekt bis zu 0,03m³ Größe zerschmettern, Alle in 1,5m Umkreis bekommen einen krit. Treffer durch Aufprall `A`, derjenige, der das Objekt gehalten hat, einen der Kategorie `C`.
14) Tür durch Festes (1,3x2,6x1,6m³) (F) [5209] R: B / D: P
    Wie oben mit bis zu 1,3mx2,6mx1,6m Größe.
15) Festes formen (F) [5210] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann jedes unbelebte, feste Material bis 0,03m³ Größe mit seinen Händen formen.
16) Versinken (E) [25841] R: 1,5m/St / D: C(besonders)
    Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zaubernde sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
    Wenn sich der Zaubernde allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
20) Tunnel durch Festes (F) [5211] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen Tunnel durch festes, unbelebtes Material mit 1,2m Durchmesser und 1,5m / Stufe Länge.
25) Wahre Tür durch Festes (F) [5212] R: B / D: P
    Wie oben mit bis zu 2mx4mx3m Größe.
30) Wahrer Tunnel durch Festes (F) [5213] R: B / D: P
    Wie oben, nur permanent und 1mx2mx(30cm/Stufe) groß.
50) Umwandlung (F) [5214] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 30g eines Materials in ein anderes, nichtmagisches Material, von dem er eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Festes zerstören (Solid Destruction) [SL98]

Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Eis schmelzen (F) [5420] R: 30m / D: P
   Schmilzt bis zu 0,3m³ pro Stufe Eis.
2) Erde lockern (F) [5061] R: 30m / D: P
   Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
3) Erosionen (F) [5422] R: 3m / D: P
   Läßt 3m³ eines Materials mit 1000-facher Geschwindigkeit verfallen.
4) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
5) Tür zu Staub I (F) [4228] R: 3m / D: P
   Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
6) Stein zu Erde (F) [5065] R: 30m / D: P
   Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
8) Erde zu Schlamm (F) [5067] R: 30m / D: P
   Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
10) Korridor (F) [5427] R: 30m / D: P
    Erschafft einen 1m breiten und 2m hohen Korridor, der 0,3m pro Stufe lang ist, er kann durch jedes nichtmetallische, anorganische Material führen. Der Korridor kann mit 30cm pro KR vorangetrieben werden, solange der Zaubernde sich konzentriert.
11) Zerschmettern (F) [5428] R: 30m / D: P
    Kann ein anorganisches Objekt bis 0,03m³ Größe zerschmettern. Alle innerhalb 1,5m Umkreis erhalten einen Kritischen Treffer `A` durch Aufprall, und derjenige, der das Objekt hält einen kritischen Treffer `C`.
12) Erde zu Staub (3m³) (F) [4614] R: 30m / D: P
    Verwandelt bis zu 3 m³ Erde in feinen Staub.
13) Stein zu Staub (F) [5430] R: 30m / D: P
    Verwandelt 3m³ Stein in Staub.
14) Wahres Tür zu Staub (F) [4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, lässt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
15) Metall zu Staub (F) [5432] R: 30m / D: P
    Verwandelt 3m³ Metall in Staub.
20) Wahres Festes zerstören (F) [5433] R: 30m / D: P
    Verwandelt 0,03m³ pro Stufe von jedem beliebigen unbelebtem Material in Staub.
25) Erdbeben (F) [5077] R: 30m/St / D: 1KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Großer Riß (F) [5435] R: 100m / D: P
    Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3m/St tief, 30cm/St breit, und 6m/St lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Zaubernde kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
50) Schweres Erdbeben (F) [3933] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9

Feuer (Mana Fires) [RCI15]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Fackel (F) [3374] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine normale Flamme (wie eine Fackel) um die Hand des Zaubernden. Sie verbrennt den Zaubernden nicht, aber sie entzündet andere Sachen wie eine echte Fackel. Gelingt dem Zaubernden ein krit. Treffer beim Waffenlosen Kampf, so erzielt er mit 50% einen zusätzlichen krit. Treffer `A` durch Hitze.
2) Anorganisches erwärmen (F) [3375] R: 3m / D: 24h
   Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (30 Liter pro Stufe) kann auf 40 °C erwärmt werden (30 Liter pro KR). Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.
3) Holzfeuer (F) [3376] R: 30cm/St / D: -
   Läßt jedes Holz brennen.
4) Feuerwall (E) [3377] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3mx3mx2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen Zauber, den der Zaubernde zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)
5) Anorganisches erhitzen (F c) [3378] R: 3m / D: C
   Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 30 Liter pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Zaubernde nicht mehr konzentriert.
6) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) [3379] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel ist vollständig vor natürlicher Hitze (bis circa 100°C, also nicht Feuer, Magma, ...) geschützt und erhält +10 auf Rettungswürfe gegen Hitze und -10 auf Elementarfeuerangriffe.
7) Feuerball (3m) (E) [3380] R: 30m / D: -
   Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Zaubernden, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
8) Feuerklinge (F) [3381] R: 30m / D: 1KR/St
   Ein Breitschwert aus Feuer entspringt der Hand des Zaubernden. Der Zaubernde kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht

normale Treffer mit krit. Treffern als Feuerbolzen (normal würfeln) mit einem Bonus von +20. Der Zaubernde kann die Klinge als normalen Feuerbolzen werfen (jederzeit, auch beim Entstehen).

9) Anorganisches schmelzen (F c) [3382] R: 3m / D: C
Wie Anorganisches erhitzen, erhitzt aber bis zum Schmelzen.
10) Feuerball (6m) (E) [3383] R: 30m / D: -
Wie Feuerball, der Wirkungsbereich betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.
11) Größere Feuerklinge (F) [3384] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Feuerklinge, aber es entsteht ein Zweihänder, der doppelten Schaden verursacht, beide Hände leer benötigt und einen Bonus von +35 auf den Pool hat.
12) Feuerkreis (E) [3385] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft einen opalen, 3 Meter hohen, unbeweglichen Kreis aus Feuer mit einem Radius von 3m und einer Dicke von 15cm um den Zaubernden herum. Jeder, der hindurch will, bekommt einen A-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen eingesetzten Zauber steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)
13) Metallfeuer (F) [3386] R: 30m / D: 1KR/St
Läßt ein metallisches Objekt mit max. Stufe / 2 Kg in Flammen ausbrechen. Wird das Objekt getragen, hat es einen WW. Geht er fehl, erhält das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Körperstelle, an der die Sache getragen wird.
14) Feuerrüstung (D) [3387] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel hat einen Bonus von +20 auf WW gegen Feuer/Hitze und -20 auf alle Elementenangriffe mit Feuer/Hitze. Weiterhin halbiert der Zauber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert krit. Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
15) Feuerball (E) [3388] R: 30-100m / D: -
Wie oben, aber der Zaubernde kann entweder einen Feuerball mit 12 m Radius 30 m weit werfen oder einen 6m Ball 60 m weit oder einen 3 m Ball 100 m weit.
16) Kampffeuer (F) [3389] R: 10m/St / D: -
Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 10m pro Stufe.
17) Flammenwind (F c) [3390] R: 60m / D: 1KR/St(C)
Der Zaubernde muß die Arme ausstrecken, aus denen ein Feuerstoß kommt. Er fächert sich auf, bis er in 60m Entfernung eine Breite von 6m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `A` durch Hitze.
18) Lebende Flamme (E) [3391] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde ist von Flammen umgeben. Er ist immun gegen jedes Feuer. Jeder in 1,5 m Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Hitze (kein WW). Jeder, der den Zaubernden berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Zaubernden durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich krit. Treffer `A` durch Hitze. Alle Sachen, die der Zaubernde am Körper trägt, sind während der Dauer immun gegen Feuer, aber alles was er berührt, muss einen Widerstandswurf machen, oder wird entzündet.
19) Feuerregen (E) [3392] R: 30m / D: 1KR/St
Feuerbälle regnen vom Himmel in einem Gebiet von 15 x 15 x 15 m und verursachen krit. Treffer durch Hitze `A`.
20) Fernes Feuer (F) [3393] R: 30m/St / D: -
Wie Feuerball (Stufe 7), aber mit Reichweite 30 m pro Stufe.
25) Steinfeuer (F) [3394] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Metallfeuer, nur betrifft es eine Fläche von 30 m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
30) Glühen des Todes (F) [3395] R: 3m / D: 1KR/10Fehlwurf
Das Ziel bekommt jede KR einen kritischen Treffer `E` durch Hitze und das für 1 KR pro 10 Fehlwurf.
50) Ritual der Zerstörung (F) [3396] R: 3m/St / D: V
Wie Feuerregen, aber die krit. Treffer sind `B` und der Zaubernde kann alle 3 KR durch Konzentration ein neues Gebiet von 15x15x15m in dem es Feuerbälle regnet erschaffen. Alle Gebiete müssen verbunden und innerhalb der Reichweite sein. Jedes Gebiet wird 1KR/Stufe aktiv sein (das erste geht also zuerst wieder aus). Der Zauber überwindet alle Hindernisse, es sei denn, ein WW an einer magischen Barriere mißlingt. Durch eine KR Konzentration kann der Zaubernde in einem Gebiet den Regen abstellen, oder er kann den ganzen Spruch normal abschalten.

Feurige Wege (Fiery Ways) [RCIII-71]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D) [3379] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel ist vollständig vor natürlicher Hitze (bis circa 100°C, also nicht Feuer, Magma, ...) geschützt und erhält +10 auf Rettungswürfe gegen Hitze und -10 auf Elementarfeuerangriffe.
2) Flüssigkeiten kochen (F c) [5099] R: 3m / D: C
30 Liter einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 30 Liter / KR.
3) Anorganisches erwärmen (F) [3375] R: 3m / D: 24h
Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (30 Liter pro Stufe) kann auf 40 °C erwärmt werden (30 Liter pro KR). Magische Substanzen und getragene Sachen haben jede KR einen Widerstandswurf.
4) Holzfeuer (F) [3376] R: 30cm/St / D: -
Läßt jedes Holz brennen.
5) Hitze widerstehen (3m) (D) [4008] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (1 Ziel), betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Anorganisches erhitzen (F c) [3378] R: 3m / D: C
Wie Anorganisches erwärmen, aber es wird auf 250 °C erhitzt mit einer Geschwindigkeit von 50 °C pro KR Konzentration (immer noch 30 Liter pro KR). Das Material wird sich normal abkühlen, wenn sich der Zaubernde nicht mehr konzentriert.
7) Feuerbolzen (30m) (E) [5104] R: 30m / D: -
Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
8) Hitzerüstung (D) [4011] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (1 Ziel), schützt aber gegen jede natürliche Hitze und gibt einen Bonus von 20.
9) Feuerball (3m) (E) [3380] R: 30m / D: -
Ein 30cm großer Ball entspringt der Handfläche des Zaubernden, der explodiert und auf ein Gebiet mit 3m Radius einwirkt. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
10) Feuerkontrolle (E) [25759] R: 1,5m/St / D: P
Der Zaubernde kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.
11) Feuerball (6m) (E) [3383] R: 30m / D: -
Wie Feuerball, der Wirkungsbereich betrifft aber ein Gebiet mit 6 m Radius.
12) Hitzerüstung (3mR) (D) [4014] R: 3mR / D: 1min/St
Wie Hitzerüstung, betrifft aber alle in 3 Meter Radius um den Zaubernden herum.
13) Feuerbolzen (100m) (E) [5108] R: 100m / D: -
Wie Feuerbolzen (30m), aber mit Reichweite 100m.
14) Feuerkreis (E) [3385] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft einen opalen, 3 Meter hohen, unbeweglichen Kreis aus Feuer mit einem Radius von 3m und einer Dicke von 15cm um den Zaubernden herum. Jeder, der hindurch will, bekommt einen A-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen eingesetzten Zauber steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)
15) Wartende Flamme (E) [5110] R: 3m / D: 1KR/St
Erschafft einen 9m³ großen Kubus (Kantenlänge jeweils 3m), dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Jeder, der den Kubus durchquert oder sich in diesem Aufhält, bekommt pro Runden einen A kritischen Treffer durch Hitze. Der Kubus kann durch folgendes ausgelöst werden (Zaubernder entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
16) Metall verbrennen (F) [5112] R: 30m / D: 1KR/St
Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.
17) Feuerrüstung (D) [3387] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel hat einen Bonus von +20 auf WW gegen Feuer/Hitze und -20 auf alle Elementenangriffe mit Feuer/Hitze. Weiterhin halbiert der Zauber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert krit. Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
18) Feuerbolzen (150m) (E) [5114] R: 150m / D: -
Wie Feuerbolzen (30m), aber mit Reichweite 150m.
19) Lebende Flamme (E) [3391] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde ist von Flammen umgeben. Er ist immun gegen jedes Feuer. Jeder in 1,5 m Umkreis bekommt einen krit. Treffer `A` durch Hitze (kein WW). Jeder, der den Zaubernden berührt, bekommt einen krit. Treffer `C`. Treffer des Zaubernden durch Waffenlosen Kampf verursachen zusätzlich krit. Treffer `A` durch Hitze. Alle Sachen, die der Zaubernde am Körper trägt, sind während der Dauer immun gegen Feuer, aber alles was er berührt, muss einen Widerstandswurf machen, oder wird entzündet.
20) Wahre Feuerrüstung (E) [14665] R: 3m / D: 1min/St
Wie Feuerrüstung, aber kritische Treffer werden um zwei Kategorien verringert (E=>C, A & B werden ignoriert). Alle Schadenspunkte durch Feuerangriffe werden um 75% reduziert.
25) Feuerbolzen V (E) [14666] R: 30m / D: 5KR
Wie Feuerbolzen, aber fünf Bolzen werden im Abstand von jeweils einer KR aus der Handfläche des Zaubernden geschossen.
30) Steine verbrennen (F) [5119] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Metall verbrennen, nur betrifft es eine Fläche von 30m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
50) Feuerrüstung-Meisterschaft (E) [14668] R: 3m / D: 1min/St
Wie Wahre Feuerrüstung, aber das Ziel kann nicht durch Feuerbasierende Angriffe verletzt werden.

Fleisch zerstören (Flesh Destruction) [SL99]

Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Zerrung (F) [5437] R: 30m / D: P
   Ein zufälliger Teil eines zufälligen Gliedes wird gezerrt. Wenn es Teil eines Beines ist: Bewegungsweite -25%, Kampf -10, Ist es Teil eines Arms: Kampf -20.
2) Extremitätenschmerz (F) [5438] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ein zufälliges Glied schmerzt ungemein. Ist es ein Bein, kann das Ziel nicht mehr laufen, ist es ein Arm, kann er nicht benutzt werden.
3) Berührung des Lösens (F) [5439] R: B / D: P
   Gewebe und Knochen des Ziels lösen sich voneinander, als wäre das Opfer eine lange Strecke gefallen. Je nachdem, wie der Widerstandswurf fehlgeht, bekommt das Ziel unterschiedliche kritische Treffer durch Zerstörung: (01-10) = A , (11-20) = B , (21-30) = C , (31-40) = D , (>41) = E.
4) Gelenke sperren (F) [5440] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ein Gelenk des Ziels wird gesperrt. Effekte wie in Extremitätenschmerz, aber wenn es ein Bein ist, ist die Bewegungsweite =1, Wenn es ein Arm ist wird alles fallen gelassen, was dieser Arm hält.
5) Extremität brechen (F) [5441] R: 30m / D: P
   Wie Extremitätenschmerz, aber Extremität wird gebrochen. Ein Arm ist nutzlos, ein Bein vermindert die Bewegungsweite um 50% und Kampf um -75.
6) Lösen (6m) (F) [5442] R: 6m / D: P
   Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 6m.
7) Hauttod (F) [5443] R: 30m / D: P
   Die Haut des Ziels wird am ganzen Körper flockig und sich abpellen. Keine Taktischen Nachteile, aber Aussehen -50%. Hält entweder 1 Monat an oder bis der Bann gebrochen wurde.
8) Lösen (15m) (F) [5444] R: 15m / D: P
   Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 15m.
9) Ohr lösen (F) [5445] R: 30m / D: P
   Ein Ohr des Ziels wird losgerissen. Bis er geheilt wird, ist sein Hörvermögen um 50% gesenkt (-25 auf Talente auch mit Hören, -50 auf Talente nur mit Hören). Verliert das Opfer beide Ohren, ist es taub.
10) Extremitätentod (F) [5446] R: 30m / D: P
    Eine zufällige Extremität des Ziels wird verdorren und absterben. Pro Tag sterben 5% des Glieds, wenn 100% abgestorben sind, fällt die Extremität ab. Kann durch Nerven behandeln geheilt werden, bis 80% abgestorben sind, danach muß es regeneriert werden.
11) Auge lösen (F) [5447] R: 30m / D: P
    Wie Ohr lösen, betrifft aber ein Auge.
12) Lungenkollaps (F) [5448] R: 30m / D: P
    Eine der Lungen des Ziels kollabiert. es ist auf -50 für alle körperlichen Aktivitäten, bis die Lunge wieder geheilt ist.
13) Muskeltod (F) [5449] R: 30m / D: P
    Wie Extremitätentod, betrifft aber einen zufälligen Muskel (kein Muskelorgan, z.B.: Herz).
14) Knochentod (F) [5450] R: 30m / D: P
    Wie Extremitätentod, aber ein zufälliger Knochen (kein Rückgrat- oder Schädelknochen) löst sich langsam auf.
15) Schwarze Magie I (F) [5451] R: V / D: V
    Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie I (sh. Regelbuch) gelernt werden.
20) Verfaulen (F) [5452] R: 30m / D: P
    Die Knochen des Ziels werden langsam verfaulen, Eine verringerte Aktivität wie in Extremitätentod ist die Folge, wegen der verringerten Blutproduktion.
25) Schwarze Magie II (F) [5453] R: V / D: V
    Je nach Kultur des Spielers kann einer der Sprüche der Schwarzen Magie II (sh. Regelbuch) gelernt werden.
30) Lösen (30m) (F) [5454] R: 30m / D: P
    Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 30m.
50) Wahres Lösen (F) [5455] R: 100m / D: P
    Wie Berührung des Lösens, aber mit Reichweite 100m, und das Ziel bekommt immer einem kritischen Treffer durch Aufprall `E`, wenn der Magieresistenzwurf mißlingt.

Flüche (Curses) [SL60]

böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

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

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Flüssigkeit kochen (F c) [7274] R: B / D: C
   Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c) [7275] R: B / D: C
   Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c) [5216] R: B / D: C
   Entfernt aus 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit alle Sedimente und gelösten Stoffe.
5) Flüssigkeit reinigen (F c) [7277] R: B / D: C
   Entfernt aus 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit alle gelösten Stoffe.
6) Wasserwall (E c) [5218] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muss in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c) [5217] R: B / D: C
   30m³ / Stufe einer Flüssigkeit werden verdampft, mit einer Geschwindigkeit von 3m³ / Stufe / KR.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c) [7280] R: 3m / D: C
   Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E) [5219] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Zaubernden (Eine Flüssigkeitsquelle muß in 3m Entfernung sein), Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c) [7282] R: 3m / D: C
    Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c) [7283] R: 3m / D: C
    Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E) [5224] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, aber mit einer Dauer von 1min / Stufe, der Zaubernde braucht sich nicht mehr zu konzentrieren.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c) [7285] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c) [7286] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F) [5223] R: 30m / D: -
    Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c) [7288] R: S / D: C
    Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Zaubernden und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c) [7289] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c) [7290] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c) [7291] R: S / D: C
    Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F) [7292] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Flüssigkeiten verändern (Liquid Alteration) [SL132]

Mystiker (Mystic, SL-7)

1) Flüssigkeit kochen/gefrieren (F c) [5215] R: B / D: C
   0,03m³ / Stufe Flüssigkeit können zum Kochen bzw. Gefrieren gebracht werden. Geschwindigkeit: 0,03m³ / KR.
2) Flüssigkeit klären (F c) [5216] R: B / D: C
   Entfernt aus 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit alle Sedimente und gelösten Stoffe.
3) Verdampfen (F c) [5217] R: B / D: C
   30m³ / Stufe einer Flüssigkeit werden verdampft, mit einer Geschwindigkeit von 3m³ / Stufe / KR.
4) Wasserwall (E c) [5218] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muss in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
5) Wasserbolzen (E) [5219] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser schießt aus der Handfläche des Zaubernden (Eine Flüssigkeitsquelle muß in 3m Entfernung sein), Trefferergebnis auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
6) Wasserkorridor (30m) (F c) [5220] R: 3m / D: C
   Ein 30m langer, 1m breiter und 3m tiefer Wasserkorridor (oben offen) wird durch eine Flüssigkeit erschaffen.
7) Regen rufen (F c) [5221] R: 30mR / D: C
   Läßt es in 30m Umkreis um den Zaubernden regnen, Stärke des Regens richtet sich nach der Luftfeuchtigkeit.
8) Wasser beruhigen (F c) [5222] R: 3m / D: C
   Alles Wasser im Umkreis von 30m wird beruhigt, Wellen flachen sich um 6m ab.
9) Welle (F) [5223] R: 30m / D: -
   Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
10) Wahrer Wasserwall (E) [5224] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, aber mit einer Dauer von 1min / Stufe, der Zaubernde braucht sich nicht mehr zu konzentrieren.
11) Wasserkorridor (100m) (F c) [5225] R: 3m / D: C
    Wie oben, aber mit Limit 100mx1mx15m.
12) Flüssigkeit zu Wasser (F) [5226] R: B / D: P
    Verwandelt jede Flüssigkeit in Wasser.
13) Strudel (F c) [5227] R: 100m / D: C
    Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nichtangetriebenen Objekt bis zu 65m Entfernung anzieht.
14) Wassertunnel (F c) [5228] R: 3m / D: C
    Erschafft einen Tunnel durch eine Flüssigkeit, der 1,5m Durchmesser hat und 30m lang ist.
15) Wahres Wasser beruhigen (F c) [5229] R: 3m / D: C
    Wie Wasser beruhigen, aber Radius ist 30m / Stufe.
20) Wahrer Wasserkorridor (F) [5230] R: 3m / D: V
    Wie Wasserkorridor, aber mit Limit 30m/Stufe lang, 2m breit und 30m tief. Benötigt keine Konzentration.
25) Wahrer Wassertunnel (F) [5231] R: 3m / D: V
    Wie Wassertunnel, aber mit Limit 2m Durchmesser und 30m/Stufe Länge. Benötigt keine Konzentration.
30) Wasserstrom formen (F c) [5232] R: 30m/St / D: C
    Der Zaubernde kann Wasser zu einem Wasserstrom formen, der bis zu 5m breit, 2m tief und so lang wie die Reichweite des Spruchs sein kann.
50) Flüssigkeit umwandeln (F) [5233] R: B / D: P
    Kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in eine andere Flüssigkeit umwandeln, von der der Zaubernde eine Probe hat. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Flüssigkeiten zerstören (Fluid Destruction) [SL97]

Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Wasser verdampfen (F) [5456] R: 30m / D: P
   Verdampft 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.
2) Wasser gefrieren (F) [5457] R: 30m / D: P
   Gefriert 0,3m³ Flüssigkeit pro Stufe.
3) Verdampfen (30m³) (F) [5458] R: 30m / D: P
   Läßt 30m³ Flüssigkeit während 1 Stunde rapide verdampfen.
4) Wasser desintegrieren (3m³) (F) [5459] R: 30m / D: P
   Läßt sofort 3m³ Wasser verschwinden.
5) Wasser beruhigen (F c) [5460] R: 30mR / D: C
   Wasser innerhalb des Radius ist sofort beruhigt, Wellen werden um 6m flacher.
6) Wasserbolzen (30m) (E) [5145] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
7) Regen stoppen (30m) (F) [5462] R: 30m / D: 24h
   Für 1h pro Stufe wird in 30m Umkreis kein Niederschlag fallen.
8) Dehydrieren (30dm³) (F) [5463] R: 30m / D: P
   Entfernt alle Flüssigkeit (gewöhnlich Wasser) aus einem 0,03m³ unbelebten Objekt.
9) Verdampfen (300m³) (F) [5464] R: 30m / D: P
   Wie oben mit 300m³ Flüssigkeit.
10) Wasser desintegrieren (30m³) (F) [5465] R: 30m / D: P
    Läßt sofort 30m³ Wasser verschwinden.
11) Regen stoppen (150m) (F) [5466] R: 150m / D: 24h
    Für 1h pro Stufe wird in 150m Umkreis kein Niederschlag fallen.
12) Dehydrieren (300dm³) (F) [5467] R: 30m / D: P
    Wie oben aus einem 0,3m³ großen, unbelebten Objekt.
13) Verdampfen (3000m³) (F) [5468] R: 30m / D: P
    Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.
14) Wasser desintegrieren (300m³) (F) [5469] R: 30m / D: P
    Läßt sofort 300m³ Wasser verschwinden.
15) Wahres Wasser beruhigen (30m/St) (F c) [5470] R: 30mR/St / D: 10min/St
    Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden um 15m flacher.
20) Luftfeuchtigkeit senken (F) [5471] R: 1,5kmR / D: P
    Pro Minute, die sich der Zaubernde konzentriert, fällt die Luftfeuchtigkeit um 1% (bis max. 50%). Die Luftfeuchtigkeit wird sich wieder auf den alten Wert heben, mit 5% (der ursprünglichen Luftfeuchtigkeit) pro Tag.
23) Austrocknung (E) [26044] R: 15m / D: P / WW:-10
    Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zaubernde sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zaubernde die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle.
    Wenn der Zaubernde die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.
25) Verdampfen (3000m³) (F) [5472] R: 30m / D: P
    Wie oben mit 3000m³ Flüssigkeit.
30) Wahres Wasser beruhigen (300m/St) (F c) [5473] R: 300mR/St / D: 10min/St
    Wie oben, aber mit Radius 300m pro Stufe.
50) Wahres Luftfeuchtigkeit senken (F) [5474] R: 300mR/St / D: P
    Pro Minute Konzentration fällt die Luftfeuchtigkeit um 5% (max. bis 95%). Die Luftfeuchtigkeit steigt wieder wie in Luftfeuchtigkeit senken.

Formen der Natur (Nature's Forms) [RCI20]

Druiden (Druid, RCI-44) und Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

1) Chamäleon (F) [6150] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
2) Elementen widerstehen (D) [6151] R: S / D: 1min/St
   Schützt den Zaubernden vor natürlicher Hitze bis zu 100°C und natürlicher Kälte bis zu -30 °C; +10 auf die WWs des Zaubernden gegen Hitze- und Kältezauber; -10 auf alle Elementarangriffszauber gegen den Zaubernden.
3) Pflanzenfassade (F) [3743] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.
4) Stille Bewegungen (F) [6153] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bewegt sich geräuschlos, solange er kein Geräusch verursacht, das >30 cm von ihm entfernt entsteht.
5) Unter Wasser atmen (F) [6154] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann unter Wasser atmen.
6) Tierfassade (F) [3746] R: S / D: 10min/St
   Wie Pflanzenfassade, aber der Zaubernde erscheint als Tier.
7) Mit Umgebung verschmelzen (F c) [6156] R: S / D: C
   Der Zaubernde verschmilzt mit dem Hintergrund. +75 auf Verstecken, wenn unbeweglich.
8) Formen studieren (I) [6157] R: B / D: 1min
   Der Zaubernde speichert Form und Struktur von 1 Tier / Pflanze für den Gebrauch mit späteren Zaubern dieser Liste.
9) Schatten (F) [5272] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gebieten fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
10) Pflanzenform (F) [3750] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.
11) Schutz vor Elementen (D) [6160] R: S / D: 1min/St
    Wie 2), schützt aber gegen jede natürliche Temperatur und gibt +25 Bonus gegen Zauber mit Hitze und Kälte. Modifiziert auch Elementenzauber mit -25 !
12) Leere Gedanken (P c) [3752] R: S / D: C
    Solange der Zaubernde sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.
13) Tierform (F) [3754] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).
15) Tiergedanken (P c) [6939] R: S / D: C
    Wie leere Gedanken, aber der Zaubernde kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.
16) Wege der Tiere (F) [3757] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Zaubernde erhält auch die Bewegungsmöglichkeiten eines studierten Tieres. Der Zaubernde kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
17) Wahre Pflanzenform (F) [3759] R: S / D: 10min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
18) Echte Tierform (F) [3760] R: S / D: 10min/St
    Wie Wege der Tiere, aber der Zaubernde bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.
19) Monsterform (F) [3758] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Zaubernde nimmt die Form eines studierten Monsters an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.
20) Wahre Tierform (F) [3761] R: S / D: 10min/St
    Wie Echte Tierform, aber der Zaubernde bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Der Zaubernde kann seine Masse von 1/40 bis zu 400x variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Zaubernde in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.
25) Echte Monsterform (F) [6169] R: S / D: 10min/St
    Wie Monsterform, aber der Zaubernde bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Monsters und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.
30) Wahre Monsterform (F) [6170] R: S / D: 10min/St
    Wie Echte Monsterform, aber der Zaubernde bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Monsters: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Der Zaubernde kann seine Masse von 1/40 bis zu 400x variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Zaubernde in dem Körper des Monsters gefangen, wird von der Intelligenz des Monsters unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.
50) Gestaltwandler (F) [6171] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen der Zauber dieser Liste nutzen.

Formwandlung (Changeling) [RCII48]

Chaos Magier (Warlock, RCII-7)

1) Formwandlung Art I (FM) [14124] R: 30m / D: V
   Der Zaubernde kann das Ziel mithilfe der Formwandlungs-Regeln verwandeln. Dieser Zauber erlaubt die Verwendung einer Option aus der Liste „Äußeres Erscheinungsbild (Typ A)“. Dieser Zauber wirkt nur auf humanoide Ziele.
2) Formwandlung I (FM) [14125] R: 30m / D: V
   Der Zaubernde kann das Ziel mithilfe der Formwandlungs-Regeln verwandeln. Dieser Zauber erlaubt die Verwendung einer Option aus der Liste „Äußeres Erscheinungsbild (Typ A)“. Dieser Zauber wirkt nur auf alle Ziele.
3) Formwandlung Art II (FM) [14126] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung Art I, außer dass zwei Optionen vom Typ A verwendet werden können.
4) Formwandlung II (FM) [14127] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung I, außer dass zwei Optionen vom Typ A verwendet werden können.
5) Formwandlung Art III (FM) [14128] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Option vom Typ B (Einfache Modifikation) verwendet werden kann.
6) Formwandlung III (FM) [14129] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung I, außer dass eine Option vom Typ B (Einfache Modifikation) verwendet werden kann.
7) Formwandlung Art IV (FM) [14130] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung Art I, außer dass zwei Optionen vom Typ A und eine vom Typ B verwendet werden können.
8) Formwandlung IV (FM) [14131] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung I, außer dass zwei Optionen vom Typ A und eine vom Typ B verwendet werden können.
9) Formwandlung Art V (FM) [14132] R: 30m / D: V
   Wie Formwandlung Art I, außer dass drei Optionen vom Typ A und zwei vom Typ B verwendet werden können.
10) Formwandlung V (FM) [14133] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass drei Optionen vom Typ A und zwei vom Typ B verwendet werden können.
11) Formwandlung Art VI (FM) [14134] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Optionen vom Typ C (Moderate Modifikationen) verwendet werden kann.
12) Formwandlung VI (FM) [14135] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass eine Optionen vom Typ C (Moderate Modifikationen) verwendet werden kann.
13) Formwandlung Art VII (FM) [14136] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass drei Optionen vom Typ A, zwei vom Typ B und eine vom Typ C verwendet werden können.
14) Formwandlung VII (FM) [14137] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass drei Optionen vom Typ A, zwei vom Typ B und eine vom Typ C verwendet werden können.
15) Formwandlung Art VIII (FM) [14138] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B und zwei vom Typ C verwendet werden können.
16) Formwandlung VIII (FM) [14139] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B und zwei vom Typ C verwendet werden können.
17) Formwandlung Art IX (FM) [14140] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Optionen vom Typ D (Erhebliche Modifikationen) verwendet werden kann.
18) Formwandlung IX (FM) [14141] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass eine Optionen vom Typ D (Erhebliche Modifikationen) verwendet werden kann.
19) Formwandlung Art X (FM) [14142] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B, zwei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.
20) Formwandlung X (FM) [14143] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass vier Optionen vom Typ A, drei vom Typ B, zwei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.
25) Große Formwandlung Art (FM) [14144] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.
30) Große Formwandlung (FM) [14145] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C und eine vom Typ D verwendet werden können.
35) Wahre Formwandlung Art (FM) [14146] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass eine Optionen vom Typ E (Nicht-humanoide Modifikationen) verwendet werden kann.
40) Wahre Formwandlung (FM) [14147] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass eine Optionen vom Typ E (Nicht-humanoide Modifikationen) verwendet werden kann.
45) Formwandlung Art meistern (FM) [14148] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung Art I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C, zwei vom Typ D und eien vom Typ E verwendet werden können.
50) Formwandlung meistern (FM) [14149] R: 30m / D: V
    Wie Formwandlung I, außer dass fünf Optionen vom Typ A, vier vom Typ B, drei vom Typ C, zwei vom Typ D und eien vom Typ E verwendet werden können.

Forschungen (Delving) [SL106]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

1) Gegenstand fühlen (I) [7051] R: B / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c) [7052] R: B / D: 1min/St(C)
   Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Zaubernde kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I) [6624] R: B / D: -
   Der Zaubernde hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herstammt.
5) Fluch entdecken (I) [7054] R: B / D: -
   Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I) [7055] R: B / D: -
   Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I) [7056] R: B / D: -
   Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I) [7057] R: B / D: V
   Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I) [4208] R: B / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c) [7059] R: B / D: V
    Der Zaubernde bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Zaubernde sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I) [7060] R: B / D: -
    Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I) [7061] R: B / D: V
    Der Zaubernde erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I) [7062] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision der Vergangenheit -Spruch gesprochen wird, so kann der Zaubernde an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines magischen Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I) [7063] R: 15cm / D: -
    Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines magischen Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c) [7064] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c) [7065] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c) [7066] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c) [7067] R: B / D: V
    Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Fortbewegung (Highriding) [RCII-75]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6)

1) Landen (F *) [4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Schweben (F) [4963] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Es kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
3) Fliegen (10m/Kr) (F) [4964] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann mit 10m/KR fliegen.
4) Distanzloser Schritt (30m) (F) [4260] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
5) Fliegen (25m/KR) (F) [4262] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann mit 25m/KR fliegen.
6) Plattform I (F) [4967] R: 3m / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann eine transparente Plattform aus Energie schaffen, die das doppelte Gewicht des Zaubernden trägt. Die Plattform ist unbeweglich und rund mit einem Durchmesser von 6m. Sie kann (Gewicht des Zaubernden x2) Trefferpunkte hinnehmen, bis sie zerstört ist.
7) Distanzloser Schritt II (F) [4968] R: 3m / D: -
   Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 60m.
9) Fliegen (45m/KR) (F) [4264] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann mit 45m pro Kampfrunde fliegen.
10) Tür (30m) (F) [4265] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht und ist für 1W10 KR benommen. Der Zauber ist verloren.
11) Distanzloser Schritt (100m) (F) [4266] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber mit Reichweite 100m.
12) Teleportation I (F) [4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür (30m), mit Reichweite 15km pro Stufe. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
12) Teleportationsziel speichern (I) [25788] R: S / D: P(1hC)
    Dieser Zauber versetzt den Zaubernden in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
13) Fliegen (100m/KR) (F) [4268] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit 100m pro Kampfrunde fliegen.
14) Tür (60m) (F) [4974] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Tür (30m), aber die max. Entfernung beträgt 60m.
15) Plattform II (F) [4975] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform I, aber der Zaubernde kann mit einer KR Konzentration die Plattform auf- und abwärts mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegen, jedoch nicht horizontal. Er kann sie jedoch in jede Richtung rotieren lassen.
20) Teleportation III (F) [4270] R: 3m / D: -
    Wie Teleporation I, betrifft aber bis zu drei Ziele.
22) Gedankensprung (F) [25995] R: ∞ / D: -
    Wenn der Zaubernde Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zaubernde wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Plattform III (F) [4977] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform II, aber der Zaubernde kann sie in jede Richtung mit einer Geschwindigkeit von 30m pro Kampfrunde bewegen.
30) Große Teleportation (F) [4978] R: 15m / D: -
    Wie Teleportation I, nur kann der Zaubernde 20 Ziele auf einmal teleportieren.
35) Plattform IV (F) [4979] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform III, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren und die Geschwindigkeit ist 100m pro KR.
50) Wahre Teleportation (F) [4980] R: 15m / D: -
    Wie Große Teleportation, nur hat der Spruch keine Entfernungsbegrenzung.

Frost der Nacht (Chill of Night) [RCV-38]

Voodoo-Priester (Maleficant, RCV-5)

1) Traum I (F) [19261] R: 3m / D: V
   Während der nächsten Schlafphase des Ziels wird es von einem vom Zaubernden ausgewählten Thema träumen. Der Traum folgt dem vom Zaubernden festgelegten Muster.
2) Albtraum I (F) [19262] R: 3m / D: V
   Wie Traum I, nur dass die nächste Schlafphase des Ziels von Albträumen geplagt wird. Der Zaubernde kann das Thema auswählen, aber der Albtraum muss mit dem Tod des Ziels oder seiner Angehörigen in Verbindung stehen. Das Ziel erleidet einen A kritischen Treffer durch Depression, dessen Effekte bis zur nächsten Schlafphase anhalten.
3) Fluch der ersten Nacht: Schweigen (F) [19263] R: 3m / D: P
   Nach dem Erwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase wird das Ziel überhaupt nicht mehr sprechen wollen. Es muss auf irgendeine Weise motiviert werden, damit es spricht.
4) Schlaf I (F) [19264] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Das Ziel fällt für 1 Minuten pro 5 Fehlwurf in einen natürlichen Schlaf.
5) Traum II (F) [19265] R: 3m / D: V
   Wie Traum I, außer dass zwei Themen ausgewählt werden können.
6) Albtraum II (F) [19266] R: 3m / D: V
   Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem B kritischen Treffer durch Depression leidet.
7) Fluch der zweiten Nacht: Durst/Hunger (F) [19267] R: 3m / D: P
   Nach dem Aufwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase verspürt das Ziel einen unglaublichen Hunger oder Durst (nach Wahl der Zaubernde) und isst oder trinkt ununterbrochen, bis es krank oder bewusstlos wird. Das Ziel nimmt pro Monat bis zu 5kg zu.
8) Schlaflosigkeit (F) [19268] R: 3m / D: 24h/10Fehlwurf
   Das Ziel hat Schlafstörungen. Es erhält während der Dauer der Schlaflosigkeit einen Malus von -25 auf alle Aktionen.
9) Schlaf II /F) [19269] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Wie Schlaf I, außer dass das Ziel nur durch starke Schmerzen, Magie oder Kräuter geweckt werden kann.
10) Traum III (F) [19270] R: 3m / D: V
    Wie Traum I, außer dass drei Themen ausgewählt werden können.
11) Fluch der dritten Nacht: Nachtsicht (F) [19271] R: 3m / D: P
    Ab dem Aufwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase kann das Ziel nachts sehen, als wäre es Tag, aber bei Tageslicht sieht es nur, als wäre es tiefste Nacht.
12) Schlafwandeln (F) [19272] R: 3m / D: V
    Während der nächsten normalen Schlafphase des Ziels wird es schlafwandeln. Dabei kann es sich selbst oder andere versehentlich verletzen (z. B. bei einem Spaziergang von einer Klippe stürzen).
13) Albtraum III (F) [19273] R: 3m / D: V
    Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem C kritischen Treffer durch Depression leidet.
14) Narkolepsie I (F) [19274] R: 3m / D: P
    Das Ziel erkrankt an Narkolepsie. Es besteht eine 25-prozentige Chance, dass es in jeder stressigen oder bedrohlichen Situation plötzlich einschläft.
15) Schlaf III (F) [19275] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Schlaf I, außer dass das Ziel nur durch Magie oder Kräuter geweckt werden kann. Es nimmt alle anderen Reize überhaupt nicht wahr.
16) Albtraum IV (F) [19276] R: 3m / D: V
    Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem D kritischen Treffer durch Depression leidet.
17) Wahres Schlafwandeln (F) [19277] R: 3m / D: 24h/10Fehlwurf
    Wie Schlafwandeln, außer dass die Wirkung 24 Stunden pro 10 Fehlwurf anhält.
18) Wahrer Schlaf (F) [19278] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Schlaf I, außer dass das Ziel bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers nicht geweckt werden kann.
19) Fluch der vierten Nacht: Amnesie (F) [19279] R: 3m / D: P
    Nach dem Erwachen aus seiner nächsten normalen Schlafphase vergisst das Ziel, wer es ist, wer seine Freunde und Feinde sind und seinen gesamten Lebenshintergrund. Es behält seine Fertigkeiten und Zauberfähigkeiten (falls vorhanden), vergisst jedoch möglicherweise, dass es diese besitzt (nach Ermessen des Spielleiters).
20) Albtraum V (F) [19280] R: 3m / D: V
    Wie Albtraum I, außer dass das Ziel unter einem E kritischen Treffer durch Depression leidet.
25) Narkolepsie II (F) [19281] R: 3m / D: P
    Wie Narkolepsie I, außer dass die Wahrscheinlichkeit einzuschlafen bei 50% liegt.
30) Fluch der letzten Nacht (F) [19282] R: 3m / D: V
    Während der nächsten normalen Schlafphase des Ziels steht es auf und versucht heimlich, seine Gefährten oder Angehörigen zu ermorden. Sobald die Morde vollbracht sind, kommt es zur Besinnung und erkennt, was es getan hat.
40) Wahre Narkolepsie [19283] R: 3m / D: P
    Wie Narkolepsie I, außer dass die Wahrscheinlichkeit einzuschlafen bei 95% liegt.
50) Schlafender Tod (F) [19284] R: 3m / D: 24h/10Fehlwurf
    In jeder Schlafphase leidet das Ziel unter Albträumen, die dem Schrecken der Unterwelt gleichen. Jede Nacht muss das Ziel einen Widerstandswurf bestehen oder stirbt vor Angst, ohne dass physische Spuren seines Todes zurückbleiben.

Fühlen-Tasten-Schmecken (Feel-Taste-Smell) [SL87]

Illusionisten (Illusionist, SL-6)

1) Geruchswunder (E) [4816] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Gerüchen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.
2) Schlag (30m) (E) [4817] R: 30m / D: -
   Das Ziel bekommt einen Schlag wie mit einer Faust. Normalerweise wird der Schaden wie bei einem waffenlosen Angriff ermit-telt. Für diesen Zauber kann ein Fertigkeitswert ausgebildet werden wie für Elemtarbolzen.
3) Geschmackswunder (E) [4818] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch ein Satz von Geschmäcken in 3mR erzeugt werden.
4) Wolke der Tränen (3m) (E) [4819] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft eine Wolke aus giftigen Gasen mit 3mR, die jeden, der nicht widersteht (WW jede Runde innerhalb der Wolke), für 1KR/10 Fehlschlag benommen macht. Die Wolke treibt mit dem Wind.
5) Gefühlswunder I (E) [4820] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.
7) Schlag (100m) (E) [4821] R: 100m / D: -
   Wie oben, jedoch mit 100m Reichweite.
9) Wolke der Tränen (6mR) (E) [4822] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, jedoch mit 6m Radius.
10) Gefühlswunder II (E) [4823] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Gefühlswunder I, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch zwei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.
11) Schlag (150m) (E) [4824] R: 150m / D: -
    Wie oben, jedoch mit 150m Reichweite.
13) Großes Geruchs-/Geschmackswunder (E) [4825] R: 3m / D: 1KR/St
    Einer Zahl von Objekten entsprechend der Stufe des Zaubernden können individuelle Gerüche und Geschmäcke verliehen werden.
14) Wolke der Tränen (15mR) (E) [4826] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, jedoch mit 15m Radius.
15) Gefühlswunder III (E) [4827] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch drei mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.
20) Gefühlswunder V (E) [4828] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Gefühlswunder II, eine Oberfläche/ein Objekt muss jedoch fünf mal getroffen werden, um das Gefühl aufzuheben.
25) Wahres Geruchswunder (E) [4829] R: 30m / D: P
    Wie Geruchswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geruch verliehen werden.
30) Wahres Geschmackswunder (E) [4830] R: 30m / D: P
    Wie Geschmackswunder, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Geschmack verliehen werden.
50) Wahres Gefühlswunder (E) [4831] R: 30m / D: P
    Wie Gefühlswunder I, es kann jedoch einem Objekt permanent ein Gefühl verliehen werden.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Kondensieren (F) [5142] R: B / D: P
   Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F) [7294] R: B / D: 24h
   Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F) [7295] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c) [5235] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3m x 3m x 1m großen Wall aus dichter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch werden um 50% verringert.
5) Luftstopp (3m) (F c) [7297] R: B / D: C
   Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (1,5m) (F) [7298] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F) [7299] R: 30m / D: 1min/St
   Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F) [7300] R: 30m / D: 1min/St
   Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c) [7301] R: 3m / D: C
   Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E) [5239] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber Dauer ist 1 Minute pro Stufe und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.
11) Nebel (30m) (F) [5238] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft dichten Nebel in 30m Umkreis.
12) Luftstopp (15m) (F c) [7304] R: B / D: C
    Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F) [7305] R: 100m / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F) [5167] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber mit 3 Meter Radius.
15) Gas zu Luft (F c) [7307] R: B / D: C
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Zaubernden wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (F c) [5246] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Zaubernden herum, der sich mit dem Zaubernden bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Zaubernden) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F) [5171] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber mit 6 Meter Radius.
20) Sauerstoffzufuhr (F c) [5245] R: 30m / D: C
    Der Sauerstoffgehalt der Luft in 15m Umkreis um die Stelle herum, auf die der Zauber gewirkt wird, wird erhöht. Alle innerhalb des Radius bekommen einen Bonus von 20 auf ihren Pool und Feuerangriffe richten dort doppelten Schaden an.
25) Wahrer Nebel (F) [7311] R: 30m/St / D: 1h/St
    Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F) [7312] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) / [7313] R: 300m/St / D: C
    Der Zaubernde hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Gas zerstören (Gas Destruction) [SL99]

Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Nebel verschwinden lassen (F) [5146] R: 30m / D: P
   Lässt Nebel im Umkreis von 3m pro Stufe verschwinden.
2) Luft stoppen (3m) (F c) [5476] R: 30m / D: C
   Vermindert jede natürliche Luftbewegung (z.B.: Wind) in 3m Umkreis um 45 Km/h. (Betrifft nicht Atmung).
3) Vakuum (1,5m) (F) [5477] R: 30m / D: -
   Erschafft ein beinahe Vakuum mit 1,5m Radius, alle innerhalb des Radius bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `B` durch die zurückströmende verdrängte Luft.
4) Desoxygenieren (3m; 1%) (F c) [5478] R: 30m / D: C
   Wie Luft stoppen, aber der Zaubernde kann aus einem Feld mit 3m Radius den Sauerstoff entfernen, mit einer Geschwindigkeit von 1% des ursprünglichen Gehalts pro KR.
5) Luft stoppen (6m) (F c) [5479] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber mit Radius 6m.
6) Vakuum (3m) (F) [5167] R: 30m / D: -
   Wie Vakuum (1,5m), aber mit 3 Meter Radius.
7) Desoxygenieren (6m; 1%) (F c) [5481] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber mit 6m Radius.
8) Gas zu Luft (F) [5482] R: 30m / D: P
   Verwandelt jedes Gas in Sauerstoff mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR, solange der Zaubernde sich konzentriert.
9) Luft stoppen (30m) (F c) [5483] R: 30m / D: C
   Wie oben, aber mit Radius 30m.
10) Vakuum (6m) (F) [5171] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber mit 6 Meter Radius.
11) Großes Vakuum (1,5m) (F) [5485] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall.
12) Desoxygenieren (3m; 5%) (F c) [5486] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 3m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.
13) Desoxygenieren (15m; 1%) (F c) [5487] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 15m Radius und einer Geschwindigkeit von 1%.
14) Großes Vakuum (3m) (F) [5488] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber mit Radius 3m.
15) Desoxygenieren (6m; 5%) (F c) [5489] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 5%.
20) Wahres Vakuum (1,5m) (F) [5490] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber verursacht einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall.
25) Desoxygenieren (6m; 20%) (F c) [5491] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit 6m Radius und einer Geschwindigkeit von 20%.
30) Wahres Vakuum (3m) (F) [5492] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber mit Radius 3m.
50) Implosion (F) [5493] R: 100m / D: -
    Zerstört Gase in einem abgeschlossenem Bereich (gewöhnlich ein Gebäude) mit Maßen bis zu 30m x 30m x 30m (oder auch 27000 m³). Je nach Konstruktion stürzt das Gebäude zusammen und jeder innerhalb erhält einen kritischen Treffer `E` durch Aufprall von fallenden Trümmern.

Gase verändern (Gas Alteration) [SL133]

Mystiker (Mystic, SL-7)

1) Kondensieren (F) [5142] R: B / D: P
   Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luftwall (E c) [5235] R: 3m / D: C
   Erschafft einen 3m x 3m x 1m großen Wall aus dichter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch werden um 50% verringert.
3) Nebel (6m) (F) [5236] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft dichten Nebel in 6m Umkreis.
5) Luft stop (3m) (F c) [5237] R: B / D: C
   Stoppt alle normalen Luftbewegungen (z.B. Wind) bis 45 Km/h und verringert schnellere um 45 Km/h, jedesmal in 3m Umkreis.
6) Nebel (30m) (F) [5238] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft dichten Nebel in 30m Umkreis.
8) Wahrer Luftwall (E) [5239] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Luftwall, aber Dauer ist 1 Minute pro Stufe und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.
9) Feuerbolzen (E) [5240] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Feuer schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Ergebnisse auf der Feuerbolzenangriffstabelle. Eine Feuerquelle muß in 3m Entfernung sein.
10) Luft stop (15m) (F c) [5241] R: B / D: C
    Wie oben, aber Radius sind 15m.
11) Nebel (100m) (F) [5242] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft dichten Nebel in 100m Umkreis.
12) Gas zu Luft (F) [5243] R: B / D: P
    Alles Gas in 3m Umkreis um den Zaubernden wird zu atembarer Luft.
13) Vakuum (F) [5244] R: 30m / D: -
    Erschafft ein 3m durchmessendes beinahe-Vakuum, alle innerhalb bekommen einen kritischen Treffer durch Aufprall `C`, durch die zurückströmende, verdrängte Luft.
14) Sauerstoffzufuhr (F c) [5245] R: 30m / D: C
    Der Sauerstoffgehalt der Luft in 15m Umkreis um die Stelle herum, auf die der Zauber gewirkt wird, wird erhöht. Alle innerhalb des Radius bekommen einen Bonus von 20 auf ihren Pool und Feuerangriffe richten dort doppelten Schaden an.
15) Wirbelwind (F c) [5246] R: B / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Zaubernden herum, der sich mit dem Zaubernden bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Zaubernden) werden um 80% verringert.
20) Wahrer Nebel (F) [5247] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Nebel, erschafft aber dichten Nebel in 30m/Stufe Umkreis, der 1h/Stufe anhält.
25) Großes Vakuum (F) [5248] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum, verursacht aber krit. Treffer durch Aufprall `E`.
30) Wolken formen (F c) [5249] R: 300m/St / D: C
    Der Zaubernde hat völlige Kontrolle über die Wolken (auch Nebel) innerhalb der Reichweite. Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.
50) Umwandlung (F) [5250] R: 6m / D: P
    Der Zaubernde kann bis zu 30m³ Gas (muß alles innerhalb 6m sein) in ein anderes, nichtmagisches Gas, von dem der Zaubernde eine Probe hat, umwandeln. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43) / Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

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

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCW68]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Geist verschmelzen (Mind Merge) [SL118]

Mentalisten (Mentalist, SL-7)

1) Empathie (I c) [7722] R: 3m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die allgemeinen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.
3) Gefühle (I c) [7723] R: 15m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die genauen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.
4) Mentalistenverschmelzung (P c) [7724] R: B / D: C
   Erlaubt zwei Magiekundigen der Mentalmagie, Gedanken und Energiepunkte auszutauschen.
5) Gedanken (I M c) [7725] R: 30m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die Oberflächengedanken des Ziels. Wenn diesem sein WW um mehr als 25 gelingt, so merkt es, was vorgeht. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein Wesen konzentrieren.
6) Verstand verschmelzen (B) (P c) [7726] R: B / D: C
   Der Zaubernde und das Ziel können Gedanken austauschen. Wenn beide Magiekundige der Mentalmagie sind, können sie auch Energiepunkte austauschen.
8) Verstand verschmelzen (30m) (P c) [7727] R: 30m / D: C
   Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Tiefe Gedanken (I M c) [7728] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Wie Gedanken, aber der Zaubernde erfährt auch noch die Gründe und Gedankenmuster hinter den Oberflächengedanken.
11) Erneutes Verschmelzen (P c *) [7729] R: 30m/St / D: C
    Wie Verstand verschmelzen, aber der Zaubernde und Ziel müssen bereits einmal verschmolzen gewesen sein.
12) Energiesauger (F) [25848] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann Energie von seinem Ziel aufnehmen und diese seiner eigenen hinzufügen. Um die Energie für einen leichten Spruch zu übernehmen, benötigt er eine ½ Runde, für einen mittleren 1 Runde und für einen schweren Spruch 2 Runden. (Er übernimmt nur die Energie, kein magisches Wissen!)
    Wenn er die Energie von einer anderen Magieart übernehmen will, so verdoppeln sich die Zeiten.
    Der Zaubernde kann seine maximale Anzahl an Spruchenergie durch die Übernahme nicht überschreiten.
13) Geistiger Austausch (M) [7730] R: B / D: 1Tag
    Das Ziel und der Zaubernde tauschen Geist und Zauberfähigkeiten. Das Ziel ist im Koma, wenn er nicht auch ein Mentalist ist.
15) Geistige Untersuchung (I M c) [7731] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Wie Tiefe Gedanken, aber der Zaubernde kann auch alle bewußten Erinnerungen des Ziels erkennen, mit einer Geschwindigkeit von 1 Szene pro KR.
18) Verstand verschmelzen (15m/St) (P c) [7732] R: 15m/St / D: C
    Wie oben mit Reichweite 15m/Stufe..
20) Geistige Tiefenuntersuchung (I M c) [7733] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Wie geistige Untersuchung, aber der Zaubernde kann auch die unbewußten Erinnerungen und Erfahrungen sehen.
25) Wahrer geistiger Austausch (M) [7734] R: B / D: V
    Wie geistiger Austausch, hält aber solange an, bis der Zaubernde wieder in seinen eigenen Körper zurückkehren will.
30) Gedanken stehlen (M c) [7735] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Der Zaubernde kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung aus dem Verstand des Opfers entfernen.
50) Wahres erneutes Verschmelzen (P c *) [7736] R: ∞ / D: C
    Wie erneutes Verschmelzen, aber ohne Reichweitenbegrenzung.

Geister beschwören (Spirit Summoning) [RCII67]

Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Totem Vertrauter (F) [15089] R: 3m / D: P
   Wie Vertrauter (z.B. auf der Zauberliste Tore meistern), mit dem Unterschied, dass der Zaubernde einen Geist-Totem erhält, der ihm hilft und ihn leitet. Der genaue Totem wird nach dem Zufallsprinzip auswählen, denn in Wahrheit wählt der Totem den Zaubernden und nicht umgekehrt. Für die Wahl würfelt der Zaubernde mit einem W20 auf der Tabelle der Totems. Eine gewürfelte 1 bedeutet, dass der Zauber misslungen ist und dem Schamanen sich kein Totemgeist anschließen wird (in einem Jahr kann der Zauber erneut gewirkt werden). Eine gewürfelte 20 bedeutet, dass der Schamane freie Wahl hat. Alle anderen Werte kann man der Spalte # entnehmen.
   Wenn der Totem-Vertraute jemals getötet wird und dieser Zauber erneut gewirkt wird, erhält der Zaubernde einen neuen Vertrauten desselben Totems. Der Totem-Vertraute ist immer ein junges Wesen, das mit zunehmender Erfahrung des Zaubernden an Erfahrung gewinnt, da es die Welt durch den Zaubernden erlebt.
2) Geister der Toten beschwören I (FM) [15090] R: 30m/St / D: 1min/St
   Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, die Geister der Toten im Wirkungsbereich des Zaubers (bezogen auf den Ort des Todes) zu beschwören. Mit diesem Zauber kann er einen toten Geist der Stufe 1 beschwören. Der Geist kommt in die unmittelbare Nähe des Zaubernden (3mR) und gehorcht ihm und greift ihn 3 Runden lang nicht an. Danach kann der tote Geist innerhalb des Zauberradius tun, was er will, sofern er nicht kontrolliert wird. Der tote Geist ist zu keinem Zeitpunkt zur Kommunikation gezwungen, es sei denn, der entsprechende Konversation-Zauber wurde gewirkt.
3) Geister beschwören I (FM) [15091] R: - / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann einen Geist der Geisterwelt der Stufe 1 in seine unmittelbare Nähe (3mR) beschwören, der ihm gehorcht und ihn 3 Runden lang nicht angreift. Danach kann der Geist tun, was er will, einschließlich das Verlassen des Wirkungsbereichs, sofern er nicht gebunden wird. Wenn der Name eines bestimmten Geistes bekannt ist, kann der Zaubernde diesen Geist beschwören. Andernfalls wird ein zufälliger Geist (oder zufällige Geister) beschworen. Der Geist ist zu keinem Zeitpunkt zur Kommunikation gezwungen, es sei denn, der entsprechende Zauber Konversation wurde auf ihn gewirkt.
4) Geister der Toten beschwören III (FM) [15092] R: 30m/St / D: 1min/St
   Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 3 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 3 nicht überschreitet, beschworen werden können.
5) Geister beschwören III (FM) [15093] R: - / D: 1KR/St
   Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 3 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 3 nicht überschreitet, beschworen werden können.
6) Geister der Toten beschwören V (FM) [15094] R: 30m/St / D: 1min/St
   Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 5 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 5 nicht überschreitet, beschworen werden können.
7) Geister beschwören V (FM) [15095] R: - / D: 1KR/St
   Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 5 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 5 nicht überschreitet, beschworen werden können.
8) Geister der Toten beschwören X (FM) [15096] R: 30m/St / D: 1min/St
   Wie Geister der Toten beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 10 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 10 nicht überschreitet, beschworen werden können.
9) Geister beschwören X (FM) [15097] R: - / D: 1KR/St
   Wie Geister beschwören I, außer dass Geister bis zu Stufe 10 oder eine beliebige Kombination von Geistern, deren Gesamtstufe 10 nicht überschreitet, beschworen werden können.
10) Geist der Ruhe (FM) [15098] R: S / D: 1h/St
    Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen größeren emotiven Geist einladen, für eine gewisse Zeit (Zauberdauer) in ihm zu wohnen. Wenn der Geist zustimmt, wird der Zaubernde erhöht und kann die Kraft des Geistes ausstrahlen (bei diesem Zauber „Ruhe"). Im Wesentlichen wird der Zaubernde zum Avatar des mächtigen emotionalen Geistes und verfügt über dessen Eigenschaften. Diese Art von Zauber gilt als einer der heiligsten und gefährlichsten, da der Geist tatsächlich zum Zaubernden und der Zaubernde zum Geist wird. Der Geist kann sich entscheiden, länger als vom Zaubernden gewünscht (innerhalb der Zauberdauer) im Zaubernden zu bleiben, die Kontrolle über den Zaubernden zu übernehmen oder den Zaubernden dauerhaft zu besitzen. In diesem Fall kann es zu einem Geisterkampf kommen. Der größere emotive Geist hat in einem solchen Kampf einen Malus von -30, und der Zaubernde kann sein Totem-Vertrauten und alle von ihm gebundenen Geister zum Kampf mitbringen.
    01-83: Der Geist akzeptiert bzw. stimmt zu
    84-93: Der Geist will länger bleiben
    94-98: Der Geist will die Kontrolle übernehmen
    99-00: Der Geist will Besitz ergreifen
    Dieser spezielle Zauber ruft einen größeren emotiven Geist der Ruhe herbei und alle Betroffenen (30mR) sind unfähig, aggressive oder offensive Handlungen auszuführen. Die Wirkung hält für alle Betroffenen während der gesamten Dauer an.
11) Geist der Freude (FM) [15099] R: S / D: 1h/St
    Wie Geist der Ruhe, außer dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Freude herbeiruft und alle Betroffenen (30mR) unfähig sind, feindselig zu sein oder feindselige Handlungen auszuführen.
12) Geist der Harmonie (FM) [15100] R: S / D: 1h/St
    Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Harmonie heraufbeschwört und alle Betroffenen (30mR) ein großes Zusammengehörigkeitsgefühl und den Wunsch verspüren, zusammenzuarbeiten.
13) Geist der Zwietracht (FM) [15101] R: S / D: 1h/St
    Wie Geist der Ruhe, nur dass dieser Zauber einen größeren emotiven Geist der Zwietracht heraufbeschwört und alle Betroffenen (30mR) eine große Unzufriedenheit verspüren und sich weigern, mit irgendjemandem über

Geister heilen (Spirit Healing) [RCII68]

Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Geist reinigen I (H) [15111] R: 3m / D: P
   Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, einen Geist (aus einer beliebigen Welt, einen Geist, einen Toten oder einen Lebenden) von jeglicher Verunreinigung seiner Ganzheit und Einheit zu reinigen. Zu beachten ist, dass dieser Zauber nur die Ausbreitung der Verunreinigung stoppt und ihre ursprüngliche Präsenz beseitigt. Er heilt keine Schäden, die dem Geist durch die Präsenz der Verunreinigung zugefügt wurden.
2) Widerstand gegen Verderbnis I (H) [15112] R: 3m / D: 1min/St
   Dieser Zauber gewährt einem Geist einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen die erhaltene Verderbnis. Ist der WW erfolgreich, wird die Verderbnis vollständig entfernt, zusammen mit allen dadurch entstandenen Schäden.
3) Geist heilen I (H) [15113] R: 3m / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 1W10 Schadenspunkte des Geistes zu heilen.
4) Widerstand gegen Verderbnis II (H) [15114] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Widerstand gegen Verderbnis I, außer dass dieser Zauber 2 Widerstandswürfe erlaubt.
5) Geist bewahren I (H) [15115] R: 3m / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die Form und Natur des Geistes für die Dauer des Zaubers bewahren. Der Geist kann nicht handeln, da er sich in einer Art Stasis befindet. Er kann in die Geisterwelt zurückkehren, wenn er aus dem Beschwörungszauber oder der Beherrschung entlassen wird. Dort muss er sich jedoch weiterhin an die Beschränkungen dieses Zaubers halten.
6) Geist reinigen II (H) [15116] R: 3m / D: P
   Wie Geist reinigen I, außer dass er auf zwei Ziele gerichtet werden kann.
7) Widerstand gegen Verderbnis III (H) [15117] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Widerstand gegen Verderbnis I, außer dass dieser Zauber 3 Widerstandswürfe erlaubt.
8) Geist heilen II (H) [15118] R: 3m / D: P
   Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber 3W10 Treffer heilt.
9) Geist bewahren II (H) [15119] R: 3m / D: 1Tag/St
   Wie Geist bewahren I, außer dass dieser Zauber länger wirkt.
10) Geist austreiben (FH) [15120] R: 3m / D: P
    Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen besessenen Geist jeglicher Art austreiben, sowohl tote als auch lebende.
11) Geist reinigen III (H) [15121] R: 3m / D: P
    Wie Geist reinigen I, außer dass er auf drei Ziele gerichtet werden kann.
12) Widerstand gegen Verderbnis V (H) [15122] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Widerstand gegen Verderbnis I, außer dass dieser Zauber 5 Widerstandswürfe erlaubt.
13) Geist regenerieren I (H) [15123] R: 3m / D: P
    Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, geringfügige Verluste der integralen Ganzheit des Geistes zu regenerieren. Dieser Zauber korrigiert keine Ungleichgewichte in der Reinheit.
14) Geist bewahren III (H) [15124] R: 3m / D: 1Woche/St
    Wie Geist bewahren I, außer dass dieser Zauber länger wirkt.
15) Verderbnis beseitigen (H) [15125] R: 3m / D: P
    Wenn das Ziel diesem Zauber nicht widerstehen kann, wird die Verunreinigung vollständig entfernt, anstatt zusätzliche Widerstandswürfe zu erhalten.
16) Geist heilen III (H) [15126] R: 3m / D: P
    Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber 10W10 Treffer heilt.
17) Geist regenerieren II (H) [15127] R: 3m / D: P
    Wie Geist regenerieren I, außer dass dieser Zauber moderate Verluste regeneriert.
19) Großes Geist reinigen (H) [15128] R: 3m / D: P
    Wie Geist reinigen I, außer dass er auf Stufe Ziele gerichtet werden kann.
20) Geist heilen IV (H) [15129] R: 3m / D: P
    Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber 20W10 Treffer heilt.
25) Geist regenerieren III (H) [15130] R: 3m / D: P
    Wie Geist regenerieren I, außer dass dieser Zauber größere Integritätsverluste, einschließlich Kernbereiche, regeneriert, solange noch ein Teil des ursprünglichen Geistes vorhanden ist.
30) Geist bewahren IV (H) [15131] R: 3m / D: 1Monat/St
    Wie Geist bewahren I, außer dass dieser Zauber länger wirkt.
50) Wahres Geist heilen (H) [15132] R: 3m / D: P
    Wie Geist heilen I, außer dass dieser Zauber alle Schadenspunkte des Geistes heilt.

Geister meistern (Spirit Mastery) [RCII68]

Beschwörer (Conjuror, RCII-8) und Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Geist identifizieren (I *) [15133] R: 3m/St / D: -
   Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, jeden Geist hinsichtlich seiner allgemeinen Art und seiner ungefähren Machtstufe (niedrig, mittel, hoch oder sehr hoch) zu identifizieren. Der Zaubernde kann auch den genauen Reinheitsgrad eines bestimmten Geistes bestimmen. Es gibt keinen Widerstandswurf.
2) Konversation I (I) [15134] R: S / D: 1min/St
   Dies ermöglicht es dem Zaubernden, mit einem Geist der Stufe 1 zu kommunizieren. Das Wort „kommunizieren" wird verwendet, weil es für die genaue Methode keinen entsprechenden Begriff gibt. Es handelt sich nicht um Sprache, sondern eher um eine bildliche Erfahrung, bei der jedoch alle Sinne einbezogen werden. Wenn dieser Zauber bei toten Geistern, wie z. B. Gespenstern, angewendet wird, kann es sich durchaus um tatsächliches Sprechen handeln.
3) Geist binden I (M) [15135] R: 3m/St / D: P
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einen Geist der Stufe 1 an sich binden. Der Zauber ist automatisch erfolgreich, wenn der Geist willig ist (und kein Zauberpatzer gewürfelt wurde), und wenn der Zauber erfolgreich ist, hält er so lange an, bis der Geist befreit wird oder der Zaubernde stirbt. Der Geist wird normalerweise nach besten Kräften dienen und kann mit dem Zaubernden in einer Reichweite von 3m pro Stufe kommunizieren. Der Zauber ist nicht von der Zauberreichweite abhängig, um nach einem erfolgreichen Zaubern wirksam zu bleiben. Wenn der Zauber fehlschlägt, kann der Geist beschließen, mit dem Zaubernden in einen Willenskampf zu treten. Wenn er gewinnt, kann er für die restliche Dauer des Beschwörungszaubers tun, was er will (ohne Reichweitenbeschränkung). Ein gebundener Geist darf seinen Binder nicht direkt angreifen und bleibt, wenn er freigelassen wird, 3 Runden lang, bevor er gezwungen ist, in die Geisterwelt zurückzukehren. Während dieser 3 Runden kann der Geist tun, was er will. Ein Zaubernder kann gleichzeitig nur bis zu 1 gebundenen Geist pro Stufe (des Zaubernden) haben.
4) Konversation II (I) [15136] R: S / D: 1min/St
   Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 2.
5) Geist binden II (M) [15137] R: 3m/St / D: P
   Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 2.
6) Konversation III (I) [15138] R: S / D: 1min/St
   Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 3.
7) Geist binden III (M) [15139] R: 3m/St / D: P
   Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 3.
8) Konversation V (I) [15140] R: S / D: 1min/St
   Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 5.
9) Geist binden V (M) [15141] R: 3m/St / D: P
   Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 5.
10) Geister bannen (FM) [15142] R: 3m/St / D: P
    Dieser Zauber gibt dem Zaubernden die Fähigkeit, Geister zurück in die Geisterwelt zu verbannen. Wenn er auf einen Untoten gewirkt wird, wirkt er wie Untote vertreiben (bis zur Stufe des Zaubernden). Zu beachten ist, dass dies nur gegen Untote funktioniert, die tote Geister in sich haben. Unintelligente Untote, die lediglich als belebte Körper angesehen werden, sind davon nicht betroffen.
11) Konversation VI (I) [15143] R: S / D: 1min/St
    Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 6.
12) Geist binden VI (M) [15144] R: 3m/St / D: P
    Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 6.
13) Konversation VII (I) [15145] R: S / D: 1min/St
    Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 7.
14) Geist binden VII (M) [15146] R: 3m/St / D: P
    Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 7.
15) Wahres Geist identifizieren (I *) [15147] R: 3mR/St / D: -
    Wie Geist identifizieren, jedoch können alle Geister innerhalb des Zauberradius identifiziert werden. Die Geister können inklusive ihrer genaue Stufe identifiziert werden, wobei Geister mit einer höheren Stufe als der Zaubernde einen Widerstandswurf erhalten.
16) Konversation X (I) [15148] R: S / D: 1min/St
    Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 10.
17) Geist binden X (M) [15149] R: 3m/St / D: P
    Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 10.
19) Sprache der Geister (I) [15150] R: S / D: 1min/St
    Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 20.
20) Großes Geist binden (M) [15151] R: 3m/St / D: P
    Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe von 20.
25) Wahres Geister bannen (FM) [15152] R: 3mR/St / D: P
    Wie Geister bannen, außer dass der Zaubernde alle Geister im Wirkungsbereich verbannen kann.
30) Wahre Sprache der Geister (I) [15153] R: S / D: 10min/St
    Wie Konversation I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe bis zur Stufe des Zaubernden.
50) Wahres Geist binden (M) [15154] R: 3m/St / D: P
    Wie Geist binden I, jedoch mit Geistern mit einer Gesamtstufe bis zur Stufe des Zaubernden.

Geisteranrufungen (Summons) [SL49]

Priester (Cleric, SL-7)

1) Beschwörung I (F M c) [4422] R: 30m / D: V(C)
   Der Zaubernde kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Zaubernden bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom

Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)

2) Beschwörung II (F M c) [4423] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
3) Beschwörung III (F M c) [4425] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
4) Beschwörung IV (F M c) [6795] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 4 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 4 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 4 sein).
5) Beschwörung V (F M c) [4427] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
6) Beschwörung VI (F M c) [6797] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 6 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 6 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 6 sein).
7) Beschwörung VII (F M c) [6798] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 7 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 7 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 3½ Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 7 sein).
8) Beschwörung VIII (F M c) [6799] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 8 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 8 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 4 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 8 sein).
9) Beschwörung X (F M c) [4429] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
10) Dämonentor I (F M c) [6801] R: 3m / D: C
Der Zaubernde beschwört einen Typ I Dämon, der innerhalb von 2 KR erscheint. Der Zaubernde kontrolliert ihn durch Konzentration. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, verschwindet der Dämon in 2 KR, wobei er den nächststehenden attackiert.
11) Beschwörung XV (F M c) [6802] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 15 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 15 oder eine Kreatur der Stufe 3 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 15 sein).
12) Feen beschwören [25700] R: 300m / D: V(C)
Der Zaubernde kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zaubernden als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zaubernde Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Große Beschwörung (F M c) [6803] R: 30m / D: V(C)
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann entweder 20 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 20 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 10 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 20 sein).
15) Dämonentor II (F M c) [6804] R: 3m / D: C
Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ II Dämon beschworen.
17) Wartende Beschwörung (F M) [6805] R: 30m / D: V
Wie Beschwörung X, kann aber um Stufe Tage verschoben werden. Auslöser (können vom Zaubernden festgesetzt werden) sind: bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
20) Dämonentor III (F M c) [6806] R: 3m / D: C
Wie Dämonentor I, aber es wird ein Typ III Dämon beschworen.
25) Wahre Beschwörung (F M c) [6807] R: 30m / D: C
Wie Beschwörung II, mit max. Stufe des Zaubernden.
30) Reine Beschwörung (F M c) [6808] R: 30m / D: C
Wie Beschwörung I, aber der Zaubernde kann eine bestimmte Kreatur erschaffen, die so lange bleibt, wie er sich konzentriert. Die Stufe der Kreatur ist zufällig.
50) Tor (F M) [6809] R: V / D: -
Der Zaubernde kann jedes Wesen durch ein Tor zu sich holen. Ist das Wesen intelligent, muß es kommen wollen. Es erfährt die Einstellung des Zaubernden, sowie eine ungefähre Ahnung über Gründe und Wichtigkeit für das Tor.

Geisterrunen (Spirit Runes) [RCIII-64]

Wortmagier (Magus, RCIII-15)

1) Härten (F) [14845] R: B / D: P
Dieser Zauber bereitet einen Gegenstand darauf vor, Geisterrunen zu empfangen: Es gibt zwei Toleranzstufen (TL), die von diesem Zauber beeinflusst werden können:
Geisterrunen-Stufe oder einfach Runen-Stufe (die maximale Stufe der Geisterrunen, die eingebettet werden kann) .
Geisterrunen-Kapazitätsstufe oder einfach Kapazitätsstufe (die Gesamtzahl der Geisterrunen, die eingebettet werden können).
   - O Wenn ein Gegenstand eine Toleranzstufe von „B" hat, erhöht das einmal tägliche Wirken von Härten an „B+1" Tagen diese Toleranzstufe (nicht beide TL) auf „B+I", wobei der Zauber mit der Stufe B+1 gewirkt werden muss (also auch Mittel oder Schwer werden kann).
   - O Wenn der Zaubernde den Härten-Zauber an einem der „B+1"-Tage verfehlt/verpatzt, muss er den Härten-Prozess von Tag 1 neu beginnen (Wenn beispielsweise am 19. Tag für eine Erhöhung der Toleranzstufe von 19 auf 20 der Zaubernde seinen Zauberwurf verpatzt, kehrt der Gegenstand zu einer Toleranzstufe von 19 zurück, und der Zaubernde muss den Zauber Härten 20 Tage lang jeden Tag wirken, um die Toleranzstufe 20 zu erreichen).
   - O Beide Toleranzstufen für einen Gegenstand, der noch nicht gehärtet wurde, beginnen bei 0.
   - O Die Stufe des Härten-Zaubers entspricht der Toleranzstufe, auf die erhöht wird (wenn z. B. alle Härten-Zauber gewirkt werden, um einen Gegenstand auf eine Toleranzstufe von 20 zu erhöhen, gelten sie für die Zwecke der Schwere des Zaubers und des Zauberpatzers als Zauber der Stufe 20).
   - O Der Zaubernde kann frei zwischen dem Härten eines Gegenstands für die Kapazitätsstufe und für die Runenstufe wechseln: Er muss sich nicht auf jeweils nur eine Toleranzstufe beschränken.
   - O Die Tage des Härten müssen nicht aufeinanderfolgend sein.
   - O Der Zaubernde kann jeden Tag mehr als einen Gegenstand härten; auf einen bestimmten Gegenstand kann jedoch nur ein Härten-Zauber pro Tag gewirkt werden.
   - O Um eine einzelne Rune tatsächlich in einen gehärteten Gegenstand einzubetten, ist nur eine Minute pro Stufe der Rune erforderlich; der Härtungsprozess kann jedoch Jahre dauern.

Eine Zaubernde der Stufe 10 beginnt mit der Härtung eines ungehärteten Gegenstands. An einem Tag wirkt sie einen Härten-Zauber, um die Runenkapazität auf eins zu erhöhen. An einem anderen Tag wirkt er einen zweiten Härten-Zauber, um die Runenstufe auf eins zu erhöhen. Sein letztendliches Ziel ist es, den Gegenstand so mächtig wie möglich für ihre Stufe zu machen (d. h. er soll zehn Geisterrunen von jeweils bis zu Stufe 10 aufnehmen können). Um die Kapazitätsstufe auf zwei zu erhöhen, muss sie an zwei weiteren Tagen einen Härten-Zauber auf den Gegenstand wirken. Das Gleiche gilt, wenn er die Runenstufe auf zwei erhöhen möchte. Dieser Ablauf gilt bis zu den maximalen Toleranzstufen von jeweils 10. Wenn es der Zaubernden gelungen ist, beide Toleranzstufen des Gegenstands auf 9 zu erhöhen, ohne jemals einen Härten-Zauber zu vermasseln, muss sie den Härten-Zauber noch zehn Mal (an zehn weiteren Tagen) wirken, um die Runenkapazität auf zehn zu erhöhen, und weitere zehn Zauber und Tage, um die Runenstufe auf 10 zu erhöhen. Der gesamte Prozess würde für jede Toleranzstufe 55 Tage (insgesamt 110 Tage) dauern, wie folgt: 1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=55. Somit würde ein Gegenstand der Stufe 20 mit einer Runenkapazität von 20 und einer Runenstufe von 20 420 Tage zum Härten benötigen (d. h. 210 Tage für die Runenkapazität und 210 Tage für die Runenstufe: 1+2+3+...+18+19+20=210). Und das auch nur, wenn während all dieser Versuche kein Härten-Zauber verpatzt wurde.

2) Rune der Attacke (F) [14846] R: B / D: P
Jede dieser Runen, die ein Zaubernder auf eine entsprechend gehärtete Waffe setzt, erhöht deren Pool um +5. Mit jeder weiteren (d. h. der N-ten) Rune der Attacke, die auf die Waffe graviert wird, erhöht sich jedoch die Stufe der Rune der Attacke, die der Zaubernde gravieren muss, gemäß der folgenden Formel: (N x N), sodass die erste solche Rune nur Stufe 1 hat, die zweite Stufe 4, die dritte Stufe 9, die vierte Stufe 16, die fünfte Stufe 25 und die sechste Stufe 36 usw. Dies erfordert nicht nur die erforderliche Runenkapazität in der Härtung des Gegenstands und die erforderlichen Stufen der Zaubernden, sondern auch, dass der Gegenstand auf eine Toleranzstufe gehärtet wird, die ausreicht, um die erforderlichen Runenstufen aufzunehmen.
3) Schutzrune (F) [14847] R: B / D: P
Wie die Rune der Attacke, außer dass die Zaubernden den magischen Schutz des Gegenstands für jede eingravierte Rune um +5 erhöhen. Wenn der Zaubernde jedoch versucht, einem nicht-defensiven Gegenstand (z. B. einem Schwert) einen Verteidigungsbonus-Bonus zu verleihen, erhöht sich die erforderliche Stufe der Schutzrunen um 50% (aufgrundet). Dieser Schutz wird bei magischen Angriffen auf den Träger als "Gegenstand mit Zauberbonus" behandelt.
4) Boni und Härtung identifizieren (I) [14848] R: B / D: -
Der Zaubernde kann die Boni einer Waffe oder eines Verteidigungsgegenstands bestimmen. Er kann auch bestimmen, wenn es sich um einen mit Runen versehenen Gegenstand handelt, wie hoch dessen aktuelle Kapazitäts- und Runenstufen sind. Der Zaubernde erhält jedoch keine weiteren Informationen.
5) Handrune (F) [14849] R: B / D: P
Ein Gegenstand mit dieser eingravierten Rune kann in eine der Hände einer Person beschworen werden, die den Gegenstand trägt oder führt. Dieser Effekt ist so schnell, dass der Gegenstand in der Sekunde, in der er in die Hand beschworen wird, verwendet werden kann. Der Träger oder Benutzer muss wissen, dass der Gegenstand diese Eigenschaft hat. Natürlich darf es sich nicht um einen Gegenstand handeln, der derzeit am Körper des Trägers befestigt ist, wie beispielsweise ein Brustpanzer.
6) Geisterrunen erkennen (I) [14850] R: B / D: -
Der Zaubernde erfährt die Arten und Wirkungen aller Geisterrunen auf einem mit Geisterrunen versehenen Gegenstand.
8) Rune der Abwehr (F) [14851] R: B / D: P

Geistesfolter (Spiritwrack) [RCV72]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Binden I (F) [3420] R: 30m / D: V
   Erlaubt es dem Zaubernden eine Wesenheit, die durch einen Beschwören I-Zauber herbeigerufen wurde, in den entsprechenden Schutzdiagrammen zu binden, bis der Kreis unterbrochen wird oder der Zaubernde die Wesenheit entläßt.
2) Wahrheit erzwingen I (F M) [3421] R: 30m / D: 1Frage
   Der Zaubernde kann eine beschworene Wesenheit dazu zwingen, eine einfache Frage wahrheitsgemäß nach bestem Wissen zu beantworten.
3) Geistesfolter I (F) [3422] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Der Zaubernde kann mit diesem Zauber eine beschworene Wesenheit bestrafen. Das Wesen verliert 10% seiner Lebensenergie und ist auf -10. Die Schadenspunkte und der Malus werden nach Ende des Zaubers wieder aufgehoben, wenn das Wesen nicht gestorben ist.
4) Binden II (F) [3423] R: 30m / D: V
   Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören II-Zauber herbeigerufenes Wesen.
5) Wahrheit erzwingen II (F M) [3424] R: 30m / D: 1min
   Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
6) Geistesfolter II (F) [3425] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Wie Geistesfolter I, aber mit -20% Lebensenergie und -20 auf Aktionen.
7) Binden III (F) [3426] R: 30m / D: V
   Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören III-Zauber herbeigerufenes Wesen.
8) Wahrheit erzwingen III (F M) [3427] R: 30m / D: 1h
   Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
9) Geistesfolter III (F) [3428] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
   Wie Geistesfolter I, aber mit -30% Lebensenergie und -30 auf Aktionen.
10) Binden IV (F) [3429] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören IV-Zauber herbeigerufenes Wesen.
11) Wahrheit erzwingen IV (F M) [3430] R: 30m / D: 24h
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
12) Geistesfolter IV (F) [3431] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -40% Lebensenergie und -40 auf Aktionen.
13) Binden V (F) [3432] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören V-Zauber herbeigerufenes Wesen.
14) Wahrheit erzwingen V (F M) [3433] R: 30m / D: 48h
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
15) Geistesfolter V (F) [3434] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -50% Lebensenergie und -50 auf Aktionen.
16) Binden VI (F) [3435] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VI-Zauber herbeigerufenes Wesen.
17) Wahrheit erzwingen VI (F M) [3436] R: 30m / D: 1Woche
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
18) Geistesfolter VI (F) [3437] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -60% Lebensenergie und -60 auf Aktionen.
19) Binden VII (F) [3438] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Beschwören VII-Zauber herbeigerufenes Wesen.
20) Wahrheit erzwingen VII (F M) [3439] R: 30m / D: 1Monat
    Wie Wahrheit erzwingen I, bis auf die Dauer.
25) Wahren Namen erzwingen (F M) [3440] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde erfährt den wahren Namen des Wesens. Mit dieser Information kann der Zaubernde das Wesen völlig kontrollieren. Das Wesen muß zustimmen, jede Aufgabe zu erfüllen, und der Zaubernde kann es jederzeit wieder durch den entsprechenden Beschwören-Zauber herbeirufen. Durch Verwendung des wahren Namens, kann er ihm auch befehlen, anderen Zaubern nicht zu widerstehen.
30) Geistesfolter VII (F) [3441] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Geistesfolter I, aber mit -70% Lebensenergie und -70 auf Aktionen.
50) Wahres Binden (F) [3442] R: 30m / D: V
    Wie Binden I, betrifft aber ein durch einen Wahres Beschwören-Zauber herbeigerufenes Wesen.

Geisteskrankheiten (Mind Disease) [SL30]

böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

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

Geistige Attacke (Mind Attack) [SL17]

Mentalisten (Mentalist, SL-7) und Traumlord (Schamanen-Variante) (Dream Lord (Shaman Variant), RCIII-16)

1) Benommenheit I (M) [3764] R: 30m / D: 1KR
   Ziel ist eine Kampfrunde benommen.
2) Zögern (M) [7738] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel zögert in einer nicht defensiven Aktion, -50 auf Initiative, Attacke halbiert sich.
3) Kleinere Schmerzen (M) [7739] R: 30m / D: -
   Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen.
4) Schock A (M) [7740] R: 30m / D: V
   Ziel bekommt einen kritischen Treffer `A` durch Nervenschäden
5) Benommenheit III (F) [3766] R: 30m / D: 3KR
   Ziel ist drei Kampfrunden benommen.
7) Lähmung I (M) [7742] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel ist gelähmt.
8) Schock B (M) [7743] R: 30m / D: V
   Ziel bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Nervenschäden
9) Größere Schmerzen (M) [7744] R: 30m / D: -
   Wie kleinere Schmerzen, aber das Ziel bekommt 50% seiner verbliebenen Lebensenergie abgezogen.
10) Geistiger Ruf (3m) (M *) [7745] R: 3mR / D: 1KR/10Fehlwurf
    Alle innerhalb des Radius sind Ziele, jeder, der nicht widersteht, ist benommen.
11) Benommenheit V (M) [7746] R: 30m / D: 5KR
    Wie oben mit Dauer 5 KR.
12) Lähmung III (M) [7747] R: 30m / D: 3KR/10Fehlwurf
    Wie oben mit 3 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.
13) Schock C (M) [7748] R: 30m / D: V
    Ziel bekommt einen kritischen Treffer `C` durch Nervenschäden
15) Geistiger Ruf (15m) (M *) [7749] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie oben, mit 15m Radius.
16) Schock D (M) [7750] R: 30m / D: V
    Ziel bekommt einen kritischen Treffer `D` durch Nervenschäden
17) Lähmung V (M) [7751] R: 30m / D: 5KR/10Fehlwurf
    Wie oben mit 5 KR pro 10 Fehlwurf Dauer.
18) Benommenheit X (M) [7752] R: 30m / D: 10KR
    Wie oben mit Dauer 10 KR.
19) Geistiger Ruf (30m) (M *) [7753] R: 30mR / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie oben, mit 30m Radius.
20) Schock E (M) [7754] R: 30m / D: V
    Ziel bekommt einen kritischen Treffer `E` durch Nervenschäden
25) Großer Ruf (M *) [7755] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und jeder, dessen Widerstandswurf um mehr als 50 mißlingt, ist bewußtlos..
30) Geistiger Ruf (100m) (M *) [7756] R: 100mR / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie oben, mit 100m Radius.
50) Wahrer Ruf (M *) [7757] R: 15mR / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie Geistiger Ruf, aber mit 15m Radius und alle, deren Widerstandswurf um 1-50 mißlingt, sind bewußtlos und alle, denen der Wurf um mehr als 50 mißlingt, sind tot. Die Widerstandswürfe für Magiekundige der Mentalmagie werden mit -20 modifiziert.

Geräusche formen (Sound Molding) [SL87]

Illusionisten (Illusionist, SL-6)

1) Geräuschwunder (E) [4832] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch ein Satz von unbeweglichen Geräuschen in einem Bereich von 3mR erzeugt werden.
2) Stille (2m) (F) [4833] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Bereich von 2mR, aus dem weder Geräusche hinaus noch in den Geräusche hereindringen können. Wenn der Mittelpunkt sich auf einem beweglichen Objekt oder Wesen befindet, bewegt sich der Bereich mit dem Objekt/Wesen; + 25 auf Schleichen.
3) Geräuschkontrolle (3m) (F) [4834] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann die Intensität von Geräuschen innerhalb des Radius kontrollieren; die Lautstärke liegt zwischen Stille und einem lauten Schrei und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.
4) Plötzliches Geräusch (F) [4835] R: 30m / D: -
   Erzeugt ein plötzliches, sehr lautes Geräusch an den Ohren eines Ziels, das dadurch für 1KR/5 Fehlschlag benommen ist.
5) Stille (3m) (F) [4836] R: 3mR / D: 1min/St
   Wie oben, jedoch mit 3m Radius.
6) Geräuschkontrolle (15m) (F) [4837] R: 15m / D: C
   Wie oben, jedoch mit 15m Radius.
7) Taubheit (F) [4838] R: 30m / D: 1h/5Fehlwurf
   Das Ziel kann keine Geräusche hören, die in mehr als 15cm Entfernung von seinen Ohren entstehen sind, und niemand kann das Ziel aus einer Entfernung von mehr als 15cm sprechen hören.
8) Stille (15m) (F) [4839] R: 15m / D: 1min/St
   Wie oben, jedoch mit 15m Radius.
9) Schwacher Ultraschall (F) [4840] R: 15mR / D: 1KR/St(C)
   Alle Ziele in Reichweite, die im Ultraschallbereich hören können, sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen. Tiere, die Ultraschall hören können, werden in Panik fliehen. Solange ein Ziel im Wirkungsbereich ist, muss jede KR ein WW gemacht werden.
10) Geräuschkontrolle (30m) (F) [4841] R: 30m / D: C
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
11) Plötzliches Geräusch (6m) (F) [4842] R: 6mR / D: -
    Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 6mR betroffen.
12) Stille (30m) (F) [4843] R: 30mR / D: 1min/St
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
14) Taubheit (3m) (F) [4844] R: 3mR / D: 1h/5Fehlwurf
    Wie oben, es sind jedoch alle in einem Bereich von 3mR betroffen.
15) Geräuschkontrolle (3m/St) (F) [4845] R: 3mR/St / D: C
    Wie oben, jedoch mit 3m/St Radius.
20) Große Taubheit (F) [4846] R: 30m / D: 1h/5Fehlwurf
    Wie Taubheit, der Zauber wirkt jedoch auf eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden.
25) Große Stille (F) [4847] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Stille, es haben jedoch eine Zahl von vielen Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden einen Bereich der Stille mit 30cm Radius um sich herum.
30) Wahre Geräuschkontrolle (F) [4848] R: 6mR/St / D: P
    Wie Geräuschkontrolle, der Wirkungsbereich ist jedoch 6mR/St und der Zaubernde muss sich nicht konzentrieren.
50) Starker Ultraschall (F) [4849] R: 30mR / D: 1KR/St(C)
    Wie Schwacher Ultraschall, es sind jedoch alle in 30mR betroffen. Jeder, der seinen WW um (40-75) verfehlt, wird bewußtlos, jeder, der um mehr als 75 (76+) verfehlt, stirbt.

Geräusche kontrollieren (Sound Control) [SL126]

Barden (Bard, SL-7)

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

Geräusche projizieren (Sound Projection) [SL126]

Barden (Bard, SL-7)

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

Geschichten weben (Weave Tale) [RCI162]

Weise (Sage, RCII-8)

1) Beruhigende Geschichte (M) [15774] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, seinem Publikum eine sehr beruhigende Geschichte zu erzählen. Das Ziel kann während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung keine aggressiven (feindseligen) Handlungen ausführen.
2) Fesselnde Geschichte (M) [15775] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, seinem Publikum eine fesselnde und sehr spannende Geschichte zu erzählen. Das Ziel ist während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung auf 25 % seiner normalen Handlungsfähigkeit beschränkt.
3) Umwerfende Geschichte (M) [15776] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Geschichte mit schockierenden Folgen zu erzählen. Das Ziel ist während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung benommen.
4) Redekunst I (U) [15777] R: S / D: 1min/St(C)
   Ermöglicht es dem Zaubernden, während der Wirkungsdauer des Zaubers einen Bonus von +15 auf alle sprachlichen Aktionen zu erhalten.
5) Einschläfernde Geschichte (M) [15778] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, seinem Publikum eine sehr langweilige, aber beruhigende Geschichte zu erzählen. Das Ziel fällt in einen verzauberten Schlaf (kann nicht geweckt werden), während sich der Zaubernde konzentriert. Nachdem der Zaubernde seine Konzentration aufgibt, fällt das Ziel in einen normalen Schlaf.
6) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
7) Bezaubernde Geschichte (M) [15780] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Geschichte zu erzählen, die das Ziel glauben lässt, dass der Zaubernde sein bester Freund ist. Die Wirkung hält während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung an.
8) Schreckensgeschichte (M) [15781] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Horrorgeschichte zu erzählen, die beim Ziel massive Angst auslöst. Die Wirkung hält während der Erzählung des Zaubernden und für die gleiche Dauer nach Beendigung der Erzählung an.
9) Redekunst II (U) [15782] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +30 gewährt.
10) Geschichte der Vergesslichkeit (M) [15783] R: 3m/St / D: V
    Ermöglicht es dem Zaubernden, eine sehr seltsame Geschichte zu erzählen, die das Publikum sofort nach Ende der Geschichte wieder vergisst, ohne sich an irgendetwas Konkretes zu erinnern, außer dass es eine sehr gute Geschichte war. Darüber hinaus vergisst das Ziel einen Zeitraum, der der Länge der Geschichte entspricht. Dieser Gedächtnisverlust kann sich auf einen beliebigen Zeitraum in der Vergangenheit beziehen, den der Zaubernde festlegt.
11) Wahre bezaubernde Geschichte (M) [15784] R: 3mR/St / D: V
    Wie Bezaubernde Geschichte, außer dass bis zu Stufe Wesen innerhalb der Reichweite davon betroffen ist.
12) Geschichte der Panik (M) [15785] R: 3m/St / D: V
    Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Horrorgeschichte zu erzählen, die einen Zuhörer in Panik versetzt.
13) Redekunst III (U) [15786] R: S / D: 10min/St(C)
    Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +45 gewährt.
14) Geschichtenmeister (M) [15787] R: S / D: 10min/St
    In Kombination mit einem anderen Geschichten-Zauber aus dieser Liste ermöglicht dieser Zauber, dass der andere Zauber in der normalen Zauberzeit gewirkt und abgeschlossen werden kann und dabei eine Wirkungsdauer von 10 Minuten/Stufe hat.
15) Wahre einschläfernde Geschichte (M) [15788] R: 3mR/St / D: V
    Wie Einschläfernde Geschichte, außer dass dieser Zauber auf Stufe Ziele innerhalb des Wirkungsbereichs wirkt.
17) Stille Geschichte (U) [15789] R: S / D: V
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die folgende Geschichte ohne Worte zu erzählen.
18) Redekunst IV (U) [15790] R: S / D: 10min/St(C)
    Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +60 gewährt.
20) Geschichtenweber (M) [15791] R: S / D: V
    Ermöglicht es dem Zaubernden, jede Minute einen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste zu wirken.
25) Wahre Redekunst (U) [15792] R: S / D: 1h/St(C)
    Wie Redekunst I, außer dass dieser Zauber einen Bonus von +45 gewährt.
30) Geschichte des Komas (M) [15793] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, das Ziel für Stufe Tage in ein tiefes Koma zu versetzen.
50) Geschichte des Todes (M) [15794] R: 30m / D: P
    Das Ziel muss diesem Zauber in jeder Runde, in der die Geschichte erzählt wird, widerstehen, sonst stirbt es.

Geschwindigkeit (Speed) [SL115]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Rennen (U *) [7314] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (F *) [4986] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muss danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
5) Schnelligkeit II (F *) [4992] R: S / D: 2KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
6) Geschwindigkeit I (F *) [5313] R: S / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.
7) Schnelligkeit III (F *) [4997] R: S / D: 3KR
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
8) Sprint (U *) [7319] R: S / D: 10min/ST
   Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *) [7320] R: S / D: 2KR
   Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *) [7321] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber der Zaubernde kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (F *) [5317] R: S / D: 5KR
    Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.
12) Geschwindigkeit III (F *) [5319] R: S / D: 3KR
    Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.
15) Geschwindigkeit V (F *) [5322] R: S / D: 5KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.
17) Schneller Sprint (U *) [7325] R: S / D: 10min/St
    Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (F *) [5002] R: S / D: 10KR
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
25) Geschwindigkeit X (F *) [5324] R: S / D: 10KR
    Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *) [7328] R: S / D: V
    Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Zaubernde schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *) [7329] R: S / D: V
    Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Zaubernde schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der äußeren Ebene (Outer Plane Law) [RCIV56]

Astralreisender (Astral Traveller, RCIV-5)

1) Torpräsenz (I) [28420] R: S / D: 30mR
   Der Zaubernde ist sich aller Tore/Verbindungen zu anderen Ebenen innerhalb der Reichweite bewusst.
2) Beschwörung I (FM) [28422] R: 3m / D: 1KR/St
   Beschwört ein Wesen der 1. Stufe aus einer beliebigen Ebene. Die Art und die Heimat-Ebene des Wesens müssen vom Zaubernden festgelegt werden. Er kann eine bestimmte Person beschwören, wenn er den „wahren Namen" dieses Wesens kennt. Wenn das beschworene Wesen nicht willig ist, kann er es kontrollieren, wenn er sich konzentriert. Das Wesen kann pro Minute einen Widerstandswurf zum Brechen der Kontrolle nutzen.
3) Alarm (I) [28424] R: S / D: 12h
   Wenn der Zaubernde im Begriff ist, eine Ebene zu betreten, die ihm in irgendeiner Weise körperlichen Schaden zufügen würde (z. B. extreme Temperaturen, Sauerstoffmangel usw.), gibt ihm dieser Zauber eine mentale Warnung.
4) Fremde Präsenz (I) [28426] R: 30mR / D: -
   Der Zaubernde nimmt jedes Wesen aus einer anderen Ebene der Existenz innerhalb der Reichweite wahr.
5) Beschwörung V (FM) [28428] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Beschwörung I, außer dass ein Wesen bis zur 5. Stufe beschworen werden kann.
6) Ebenenverbindung (FM) [28430] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde stellt eine kleine Verbindung zu einer anderen Ebene her. Kein Wesen und kein Gegenstand kann diese Verbindung passieren. Sie dient ausschließlich dem mentalen Kontakt (z. B. durch die verschiedenen Zauber der Gedanken-Sprache).
7) Verkleidung (E) [28432] R: S / D: 1h
   Diese begrenzte Illusion lässt den Zaubernden als Mitglied einer empfindungsfähigen / denkenden Rasse erscheinen, die die Ebene seiner Wahl bewohnt. Er ähnelt keinem bestimmten Individuum, kann jedoch jede Rasse wählen, die er zuvor gesehen hat.
8) Überleben (D) [28434] R: S / D: 1h
   Wie Alarm, außer dass der Stoffwechsel des Zaubernden an die Lebensbedingungen der fremden Ebene angepasst wird. Wenn diese Bedingungen sich stark von denen der Heimat-Ebene des Zaubernden unterscheiden, kann der Zauber Fremde Gestalt erforderlich sein, um zu überleben.
9) Beschwörung X (FM) [28436] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Beschwörung I, außer dass ein Wesen bis zur 10. Stufe beschworen werden kann.
10) Ebenenreise I (F) [28438] R: S / D: -
    Der Zaubernde reist in eine andere Ebene der Existenz. Er kann die Ebene angeben, aber sein Ankunftsort ist völlig zufällig. Bei diesem Zauber besteht eine besondere Chance auf Fehlschlag, insbesondere wenn der Zaubernde die Ebene zum ersten Mal besucht: Nie gesehen = 10 %; Kurz gesehen (1 Stunde) = 5 %; Studiert (24 Stunden) = 2 %; Sorgfältig studiert (1 Woche) = 0,2 %: Gelebt (1 Jahr) = keine Fehlschlagchance.
11) Massenverkleidung (P) [28440] R: 3mR / D: 1h
    Wie Verkleidung, außer dass sie alle Personen im Wirkungsbereich betrifft. Wenn sich ein betroffenes Ziel mehr als 3 Meter vom Zaubernden entfernt, verliert der Zauber seine Wirkung auf dieses Ziel; dies gilt auch dann, wenn sich das Ziel wieder in den Wirkungsbereich zurückbewegt.
12) Ebenenanzeige (I) [28443] R: B / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde verbindet einen Teil seines Geistes mit einem Zielobjekt. Dieses Objekt spiegelt die Elementarebene, die der Zaubernde einnimmt, durch Farben, Muster usw. wider (z. B. wird die Ebene des Feuers durch eine rote Farbe angezeigt, die Ebene der Toten durch ein Engelsymbol usw.).
13) Wahre Verkleidung (D) [28445] R: S / D: 1Tag
    Wie Verkleidung, aber mit 1 Tag Dauer.
14) Fremde Gestalt (F) [28447] R: S / D: 1h
    Wie Verkleidung, außer dass der Zaubernde alle physischen Eigenschaften der Fremden annimmt.
15) Massenüberleben (D) [28449] R: 3mR / D: 1h
    Wie Überleben, wirkt jedoch auf alle Personen im Wirkungsbereich. Wenn sich ein betroffenes Ziel mehr als 3 Meter vom Zaubernden entfernt, verliert der Zauber seine Wirkung auf dieses Ziel; dies gilt auch dann, wenn sich das Ziel wieder in den Wirkungsbereich zurückbewegt.
16) Ebenenreise II (F) [28451] R: S / D: -
    Wie Ebenenreise I, außer dass der Zaubernde die Zielebene und den Zielpunkt auf dieser Ebene genau bestimmen kann. Die Chancen für ein Scheitern sind wie bei Teleportation I, außer wenn der Wurf für ein Scheitern kleiner oder gleich 1/10 der normalen Scheiterwahrscheinlichkeit ist (z. B. 5 oder weniger, wenn die normale Wahrscheinlichkeit 50 % beträgt): In diesem Fall verfehlt der Zaubernde nicht nur den Zielpunkt, sondern die gesamte Ebene und gelangt in eine andere zufällige Ebene.
17) Wahres Überleben (D) [28453] R: S / D: 1Tag
    Wie Überleben, aber mit 1 Tag Dauer.
18) Große Beschwörung (FM) [28455] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Beschwörung I, außer dass ein Wesen bis zur 20. Stufe beschworen werden kann.
19) Wahre fremde Gestalt (P) [28457] R: S / D: 1Tag
    Wie Fremde Gestalt, aber mit 1 Tag Dauer.
20) Tor [28459] R: 10m / D: 5min
    Der Zaubernde öffnet ein Tor zu einer anderen Ebene. Der Ankunftsort ist völlig zufällig. Der Zaubernde kann das Tor jederzeit während der Wirkungsdauer des Zaubers schließen. Wenn das Tor am Ende seiner Wirkungsdauer noch offen ist, würfle mit einem W10, um zu sehen, was passiert (alle genannten Modifikatoren sind kumulativ):
    1-4: Das Tor schrumpft und verschwindet nach 3 Runden vollständig.
    5-7: Das Tor schrumpft und hinterlässt eine Ebenenverbindung. Es werden keine weiteren Würfe mehr gemacht.
    8: Das Tor bewegt sich bis zu 15 Metern in eine zufällige Richtung und schickt alle in seinem Weg zur Zielebene - dann verschwindet es.
    9: Wie oben unter 8, aber nach der Bewegung würfle erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft oder verschwindet).

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [SL38]

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

2) Luftwall (E c) [5613] R: 15m / D: C
   Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.
4) Wasserwall (E c) [5614] R: 15m / D: C
   Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.
5) Holzwall (E) [3863] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Erdwall (E) [5616] R: 15m / D: 1min/St
   Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(1m unten, 30cm oben) aus fester Erde. Man kann sich nur durchbuddeln (10 KR für 1 Person ganz oben).
8) Eiswall (3x3m) (E) [5617] R: 15m / D: P
   Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(60cm unten, 30cm oben). Man kann sich durchschmelzen (50W6 Trefferpunkte), oder durchhacken (50 KR für 1 Person) oder sie umstürzen, wenn sie nicht an eine Wand gestützt ist.
10) Loch (E) [6766] R: 15m / D: P
    Erschafft ein Loch (15m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis)
11) Wahrer Luftwall (E) [5619] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Luftwall, aber der Zaubernde braucht keine Konzentration.
12) Steinwall (E) [5620] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Holzwall, nur ist die Wand 3x3x0.3m groß. Man kann sich in 200 KR für 1 Person durchhacken.
13) Wahrer Wasserwall (E) [5621] R: 15m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, aber der Zaubernde braucht keine Konzentration.
14) Mystische Fesseln (F) [14285] R: 1,5m/St / D: 1min/St / WW:-20
    Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
15) Wahrer Holzwall (E) [3871] R: 15m / D: P
    Wie Holzwall, ist aber permanent.
16) Klingen der Erde [25897] R: 30m / D: 10min/St
    Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zaubernden entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
17) Wahrer Erdwall (E) [5623] R: 15m / D: P
    Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.
18) Eiswall (6x6m) (E) [5624] R: 15m / D: P
    Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.
20) Wahrer Steinwall (E) [5625] R: 15m / D: P
    Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.
22) Mystischer Käfig (F) [14293] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen Gitterkäfig aus Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.
25) Wälle verschmelzen (F) [5072] R: B / D: P
    Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
30) Gebogener Wall (E) [5627] R: 15m / D: P
    Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.
50) Kraftfeldwall (F) [14295] R: 30m / D: 1KR/St
    Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
60) Kraftfeldsphäre (F) [26185] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Kraftfeldwall, aber das Kraftfeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.

Gesetz der Dunkelheit (Dark Law) [RCII45]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und Totenbeschwörer (Necromancer, RCII-7)

1) Schatten (E) [4903] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel und alle Gegenstände, die es bei sich trägt, erscheinen als Schatten und sind daher in dunklen Bereichen fast unsichtbar (je nach Situation ein Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und Tarnen).
2) Dunkelheit (3m) (F) [5126] R: B / D: 10min/St
   Verdunkelt einen Radius von 3m um den berührten Punkt., so dass Lichtverhältnisse wie in tiefer Nacht herrschen.
3) Dunkelbolzen I (E) [13900] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus konzentrierter Dunkelheit wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die Ergebnisse werden anhand der Schockbolzen-Tabelle unter Verwendung von kritschen Treffern durch Kälte ermittelt.
4) Dunkelheitssicht (U) [13901] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel kann in völliger Dunkelheit sehen, als wäre es hellichter Tag.
5) Dunkelheit kontrollieren (F) [13902] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann den Grad der Dunkelheit innerhalb des Bereichs von Tageslicht bis völliger Dunkelheit kontrollieren, wobei dieser Grad in verschiedenen Teilen oder im Radius unterschiedlich sein kann.
6) Plötzliche Dunkelheit (F) [13903] R: 30m / D: -
   Verursacht einen Ausbruch intensiver Dunkelheit am Zielpunkt in einem Radius von 3m; alle darin befindlichen Personen sind 1 Runde pro 5 Fehlschlag benommen.
7) Dunkelheit (15m) (F) [5129] R: B / D: 10min/St
   Wie Dunkelheit (3m) mit 15m Radius. Dieser kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
8) Nebel der Dunkelheit (E) [13905] R: 30m / D: 1KR/St
   Erzeugt einen Nebel aus konzentrierter Dunkelheit in einem Radius von 3m, der allen, die ihn durchqueren, einen kritischen Treffer der Kategorie A durch Kälte zufügt. Der Nebel bewegt sich mit dem Wind.
9) Dunkelbolzen II (E) [13906] R: 60m / D: -
   Wie Dunkelbolzen I, außer dass die Reichweite 60m beträgt.
10) Kreis der Dunkelheit (E) [13907] R: S / D: 1KR/St
    Wie Nebel der Dunkelheit, außer dass er zu einer Wand in einem Umkreis von 3m um den Zaubernden gebildet wird.
11) Wartende Dunkelheit (F) [13908] R: 30m / D: V
    In Verbindung mit einem Dunkel- oder Lichtzauber verzögert er diesen um 24 Stunden oder bis eine bestimmte Zeit verstrichen ist oder jemand vorbeikommt oder etwas passiert usw., je nach Wahl des Zaubernden.
12) Dunkelfeuerbolzen I (E) [13909] R: 30m / D: -
    Ein Bolzen aus funkelndem schwarzem Feuer wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die Ergebnisse werden anhand der Angriffstabelle Blitz ermittelt, mit kritischen Treffern für Kälte („A-J"), Elektrizität (sekundär bei „F-J") und Aufprall (tertiär bei „H-J").
13) Dunkelbolzen III (E) [13910] R: 100m / D: -
    Wie Dunkelbolzen I, nur dass die Reichweite 100 Meter beträgt.
14) Dunkelfeuer rufen (E) [13911] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Nebel der Dunkelheit, bildet jedoch einen Würfel von 3mx3mx3m und verursacht kritische Treffer der Kategorie B durch Kälte.
15) Obsidianwall (E) [13912] R: 30m / D: 1h/St
    Erzeugt eine Obsidianwand von bis zu 3mx3mx(1m an der Basis und 30cm an der Spitze).
16) Dunkelfeuerbolzen II (E) [13913] R: 60m / D: -
    Wie Dunkelfeuerbolzen I, außer dass die Reichweite 60m beträgt.
17) Magische Dunkelheit (F) [4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30m Radius. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (z.B. Magisches Licht) müssen einen Widerstandswurf machen.
19) Triade der Dunkelheit (E) [13915] R: 30m / D: -
    Wie Dunkelbolzen I, außer dass drei Blitze aus der Handfläche des Zaubernden geschossen werden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muss die Ziele sehen können.
20) Dunkelfeuerbolzen III (E) [13916] R: 100m / D: -
    Wie Dunkelfeuerbolzen I, außer dass die Reichweite 100 Meter beträgt.
25) Ecken Dunkelfeuerbolzen (E) [13917] R: 60m / D: -
    Wie Dunkelfeuerbolzen I, außer dass die Reichweite 60m beträgt und der Zaubernde kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Der Zaubernde muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
30) Folgender Dunkelfeuerbolzen (E) [13918] R: 60m / D: -
    Wie Ecken Dunkelfeuerbolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen wie nötig, und auch durch (mindestens 15cm große) Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 60m ist.
50) Dunkelheit meistern (F) [13919] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede Runde einen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste wirken.

Gesetz der Erde (Earth Law) [SL82]

Magier (Magician, SL-6)

1) Seilzauber (F) [5060] R: 3m/St / D: C
   Wenn der Zaubernde das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.
2) Erde lockern (F) [5061] R: 30m / D: P
   Lockert 3m³ Erde zur Festigkeit gepflügten Grundes.
4) Erdwall (E) [5062] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus fest gepackter Erde, bis zu 3x3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann sich innerhalb von 10 KR durchgraben (oben).
5) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
7) Steinwall (E) [5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
9) Stein zu Erde (F) [5065] R: 30m / D: P
   Verzaubert 3m³ Stein zu fest gepackter Erde. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
10) Wahrer Erdwall (E) [5066] R: 30m / D: P
    Wie Erdwall, ist aber permanent.
11) Erde zu Schlamm (F) [5067] R: 30m / D: P
    Verwandelt bis zu 3m³ Erde in weichen Schlamm. Veränderung ist allmählich und dauert 3 KR.
12) Erde zu Stein (F) [5068] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, Verzaubert aber feste Erde in Stein, und lose Erde in Kies.
13) Wahrer Steinwall (E) [3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
13) Klingen der Erde [25897] R: 30m / D: 10min/St
    Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zaubernden entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
14) Schlamm zu Erde (F) [5070] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Schlamm in feste Erde.
15) Erde desintegrieren (F) [5071] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Erde verschwinden.
16) Wälle verschmelzen (F) [5072] R: B / D: P
    Verschmilzt zwei Wälle, die sich berühren (Naht kann bis zu 6m lang sein) oder verschmilzt einen Abschnitt Steinblöcke (bis 3m³).
17) Stein zu Schlamm (F) [5073] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verzaubert aber Stein in Schlamm.
18) Halbrunder Wall (E) [5074] R: 30m / D: P
    Wie wahrer Steinwall, aber der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
20) Stein desintegrieren (F) [5075] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Stein verschwinden.
25) Metall desintegrieren (F) [3903] R: 30m / D: P
    Lässt 0,03m³ Metall verschwinden.
30) Erdbeben (F) [5077] R: 30m/St / D: 1KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
50) Erde beherrschen (F) [5078] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Gesetz der Geräusche (Sonic Law) [RCIV72]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Kleinere Vibration (F c) [3443] R: 30m / D: C
Erschafft Schallwellen, die ein Objekt anfangen lassen zu schwingen. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es kaputtgehen (Widerstandswurf). Wird das Objekt von einem Wesen gehalten, muß das Wesen jede KR einen WW machen, oder läßt es fallen. Wenn es ein Wesen ist, so muß es jede KR einen WW machen oder bekommt einen krit. Treffer `A` wegen Gleich-gewichtsverlust.
2) Ruhe I (F) [3444] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft eine Barriere von 30 cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.
3) Plötzlicher Ton (F) [3445] R: 100m / D: -
Erzeugt ein sehr lautes, plötzliches Geräusch direkt am Ohr des Ziels. Es ist 1 KR pro 5 Fehlwurf benommen.
4) Geräuschwall I (F) [3446] R: 15m / D: 10min/St
Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.
5) Stille (3m) (F) [3447] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 3m.
6) Geräuschbolzen (30m) (E) [3448] R: 30m / D: -
Ein Bolzen aus intensiver sonischer Energie (Geräuschen) entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Eisbolzentabelle mit krit. Treffer durch Schock.
7) Geräusche kontrollieren (15m) (F) [3449] R: 15mR / D: C
Der Zaubernde kann die Intensität aller Geräusche innerhalb des Radius kontrollieren. Die Lautstärke kann von null bis zu einem sehr lautem Schrei variieren und an unterschiedlichen Stellen im Radius auch unterschiedlich sein.
8) Wall der Geräusche (E) [3450] R: 3m / D: 1min/St
Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Wall aus Schallwellenenergie. Jeder, der hindurchgeht, bekommt einen krit. Treffer durch Schock.
9) Größere Vibration (F c) [3451] R: 30m / D: C
Wie kleinere Vibration, aber zerbrechliche Objekte haben keinen Widerstandswurf, Wesen, die ein Objekt halten haben -30 auf ihren WW und Wesen bekommen einen krit. Treffer `B` durch Gleichgewichtsverlust.
10) Geräuschwall V (F) [3452] R: 15m / D: 10min/St
Erschafft fünf Barrieren (6 x 6 m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.
11) Ruhe V (F) [3453] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.
12) Stille (30m) (F) [3454] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein Gebiet mit 30 m Radius, in das und aus dem kein Geräusch dringt. Wenn der Zauber auf ein bewegliches Objekt gelegt wurde, bewegt er sich mit dem Objekt.
13) Geräuschbolzen (100m) (E) [3455] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Geräuschklinge (E) [3456] R: B / D: 1KR/St
Erschafft eine Klinge aus sonischer Energie, die der Zaubernde führen kann. Sie ist unglaublich dünn und kann durch viele Substanzen schneiden (magische Substanzen haben einen WW). Es wirkt wie ein Langschwert +20 (Pool) gegen das kein Rüstungsschutz wirkt (außer mag. Rüstungen, die ihren WW bestanden haben).
15) Geräuschkäfig (E) [3457] R: 30m / D: 10min/St
Wie Wall der Geräusche, aber es entsteht ein ganzer Käfig, der alle gefangen hält, deren WW nicht gelingt.
16) Geräusche kontroll. (3m/St) (F c) [3458] R: 3m/St / D: C
Wie oben mit Reichweite 3 m pro Stufe.
17) Triade der Geräuschbolzen (E) [3459] R: 30m / D: -
Drei Geräuschbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.
18) Wartende Geräusche (F) [3460] R: 30m / D: -
Wie plötzlicher Ton, aber der Effekt kann um bis zu 24 h verlegt werden, wirkt in 3 m Radius auf alle Anwesenden ein und kann durch Zeit, Bewegungen, Geräusche usw. ausgelöst werden.
19) Viele Geräuschwälle (F) [3461] R: 15m / D: 10min/St
Wie oben, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.
20) Tötende Geräusche (F) [3462] R: 15m / D: -
Ein Strahl von Ultraschall entspringt der Handfläche des Zaubernden und trifft automatisch das Ziel. Schaden ergibt sich aus dem Fehlwurf beim Widerstandswurf: 1-50: krit. Treffer `E` durch Zerreißen (RMCIII), 51- : Tod.
25) Geräusche materialisieren (F c) [3463] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Dieser mächtige Zauber verwandelt Geräusche in der Nähe des Zaubernden in Materie, wenn er sich konzentriert. Das entstehende Material kann die Konsistenz von bis zu hartem Stein haben (oder weicher, wenn der Zaubernde es wünscht) und hat die Form, die der Zaubernde sich vorstellt. Die Materie ist nicht magisch und die Gegenstände sind normal. Je mehr Lärm, desto mehr Objekte können erschaffen werden (Meisterentscheid). Ein Hammer, der auf eine Wand schlägt, macht genug Lärm, um ein Schwert zu erschaffen, aber eine Brücke benötigt dann doch eher einen 500-Seelen-Chor. Das Material bleibt 1 h / Stufe nach Ende des Spruchs noch bestehen.
30) Geräusche visualisieren (F c) [3464] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Wie Geräusche materialisieren, aber es entsteht Licht. Eine normale Unterhaltung erschafft in etwa Licht wie ein Lichtzauber, ein lauter Ruf hätte den Effekt wie plötzliches Licht, und ein sehr lauter Ton könnte einen Lichtbolzen (Blitz) hervorrufen). Es entsteht nur ein Effekt pro KR, der von der Lautstärke um den Zaubernden herum abhängt. Der Meister sollte sehr vorsichtig mit diesem Zauber sein, um das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht zu bringen.
50) Geräusche beherrschen (F) [3465] R: V / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann jeden Zauber bis zur 20. Stufe dieser Liste benutzen, je einen pro KR.

Gesetz der Glyphen (Glyph Law) [RCH64]

Runenmeister (Runemaster, RCII-9)

1) Glyphe erforschen (I) [14949] R: S / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Herkunft einer Glyphe zu erfahren und sie als Teil seines Repertoires zu lernen.
2) Glyphe I (F) [14950] R: B / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine leuchtende, sichtbare Glyphe auf einem Einflussmedium zu „zeichnen", die einen bestimmten Zauber auslöst, wenn der Einflussbereich verletzt wird. Es müssen sowohl für den Zauber als auch für die Glyphe Zauber aufgewendet werden, aber es wird nur die Wirkzeit der Glyphe verwendet. Eine Glyphe kann ein Zauber oder eine spezielle Glyphe sein, die im Grunde genommen ein Kraftmuster ist.
3) Glyphe entschlüsseln (I) [14951] R: S / D: 1KR/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Glyphe zu entschlüsseln (es dauert 1 KR pro Stufe der Glyphe) und genau zu wissen, was sie bewirkt, ohne sie auszulösen. Es wird jedoch nichts erfahren, wenn der Entschlüsselungszauber vor Abschluss der Entschlüsselung abläuft (dies geschieht, wenn die zu entschlüsselnde Rune eine höhere Stufe hat als der Zaubernde).
4) Glyphe II (F) [14952] R: B / D: 10min/St
   Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 2 gezeichnet werden kann.
5) Wartende Glyphe II (F) [14953] R: B / D: 1Tag/St
   Wird dieser Zauber vor der Erstellung einer Glyphe der Stufe 1 oder 2 gewirkt, verzögert sie die Glyphe für eine bestimmte Zeit oder bis ein vom Zaubernden festgelegtes Ereignis eingetreten ist.
6) Glyphe III (F) [14954] R: B / D: 10min/St
   Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 3 gezeichnet werden kann.
7) Glyphe löschen III (F) [14955] R: S / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden eine Glyphe bis zur Stufe 3 zu löschen.
8) Glyphe IV (F) [14956] R: S / D: 10min/St
   Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 4 gezeichnet werden kann.
9) Wartende Glyphe IV (F) [14957] R: S / D: 1Tag/St
   Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 4 verzögert werden können.
10) Glyphe V (F) [14958] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 5 gezeichnet werden kann.
11) Mehrfachglyphen II (F) [14959] R: B / D: 10min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Glyphen gleichzeitig mit der Zauberzeit der Glyphe der höchsten Stufe zu zeichnen. Im Grunde genommen eine Glyphen-Phrase.
12) Glyphe VI (F) [14960] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 6 gezeichnet werden kann.
13) Glyphe löschen VI (F) [14961] R: S / D: P
    Wie Glyphe löschen III, außer dass bis zu Stufe 6 Glyphen gelöscht werden können.
14) Glyphe VII (F) [14962] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 7 gezeichnet werden kann.
15) Wartende Glyphe VII (F) [14963] R: S / D: 1Tag/St
    Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 7 verzögert werden können.
16) Glyphe VIII (F) [14964] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 8 gezeichnet werden kann.
17) Mehrfachglyphen III (F) [14965] R: S / D: 10min/St
    Wie Mehrfachglyphen II, außer dass 3 Glyphen gleichzeitig gezeichnet werden können.
18) Glyphe IX (F) [14966] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 9 gezeichnet werden kann.
19) Glyphe X (F) [14967] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 10 gezeichnet werden kann.
20) Wartende Glyphe X (F) [14968] R: S / D: 1Tag/St
    Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 10 verzögert werden können.
25) Glyphe löschen X (F) [14969] R: S / D: P
    Wie Glyphe löschen III, außer dass bis zu Stufe 10 Glyphen gelöscht werden können.
30) Große Glyphe (F) [14970] R: S / D: 10min/St
    Wie Glyphe I, außer dass eine Glyphe der Stufe 20 gezeichnet werden kann.
35) Große wartende Glyphe (F) [14971] R: S / D: 1Tag/St
    Wie Wartende Glyphe II, außer dass Glyphen der Stufe 20 verzögert werden können.
40) Mehrfachglyphe V (F) [14972] R: S / D: 10min/St
    Wie Mehrfachglyphen II, außer dass 5 Glyphen gleichzeitig gezeichnet werden können.
50) Große Glyphen löschen (F) [14973] R: S / D: P
    Wie Glyphe löschen III, außer dass bis zu Stufe 20 Glyphen gelöscht werden können.

Gesetz der Gravitation (Gravity Law) [RCV36]

Kraftmagier (Forcemage, RCV-4)

1) Gewicht ändern (F) [14298] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann das Gewicht des Zieles um 2,5 kg/St erhöhen oder verringern.
2) Levitation (F) [14299] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubende kann mit einer Geschwindigkeit von 0,3m/St vertikal schweben.
3) Unsichtbarkeit (F) [14300] R: 3m / D: 1KR/St
   Durch eine Beeinflussung der Gravitation ist der Zaubernde in der Lage, das Strahlungs-Spekrum in seiner unmittelbaren Umgebung so zu krümmen, dass er vollkommen unsichtbar wird. Bemerkung: Auf diese Weise unsichtbare Ziele können durch keine Art von veränderter Wahrnehmung (z.B. Infrarot, Rüntgenstrahlung, Ultravision usw.) entdeckt werden. Anwender des Zaubers "Unsichtbares entdecken" erhalten einen Modifikation von -30 auf ihre Versuche, Ziele zu erkennen, die derart unsichtbar sind. Die Wirksamkeit von "Unsichtbares sehen" ist nicht eingeschränkt.
4) Erdrücken (F) [14301] R: 15m / D: -
   Erschafft um das Ziel herum eine temporäre Zone intensiver Gravitation mit einem Radius von 15cm/St. Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10.
5) Schwerelosigkeit (F) [14302] R: B / D: 1KR/St
   Für das Ziel wird die Gravitation aufgehoben. Die Trägheit bleibt erhalten, so dass sich das Ziel, wenn es angeschoben wird, in diese Richtung weiterbewegt, bis eine andere Kraft einwirkt. Das Ziel darf ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg nicht überschreiten.
6) Fliegen [14303] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann mit 5(km/h)/St fliegen. 5km/h entsprechen ca. 1,4m/s (B~8), also 30 km/h = 50m/KR = 8,3m/s
7) Gravitationsbolzen (E) [14304] R: 30m / D: -
   Ein Gravitationsbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.
8) Transport (F) [14305] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Fliegen, aber es können nur unbelebte Ziele bewegt werden und der Flug wird vom Zaubernden kontrolliert. Der Zaubernde kann ein Volumen von 0,027m³/St und ein Gewicht von 5*St kg beeinflussen.Die Fluggeschwindigkeit ist 5(km/h)/St.
10) Geostationär positionieren (F) [14306] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann ein Ziel geostationär positionieren. Die Trägheit ist gleich null, das Ziel wird sich also nur bewegen, so lange eine Kraft einwirkt. Eine Person oder ein Objekt kann so ohne Unterstützung in der Luft positioniert werden. Andere Objekte können darauf abgestellt oder daran aufgehängt werden. Volumen- und Gewichtsbeschränkungen sind wie bei Schwerelosigkeit.
11) Gravitationsfeld (F) [14307] R: 15m / D: C
    Verstärkt die Gravitation in einem Bereich von 0,3m/St x 0,3m/St x 0,3m/St. Alles, was in diesen Bereich gelangt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel zu Boden gerissen und dort festgehalten, wodurch es pro KR einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 auf den W100 erleidet. Pro zusätzlichem Zauberpunkt, den er für den Zauber einsetzt, kann der Zaubernde den Bonus auf den kritischen Trefferwurf um 10 erhöhen (bis maximal +50 bei insgesamt 5 Zauberpunkten).
12) Gravitation umdrehen (F) [14308] R: 3m / D: 1s/5St
    Der Zaubernde kehrt die Gravitation für ein Ziel um, das daraufhin nach oben "fällt".
13) Prallfeld (F) [14309] R: B / D: C
    Erschafft ein Abstoßungsfeld um ein Ziel herum. Alles, was danach mit dem Ziel in physikalischen Kontakt kommt, muss einen Magieresistenzwurf würfeln. Bei einem Fehlschlag erfolgt eine Abstoßung mit der gleichen Kraft, die auf das Ziel ausgeübt wurde. Dieser Zauber gibt keine Boni für den Kampf. Das Ziel darf nicht schwerer sein als das Gewicht des Zaubernden multipliziert mit seiner Stufe.
15) Gravitationsball (E) [14310] R: 30m / D: -
    Erschafft eine Kugel von 60 cm Durchmesser vor dem Zaubernden und schießt diese dann auf das gewählte Ziel. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Aufprall.
18) Großes Fliegen (F) [14311] R: S / D: 1KR/St(C)
    Wie Fliegen, es können jedoch halbe Stufe an Zielen transportiert werden. Das Gewicht der Ziele muss jeweils innerhalb von ±25kg vom Gewicht des Zaubernden liegen. Der Flug der Ziele entspricht dem Flug des Zaubernden. Während der Flugphase muss der Zaubernde sich konzentrieren und ist die Aktivität der Mitfliegenden auf 25% begrenzt. Relative Positionsänderungen der Mitfliegenden zum Zaubernden sind nur möglich, wenn der Zaubernde und alle anderen Mitfliegenden während dieser Zeit stationär verharren.eit stationär verharren.
19) Große Unsichtbarkeit (F) [14312] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Unsichtbarkeit, es können jedoch eine Zahl von Zielen gleich der Stufe des Zaubernden/2 unsichtbar gemacht werden.
20) Umgedrehte Gravitation (F) [14313] R: 30m / D: 1s/5St
    Wie Gravitation umdrehen, es wird jedoch ein stationäres Feld mit einer Größe von 0,8m²/St erzeugt (z.B. 4m*4m in Stufe 20).
25) Explodieren (E) [14314] R: 30m / D: -
    Erzeugt ein negatives Gravitationsfeld, das dazu führt, dass das Ziel explodiert und einen `E`-kritischen Treffer durch Zerstörung erleidet.
30) Implodieren (E) [14315] R: 30m / D: -
    Wie Explodieren, jedoch wird das Ergebnis des kritischen Treffers auf der Tabelle für stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +50 bestimmt.
50) Riss (F) [14316] R: 150m / D: -
    Erschafft einen Punkt ein enormer Anziehungskraft. Alle Ziele in einem Radius von 30m um diesen Punkt, denen kein Magieresistenzwurf gelingt, werden hineingesogen. Die Spielleiter bestimmt die Dimension, in die die Ziele reisen.

Gesetz der Illusionen (Illusion Law) [RCIV62]

Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

1) Geräusch/Licht Illusion (E) [4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
2) Geschmack/Geruch Illusion (E) [4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
3) Unbewegte Illusion II (M) [4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Zaubernde kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Der Zaubernde muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
4) Glanz I (M) [4702] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflußt werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.
5) Gefühlswunder I (E) [4820] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.
5) Anwesenheitswunder (P) [4888] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch die "Anwesenheit" einer Kreatur vorgetäuscht werden..
6) Bewegte Illusion I (M) [4703] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Unbewegte Illusion III (M) [4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
8) Glanz II (M) [4705] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
9) Bewegte Illusion II (M) [4706] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
   Es kann auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muss beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).
10) Wartende Unbewegte Illusion II (M) [4707] R: 30m / D: 24h
    Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
11) Glanz III (M) [4708] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
12) Wartender Glanz II (M) [4709] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
13) Wartende Bewegte Illusion II (M) [4710] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
14) Unbewegte Illusion V (M) [4711] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Glanz V (M) [4712] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion V, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
16) Bewegte Illusion III (M) [4713] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
17) Wartende Unbewegte Illusion III (M) [4714] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
18) Wartende Bewegte Illusion III (M) [4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
19) Unbewegte Illusion X (M) [4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Glanz X (M) [4718] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion X, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
25) Bewegte Illusion V (E) [4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
30) Wahrer Glanz (M) [4719] R: 30m / D: P
    Wie Glanz X, aber die Dauer ist permanent.
50) Wahre unbewegte Illusion (M) [4721] R: 30m / D: P
    Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.

Gesetz der Knochen (Bone Law) [SL45]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Gesetz der Kraft (Force Law) [RCV34]

Kraftmagier (Forcemage, RCV-4)

1) Kraft entdecken (I) [14277] R: 30m/St / D: 1KR/St
   Der Zaubernde entdeckt aktive Kraft-Zauber innerhalb der Reichweite.
2) Kraftfeld I (F) [14278] R: S / D: 1KR/St
   Erzeugt ein schimmerndes Kraftfeld auf der Haut des Zaubernden, das die Verteidigungswerte gegen physische und elementare Angriffe um +10 erhöht (Rüstungsschutz +2 gegen Waffen, -10 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
3) Krafthand I (F) [14279] R: 30m / D: 1KR/St
   Erzeugt ein Kraftfeld in Form einer riesigen Hand, die ein Ziel ergreifen kann, welches äquivalent zu 1 Menschengröße/3 Stufen groß sein darf. Das Ziel kann nicht bewegt werden, und es darf pro KR einen vergleichende Probe auf seine Stärke gegen die Gabe des Zaubernden machen, um sich zu befreien. Ansonsten ist das Ziel auf 20% Aktivität beschränkt.
4) Manipulation I (F) [14280] R: V / D: C
   Erzeugt ein bandförmiges Kraftfeld, das eine Länge von bis zu 0,3m/St hat und z.B. als Seil oder als Bogensehne verwendet werden kann. Es gehorcht dem Willen des Zaubernden und kann auch als große Peitsche (2 TW, KT 1-4) mit einem Pool gleich dem aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator eingesetzt werden. Die Schadenskategorie errechnet sich aus 4xGabe+3xPool. Der Pool für Ausweichen ist gleich dem Angriffspool, der Rüstungsschutz ist 20/20/20/20/20. Das Band kann nur durch einen kritischen Treffer (mit mehr als 20 TP; es muss nicht ein Vielfaches des Rüstungsschutzes übertroffen werden, wie bei Rüstungen) oder eine Belastung von mehr als 12,5 kg/St zerstört werden. Ein Teil des Bandes muss immer in der Hand des Zaubernden sein.
5) Kraftfeldrüstung (F) [14281] R: S / D: 1KR/St

Erzeugt eine schimmernde Rüstung aus Kraftfeldern. Der Rüstungsschutz beträgt St / St / St / St/5 / St (z.B. in Stufe 10: 10/10/10/2/10). Die Rüstung ist gewichtslos und stört weder die Bewegung noch das Zaubern.

6) Mentaler Griff (F*) [14282] R: 0,3m/St / D: -
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zaubernden muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
7) Krafthand II (F) [14283] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-10
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +10 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 10 Punkten auf seinen Wurf.
9) Manipulation II (F) [14284] R: 15m / D: C
Erzeugt zweidimensionale Kraftfelder mit einer Gesamtgröße von 0,09 m²/St (= 9dm²/St), die der Zaubernde beliebig formen und verändern kann. Es können z.B. einfache ebene Formen wie Treppen, Rampen, Wände, Regenschirme usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Kraftfelder brauchen keinen Auflagepunkt, können also frei im Raum positioniert werden.
10) Mystische Fesseln (F) [14285] R: 1,5m/St / D: 1min/St / WW:-20
Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
11) Kraftfeld II (F) [14286] R: S / D: 1KR/St
Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +20 (Rüstungsschutz +4 gegen Waffen, -20 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
12) Krafthand III (F) [14287] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-20
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +20 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 20 Punkten auf seinen Wurf.
14) Ferne Hand (F) [14288] R: 1,5m/St / D: C
Erschafft eine normal-große Krafthand, mit der der Zaubernde Objekte bewegen oder Aufgaben ausgeführen kann, die normale Stärke und Geschicklichkeit erfordern. Die Hand besitzt die Eigenschaftswerte des Zaubernden und hat Pools für waffenlosen Kampf und Ausweichen entsprechend den Grundpools und Talentwerte entsprechend den Grundwerten des Zaubernden. Wenn die Hand Schadenspunkte in Höhe eines Viertels der Trefferpunkte des Zaubernden erleidet, löst sie sich auf.
15) Kleiner Kraftwall (E) [14289] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft einen nahezu undurchdringliches Kraftfeld in Form einer 0,3m/St x 0,3m/St großen Wand. Die Wand hat 100 Trefferpunkte pro Stufe des Zaubernden und einen Rüstungsschutz von 20/20/20/4/20.
16) Krafthand IV (F) [14290] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-30
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +30 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 30 Punkten auf seinen Wurf.
17) Manipulation III (F) [14291] R: 30m / D: C
Der Zaubernde kann dreidimensionale Objekte, die aus Kraftfeldern bestehen erschaffen und manipulieren. Das Volumen der Kraftfelder darf 0,027 m³ pro Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Die Anordnung der Objekte im Raum ist beliebig. Es können einfach Körper wie Würfel, Kugeln, Zylinder, Pyramiden usw. erschaffen werden. Die Angriffs- und Verteidigungswerte und der Rüstungsschutz sind wie unter Manipulation I. Die Objekte werden durch kritische Treffer sofort zerstört.
19) Kraftfeld III (F) [14292] R: S / D: 1KR/St
Wie Kraftfeld I, aber der Bonus ist +30 (Rüstungsschutz +6 gegen Waffen, -30 auf Elementenangriffsangriffe gegen den Zaubernden).
20) Mystischer Käfig (F) [14293] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Erschafft einen Gitterkäfig aus Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.
25) Wahre Krafthand (F) [14294] R: 30m / D: 1KR/St(C) / WW:-40
Wie Krafthand I, jedoch kann die Hand dem Ziel einen kritischen Treffer durch stumpfe Wuchtwaffen mit einer Modifikation von +40 zufügen. Bei der vergleichenden Probe bekommt das Ziel einen Aufschlag von 40 Punkten auf seinen Wurf.
30) Kraftfeldwall (F) [14295] R: 30m / D: 1KR/St
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
40) Wahre Manipulation (F) [14296] R: V / D: 1min/St
Der Zaubernde kann die Wirkungen der niedrigstufigeren Manipulation-Zauber in beliebiger Kombination einsetzen. Die Angriffs- und Verteidigungspools sind gleich dem DREIFACHEN aus seiner Gabe resultierenden Magieresistenzmodifikator.
50) Kraftfeldsphäre (F) [14297] R: S / D: 1KR/St
Wie Kraftfeldwall, aber es wird ein kugelförmiges Kraftfeld erschaffen, das den Zaubernden umhüllt. Wenn der Zaubernde sich bewegt, bewegt sich das Kraftfeld mit ihm.

Gesetz der Kristalle (Crystal Law) [RCV58]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Mineralien aufspüren (FI) [14669] R: 3m/St / D: C
   Ermöglicht es dem Zaubernden, gewünschte Mineralvorkommen aufzuspüren. Der Zaubernde muss während des Wirkens dieses Zaubers mindestens eine kleine Menge des Minerals in der Hand halten. Das Mineral wird beim Wirken verbraucht.
2) Edelsteine aufspüren (FI) [14670] R: 3m/St / D: C
   Wie Mineralien aufspüren, nur dass Edelsteine gefunden werden.
3) Kristallspeicher I (F) [14671] R: B / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, Zauber in Höhe eines Zehntels seines Levels (aufgerundet) in einem reinen, makellosen Edelstein zu speichern. Der Edelstein muss mindestens das Hundertfache der zu speichernden Zauber wert sein (in Goldstücken). Die gespeicherten Zauber können von jedem genutzt werden.
4) Kristallhaut (F) [14672] R: S / D: 1min/St
   Dieser Zauber verwandelt die Haut des Zaubernden in eine kristalline Struktur, deren Rüstungsschutz gegen Magie der Stufe des Zaubernden (bis 20) entspricht. Die anderen Rüstungsschütze werden zufällig bestimmt. Bei alle Elementarangriffe gegen den Zaubernden besteht eine Stufe% Chance, dass diese harmlos abprallen.
5) Kristallwand (F) [14673] R: 30m / D: 1min/St
   Erzeugt eine kristalline Wand von 3m x 3m x 30cm, die insgesamt eine Struktur von 192.000 hat. Elementare Zauberangriffe gegen sie haben eine Chance von 1 % pro Stufe des Zaubernden, harmlos abzuprallen. Kristallwände können jede beliebige Farbe haben.
6) Tödlicher Fokus I (F) [14674] R: B / D: V
   Wenn ein Elementarangriff gewirkt und durch einen mit diesem Zauber vorbereiteten Kristall fokussiert wird, wird der durch den Angriff verursachte Schaden verdoppelt. Der Zaubernde muss einen Edelstein in der entsprechenden Farbe finden (z. B. Rubin für Feuer usw.) und ihn mehrere Tage lang vorbereiten, entsprechend der Stufe des zu fokussierenden Elementarzauber. Der Edelstein muss den 10-fachen Wert der Stufe des Elementarzauber in Gold haben, sonst funktioniert er nicht. Ein Fokus kann nur für eine Art von Elementarzauber verwendet werden und kann nur so oft eingesetzt werden, wie es der Stufe des Zaubernden entspricht, der ihn hergestellt hat.
7) Mineralien erschaffen (F) [14675] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann Stufe durch 3 Gramm eines Mineral erschaffen. Der Zaubernde muss während des Wirkens dieses Zaubers eine kleine Menge des gewünschten Minerals besitzen. Das Mineral wird während des Wirkens dieses Zaubers verbraucht.
8) Wahre Sicht (30m) (FI) [14676] R: 30m / D: 0,5KR/St
   Der Zaubernde blickt durch einen Edelstein, der durch diesen Zauber vorbereitet wurde, und kann nun Folgendes sehen: jedes Ziel, auf das ein Vortäuschen-Zauber (z.B. aus der Liste Verstand meistern) gewirkt wurde, jedes unsichtbare Ziel, die wahre Gestalt jedes Ziels, das künstlich verändert wurde (keine Ziele mit einer natürlichen Gestaltwandlungsfähigkeit), Ziele, die in Illusionen gehüllt sind, und Ziele in der ätherischen Ebene.
9) Splitterbolzen (30m) (E) [14677] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde schießt einen Kristallsplitter aus seiner Handfläche. Dieser wird wie ein Armbrustbolzen behandelt, wobei der Pool die Summe aus der durchschnittlichen Magieeigenschaft des Zaubernden und dem Wurf für den Zauber ist. TP=4W8+4, KT5, eff. Reichweite 30m

   > Dairven Vazunes (Gabe 75 und Glaube 77) würfelt beim Ausführen dieses Zaubers eine 68. Der Poolwert des Angriffs ist also 76+68=144. AT ist somit 14. Das Ziel ist menschengroß und 40 Meter entfernt (also -8). Bei 1-6 auf einem W20 trifft Dairven.

10) Edelsteine erschaffen (F) [14678] R: B / D: P
    Wie Mineralien erschaffen, nur dass Edelsteine erschaffen werden.
11) Wahre Sicht (100m) [14679] R: 100m / D: 0,5KR/St
    Wie Wahre Sicht (30m), außer dass die Reichweite auf 100m erhöht wird.
12) Kristallspeicher II (F) [14680] R: B / D: V
    Wie Kristallspeicher I, aber es können doppelt so viele Zauber gespeichert werden (der Edelstein muss aber einen entsprechenden Wert besitzen).
13) Kristallraum (F) [14681] R: 15m / D: 1h/St
    Der Zaubernde erschafft einen 3m x 3m x 3m großen Kristallraum mit einem Eingang ohne Tür. Die Haltbarkeit dieses Raums entspricht der einer Kristallwand. Der Raum zerfällt nach Ablauf der Wirkungsdauer.
14) Splitterbolzen (100m) (E) [14682] R: 100m / D: -
    Wie Splitterbolzen (30m), nur dass die Reichweite 100m beträgt, TP=6W8+6, KT7
15) Tödlicher Fokus II (F) [14683] R: B / D: V
    Wie Tödlicher Fokus I, nur dass der Schaden verdreifacht wird und der Kristall doppelt so lange hält.
16) Kristallkugel (E) [14684] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde erschafft eine Kristallkugel mit einem Durchmesser, der 15cm pro Stufe entspricht. Die Haltbarkeit der Kugel entspricht der einer Kristallwand. Jedes Ziel, das sich im Wirkungsbereich des Zaubers befindet und bequem „hineinpasst", kann von der Kugel umschlossen werden. Das Ziel hat Anspruch auf eine Reaktionsprobe, um der Einkapselung zu entkommen.
17) Wahrer Kristallspeicher (F) [14685] R: B / D: C
    Wie Kristallspeicher I, aber es können fünfmal so viele Zauber gespeichert werden (der Edelstein muss aber einen entsprechenden Wert besitzen).
18) Wahrer tödlicher Fokus (F) [14686] R: B / D: C
    Wie Tödlicher Fokus I, nur dass der Schaden vervierfacht wird und der Kristall unbegrenzt lange hält.
19) Seelensplitter (F) [14687] R: B / D: P
    Der Zaubernde erschafft einen Kristallsplitter, der die Lebenskraft oder Seele jedes Wesens, das ihn berührt, einfängt und auf unbestimmte Zeit bewahrt. Das Ziel darf keinen höheren Level als der Zaubernde haben, sonst wird der Splitter zerstört. Hinweis: Wenn der Zaubernde beim Umgang mit einem verzauberten Splitter nicht vorsichtig ist, kann er sich selbst einfangen.
20) Splitterbolzen (150m) (E) [14688] R: 150m / D: -
    Wie Splitterbolzen (30m), nur dass die Reichweite 150m beträgt, TP=8W8+8, KT8

Gesetz der Magie (Realm Law) [SUC82]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Magie entdecken (I *) [3466] R: 3m/St / D: 1min/St
   Entdeckt aktive Magie im Umkreis.
2) Quelle einordnen (I *) [3467] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann die Magieart eines Zaubers bestimmen.
3) Zunft einordnen (I *) [3468] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann die Zunftzugehörigkeit eines Zaubers bestimmen.
4) Zauber einordnen (I *) [3469] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde bestimmt den Effekt eines Zaubers. Wenn er den Zauber kennt erfährt er den genauen Zauber, sonst nur eine allgemeine Effektbeschreibung.
5) Wahres speichern (I *) [3470] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bekommt für die Dauer ein fotografisches Gedächtnis. Dieser Zauber ersetzt auch alle ...speichern-Zauber (Stufe 1) aller anderen Listen.
6) Energie bestimmen (I *) [3471] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt die exakte Anzahl an Energiepunkten, die ein Zauber kostet.
7) Doppelter Zauber (F) [3472] R: S / D: -
   Der nächste Zauber des Zaubernden kostet doppelte Energiepunkte und wirkt wie aus zwei Quellen der Macht gleichzeitig (z.B.: Mental- und Grundmagie). WW für die Quelle, die schwerer zu widerstehen ist.
9) Zufälliger Effekt (F) [3473] R: V / D: V
   Der Zaubernde spricht diesen Zauber und erhält einen Zauber irgendeiner Liste (zufällig!), der Stufe 1 bis 20, den er nicht mehr stoppen kann. Er weiß jedoch, welcher Zauber es war.
10) Zauber kombinieren (F) [3474] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann den Effekt zweier Nichtangriffszauber koordinieren. Kosten für alle drei Zauber müssen erbracht werden.
10) Eigene Quelle der Macht (F) [3475] R: V / D: V
    Der Zaubernde kann jeden Zauber der 1. Stufe seiner Quelle der Macht sprechen. Hybridmagier und Erzmagier müssen eine Quelle wählen.
11) Alte Magie Vermehrung (F) [3476] R: S / D: 1KR
    Ein Erzmagier kann Energie von einer anderen Quelle der Macht beziehen. Er kann die Punkte für diesen Zauber auch von den zu bekommenden Punkten aufbringen. Bekommt er sie dann allerdings nicht, erhält 1W10 SP pro EP zuwenig (hat er noch 8 EP und zaubert diesen Spruch, erhält aber keine EP, so erhält er 3W10 SP).
11) Prosaische Magie Vermehrung (F) [3477] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magiekundige der Prosaischen Magie.
12) Grundmagie Vermehrung (F) [3478] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magiekundige der Grundmagie.
13) Mentalmagie Vermehrung (F) [3479] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magiekundige der Mentalmagie.
14) Göttermagie Vermehrung (F) [3480] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magiekundige der Göttermagie.
15) Elementen Vermehrung (F) [3481] R: S / D: 1KR
    Wie oben, aber für Magiekundige der Elementenmagie.
16) Zunft wechseln (F) [3482] R: S / D: V
    Der nächste Zauber des Zaubernden scheint von einer anderen Zunft seiner Quelle der Macht zu stammen.
17) Quelle wechseln (F) [3483] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde macht für alle Zauber, die gegen ihn geworfen werden nur noch WW für die Quelle der Macht, die er sich aussucht. Angreifender Zauber wechselt seine Magieart.
18) Magie auflösen (F *) [3484] R: 3m/St / D: -
    Jeder angreifende Zauber muß einen WW (die Stufe des angreifenden Magiekundigen gegen die Stufe des Zaubernden) machen, oder wirkt nicht.
19) Fremde Quelle der Macht (F) [3485] R: V / D: V
    Der Zaubernde kann jeden Spruch der 1. Stufe einer beliebigen Quelle der Macht sprechen.
20) Zeitweiliger Gebrauch (F) [3486] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann seine magische Ausstrahlung zeitweise ändern, so daß er magische Gegenstände benutzen kann, die normalerweise nur von anderen Zaubernden (Quelle, Zunft) benutzt werden können.
25) Wechseln (F) [3487] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde wechselt die Magieart seiner Zauber. So kann er bekannte Verteidigungen umgehen.
30) Wahre Quelle der Macht (F) [3488] R: V / D: V
    Der Zaubernde kann jeden Spruch der 1. Stufe jeder Quelle sprechen.
50) Hybridmagiefähigkeiten (F) [3489] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann die Sprüche einer zusätzlichen Quelle der Macht wie ein Hybridmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.
60) Erzmagierfähigkeiten (F) [3490] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann die Sprüche aller Quellen der Macht wie ein Erzmagier lernen. Seine eigene Quelle der Macht bleibt unverändert.
70) Quelle der Macht wechseln (F) [3491] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann einen seiner Sprüche in eine andere Quelle der Macht kopieren (z.B.: Göttermagie zu Mentalmagie). Der kopierte Zauber wirkt dann wie von der veränderten Magieart.

Gesetz der Musik (Music Law) [SUC101]

prosaische Magie

1) Lippen synchronisieren (U) [8355] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann seine Lippen perfekt zu jedem gesungenem oder gesprochenem Material bewegen, so daß es so aussieht, er würde die Worte sprechen oder singen. Funktioniert auch bei Sprachen und Texten die der Zaubernde nicht kennt. Der Zaubernde versteht durch den Zauber allerdings nicht, was es heißt.
2) Instrument stimmen (P) [8356] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann ein beliebiges Instrument perfekt stimmen.
3) Rhythmus (U) [8357] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde hat den perfekten Rhythmus. Er kann mehrere Rhythmen gebrauchen, schwierige oder obskure Rhythmen leichter erkennen und einfacher in scheinbar zufälligen Geräuschen einen Rhythmus finden.
4) Visuelle Effekte (F) [8358] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde erschafft ein Feld mit leuchtenden Farben, das jedes Geräusch in der Umgebung unterstützt. Der Zauber begleitet Musik und Gesang mit je nach Noten und Intensität verschiedenen Farben.
5) Reichweite (F) [8359] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde erweitert den Bereich seiner Stimme und beherrscht nun alle Stimmlagen: Baß, Alt, Tenor und Sopran. Diese neue Reichweite seiner Stimmlage enthält alle Töne, die je ein Mensch produziert hat.
6) Harmonieren (F) [8360] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann bis zu 1 Ziel / Stufe mit anderen harmonieren lassen.
7) Klare Stimme (F) [8361] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel hat eine klare Singstimme, egal in welcher Verfassung seine Stimme gerade ist. So können Ziele gut singen, die gerade stimmlos, erkältet o.ä. sind oder schwere Schäden an ihren Stimmbändern / Kehlkopf haben
8) Perfekter Klang (F) [8362] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann Stufe Zielen dazu verhelfen, immer genau den richtigen Ton zu treffen (allerdings nur beim Singen...). Kann je nach Wunsch auf Instrumente oder Stimmen angewendet werden.
9) Verstärken (F) [8317] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Lautstärke von Stimmen oder Instrumenten in 3m Radius von 0,5x bis 2x verstärken.
10) Instrument spielen (I) [8364] R: 3m/St / D: 1min/St
    Bis zu Stufe Ziele haben einen Bonus von 25 auf Singen und Musizieren. Der Zaubernde muß jedes Instrument für jedes Ziel spezifizieren.
11) Musik erinnern (I P) [8365] R: S / D: C/P
    Der Zaubernde kann sich jede geschriebene oder gespielte Musik genau einprägen, um sie später zu reproduzieren. Der Zaubernde muß allerdings Noten lesen können, um geschriebene Musik zu erinnern.
12) Musik lesen (I P) [8366] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jede geschriebene Musik lesen.
13) Musik schreiben (I P) [8367] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann jede Form von Musik, die er gehört hat, in eine beliebige schriftliche Form fassen.
14) Umgebende Musik (F) [8368] R: 3m/St / D: 1min/St
    erschafft ein Gebiet mit Stereo-Klang, d.h. der Klang scheint aus verschiedenen Ecken zu kommen.
15) Akkord singen (F) [8369] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erlaubt es dem Zaubernden, einen Akkord alleine zu singen. So hat man ein aus einem Mann bestehendes Quartett.
16) Ballade / Sage (U) [8370] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jede Geschichte, Sage o.ä. in Form eines Gesangs darbringen. Dies erlaubt auch, alles was gesungen oder gesprochen wird in einem Rhythmus zu fassen. So will z.B. der Weise Mape seinen Leuten beibringen, warum sie Skaire Mountain meiden sollen. Er wirft einen Balladen-Zauber und die Geschichte wird als Lied zur Erziehung der Kinder genutzt.
17) Dirigent (P) [8371] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann eine Gruppe Musikanten koordinieren und führen. So bleiben die einzelnen Musiker im Takt mit anderen.
18) Diskord (F) [8372] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft unrythmische und unmusikalische Geräusche. Musik ist schrecklich (Meisterentscheid, ob Leute fliehen...).
19) Instrument erschaffen (I) [8373] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann ein Instrument erschaffen, das den gewünschten Klang hervorbringt. Der Zaubernde muß physisch das Gerät bauen, dieser Spruch liefert ihm nur die Bauanleitung. Je nach Schwierigkeit dauert das Bauen auch länger. So will z.B. Pierre Boutreval der Barde ein Instrument erschaffen, das den Klang einer Flöte und einer Laute verbindet. Dieser Zauber verhilft ihm zum Wissen über ein Instrument, das sich spielt wie eine Flöte und innen Saiten hat, die durch den Luftstrom zum Klingen gebracht werden.
20) Emotionen steuern (M) [8374] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann die Emotionen seines Publikums leicht ändern. Ein Militärmarsch könnte so die Zuhörer willig gegen einen drohenden Feind ziehen lassen, ein Trauerstück läßt die Leute weinen, usw.
25) Aufnehmen / Abspielen (F) [8375] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann ein Lied aufnehmen und später wieder abspielen. So hörte der Berater des Königs in einer Bar ein schönes Lied, bat den Barden später, es noch einmal zu spielen und nahm es dabei auf. Einen Tag später, als er sich mit dem König zum traf, spielte er das Lied zur ?elustigung ab. Der König war erfreut, alle waren glücklich, und wenn sie nicht gestorben sind...
30) Körperinstrument (U) [8376] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit seinem Körper alle möglichen Instrumente erschaffen: So könnte er seine Zähne antippen und ein Xylophongeräusch entstehen, während er seinen Bauch schlägt, erklingen Paukenschläge, sein Händeklatschen erzeugt Beckenschläge, er pfeift und es erklingen Trompeten/ Posaunen/Flöten usw. Hängt stark von der Einfallsgabe des Zaubernden und des Meisters ab. Dieser Spruch ist nicht auf gewollte Geräusche beschränkt: Wenn sein Magen knurrt klingt es wie ein Trommelwirbel usw.
50) Ausführen (F) [8377] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann alle und jeden Spruch dieser Liste benutzen. Gibt eine exzellente Musik- und Lichtshow für alle Zuhörer.

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [SL44]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

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

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

2) Wissen über Pflanzen (I) [5629] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde kennt Art und Geschichte einer Pflanze.
3) Wissen über Kräuter (I) [5630] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde kennt Herkunft, Art und Wert eines Heilkrauts (einer in der Medizin wichtigen Pflanze). Ist die Pflanze kein Heilkraut, so wird dem Zaubernden keine Information zuteil.
5) Wissen über Steine (I) [5631] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde kennt Art und Geschichte eines Steins.
6) Schnelles Wachstum (x10) (F) [5632] R: 3m / D: 1Tag
   Der Zaubernde verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
7) Tiersprache (I) [5633] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde versteht und spricht die Sprache einer Tierart.
9) Tiere beherrschen I (M c) [5634] R: 30mR / D: C
   Der Zaubernde kann ein Tier kontrollieren.
10) Natur spüren (30m r) (I c) [5635] R: 30mR / D: C
    Der Zaubernde weiß, wie sich alle Lebewesen im Umkreis von 30m bewegen.
11) Pflanzensprache (I) [5636] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde versteht und spricht die "Sprache" einer Pflanzenart.
12) Tiere beherrschen III (M c) [5637] R: 30m / D: C
    Der Zaubernde kann drei Tiere kontrollieren.
13) Gefühle der Tiere (I c) [5638] R: 30m / D: C
    Der Zaubernde versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
14) Pflanzen kontrollieren I (M) [5639] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Der Zaubernde kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
15) Steinsprache (I) [5640] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
16) Kräuter produzieren (F) [5641] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann ein Heilkraut wachsen lassen, indem er den entsprechenden Samen pflanzt. Heilkraut ist steril und wächst innerhalb 1-10 KR.
18) Tiere beherrschen V (M c) [5642] R: 30m / D: C
    Der Zaubernde kann fünf Tiere kontrollieren.
19) Pflanzen kontrollieren III (M) [5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber der Zaubernde kontrolliert drei Pflanzen.
20) Natur spüren (150m r) (I c) [5644] R: 150m / D: C
    Wie oben mit Radius 150m.
25) Gefühle der Erde (I c) [5645] R: 30m / D: C
    Der Zaubernde versteht und/oder sieht die Gedanken und Gefühle eines Tiers, Steins oder einer Pflanze.
30) Beherrschen (M c) [5646] R: 3m/St / D: C
    Wie Tiere beherrschen I, aber der Zaubernde kann alle Tiere einer Art im Umkreis von 3x Stufe Meter kontrollieren.
50) Wahres Beherrschen (M) [5647] R: 30m / D: P
    Wie Tiere beherrschen I, nur wird keine Konzentration benötigt und Dauer ist permanent. Es kann nur ein Tier auf einmal kontrolliert werden.

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [SL43]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Gesetz der Organe (Organ law) [SL44]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Gesetz der Rache (Revenging law) [RCII52]

Chaos Magier (Warlock, RCII-7)

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

Gesetz der Runen (Rune Law) [RCH66]

Runenmeister (Runemaster, RCII-9)

1) Spruch speichern (S) [4109] R: S / D: bis Auslösen
   Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
2) Rune I (F) [4110] R: B / D: bis Auslösen
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Dieser Spruch kostet einen zusätzlichen, entsprechenden Zauber. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
3) Rune / Siegel entziffern (I) [14976] R: S / D: 1KR/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, pro Runde bis zu 1 Stufe Runen/Siegel zu entschlüsseln (d. h. ihre Wirkung zu erkennen, ohne sie auszulösen). Wenn der Entschlüsselungszauber vor Abschluss der Entschlüsselung abläuft, wird nichts erkannt.
4) Rune II (F) [4111] R: B / D: V
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der zu schreibende Spruch selbst kostet einen entsprechenden Zauber und dieser Zauber einen weiteren. Rune II kann Sprüche der Stufe 1 oder 2 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
5) Siegel der Benommenheit (F) [14978] R: B / D: V
   Wie ein Rune Zauber, außer dass kein zweiter Zauber gewirkt werden muss, da der einzubettende Zauber Benommenheit ist. Einmal aktiviert, macht der Zauber alle Ziele in 3m Radius pro Stufe für 1 Runde pro 5 Fehlwurf benommen.
6) Rune III (F) [4112] R: B / D: V
   Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-3.
7) Siegel des Schlafs (F) [14980] R: B / D: V
   Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zauber nach seiner Aktivierung alle Ziele im Umkreis von 3 Meter pro Stufe für 1 Runde pro 5 Fehlwurf in einen verzauberten Schlaf versetzt. Ziele können während dieser Zeit nicht auf normale Weise geweckt werden. Der Zauber Erwachen wirkt sofort.
8) Rune IV [14981] R: B / D: V
   Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-4.
9) Siegel des Schmerzes (F) [14982] R: B / D: V
   Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zauber nach seiner Aktivierung allen Zielen im Umkreis von 3 Metern pro Stufe starke Schmerzen zufügt; jedes Ziel erleidet Fehlwurf x Stufe des Zaubernden / 5 Schadenspunkte.
10) Rune V (F) [4113] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-5.
11) Siegel der Angst (F) [14984] R: B / D: V
    Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zauber nach seiner Aktivierung alle Ziele im Umkreis von 3m pro Stufe folgendermaßen beeinflusst:
    - O 1 bis 50 Fehlwurf: fliehen mit höchstmöglicher Geschwindigkeit
    - O 51–100 Fehlwurf: zu Boden fallen, dort kauern und wimmern
    - O 101–200 Fehlwurf: erstarren und verlieren Körperflüssigkeiten
    - O ab 201 Fehlwurf: Opfer erleidet einen Schlaganfall oder Herzversagen
12) Rune VI (F) [4115] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-6.
13) Siegel der Zwietracht (F) [14986] R: B / D: V
    Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe 1 Minute pro Stufe lang keine Aktionen ausführen wollen, die andere gerade ausführen.
14) Rune VII (F) [4117] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-7.
15) Siegel der Blendung (F) [14988] R: B / D: V
    Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe für 1 KR pro 5 Fehlwurf geblendet werden.
16) Rune VIII (F) [4119] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-8.
17) Siegel der Lähmung (F) [14990] R: B / D: V
    Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe für 1 KR pro 5 Fehlwurf bewegungsunfähig werden.
18) Rune IX (F) [4121] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-9.
19) Siegel des Todes (F) [14992] R: B / D: V
    Wie Siegel der Benommenheit, außer dass nach der Aktivierung des Zaubers alle Ziele im Umkreis von 3 Metern pro Stufe pro 10 Fehlwurf einen E kritischen Treffer auf einer Tabelle nach Wahl des Zaubernden erleiden.
20) Rune X (F) [4123] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I) [4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F) [4125] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-20.
50) Massensiegel (F) [14996] R: B / D: 1KR/St
    Wie Siegel der Benommenheit, außer dass der Zaubernde ein Siegel pro KR einschreiben kann.

Gesetz der Säure (Acid Law) [RCH71]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Mit Säuren arbeiten (F) [3492] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann mit Säuren sicher arbeiten, wenn er eine entsprechende Ausrüstung hat.
2) Leder auflösen (F c) [3493] R: 3m / D: 1KR/St(C)
   Löst 0,03m3 pro Stufe und Kampfrunde Leder und Stoff auf, als wenn sie Säure ausgesetzt wären. Magische Stoffe haben einen Widerstandswurf.
3) Holz auflösen (F c) [3494] R: 3m / D: 1KR/St(C)
   Wie Leder auflösen, betrifft aber Holz.
4) Stein auflösen (F c) [3495] R: 3m / D: 1KR/St(C)
   Wie Leder auflösen, betrifft aber nur 0,01 m3 Stein pro Stufe und Kampfrunde.
5) Metall auflösen (F c) [3496] R: 3m / D: 1KR/St(C)
   Wie Stein auflösen, betrifft aber Metall.
6) Schutz vor Säure (D) [3497] R: B / D: 1min/St
   Ziel ist immun gegen natürliche Säuren und hat +15 auf Widerstandswürfe und -15 auf Elementenangriffe.
7) Säurebolzen (30m) (E) [3498] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.
8) Säurefleck (E) [3499] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft eine 3m durchmessende, blubbernde Säuremasse. Jede lebende Kreatur in diesem Gebiet bekommt pro KR einen krit. Treffer durch Säure `B`. Die Säure frißt sich durch Holz (1,5 cm pro KR), Stein & Metall (0,5 cm pro KR). Sie wird sich immer weiter durchfressen, solange der Spruch anhält.
9) Säurewaffe (E) [3500] R: B / D: 1min/St
   Überzieht eine Waffe mit Säure, ohne daß sie sich dadurch auflöst. Bei einem Kritischen Treffer bekommt das Ziel zusätzlich einen kritischen Treffer durch Säure (Auf Feuerbolzentabelle auswürfeln)
10) Säureball (3m) (E) [3501] R: 30m / D: -
    Ein 2,5 cm durch-messender Ball aus Säure entspringt der Handfläche des Zaubernden. Er explodiert und betrifft ein Gebiet mit 3 Meter Radius. Angriffstabelle Feuerball mit krit. Treffer durch Säure.
11) Säurebolzen (100m) (E) [3502] R: 100m / D: -
    Wie Säurebolzen (30m), aber mit Reichweite 100m Meter.
12) Säurefleck kontrollieren (F) [3503] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Säurefleck, aber der Zaubernde kann ihn mit 3m/KR über eine Oberfläche bewegen. Die Masse kann sich bewegen, um Gegner anzugreifen, die diese Oberfläche berühren (Boden, Wände, Decke). krit. Treffer `B` durch Säure. Der Fleck behält seinen Radius von 1,5 m bei.
13) Säurerüstung (F) [3504] R: B / D: 1min/St
    Wie Schutz vor Säure, aber die Modifikation ist 25, und jeder, der das Ziel berührt, bekommt einen krit. Treffer durch Säure (etwas Säure bedeckt das Ziel).
14) Wartende Säure (E) [3505] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Säurefleck, aber der Effekt kann um bis zu 24h verlegt werden und durch Bewegungen, Lärm, Kampf u.ä. ausgelöst werden.
15) Magische Gegenstände auflösen (F c) [3506] R: 3m / D: 1KR/St(C)
    Wie Metall auflösen, betrifft aber jeden mag. Gegenstand, dem der Widerstandswurf mißlang.
16) Säurebolzen III (E) [3507] R: 30m / D: 3KR
    Wie Säure-bolzen, aber es entstehen drei Bolzen, je einer pro Kampfrunde.
17) Säurebolzen (150m) (E) [3508] R: 150m / D: -
    Wie Säurebolzen mit Reichweite 150 m.
18) Säureball (6m) (E) [3509] R: 30m / D: -
    Wie Säureball (3m), aber mit einem Radius von 6 Metern.
19) Eckensäurebolzen (E) [3510] R: 100m / D: -
    Wie Säurebolzen (100m), aber der Zaubernde kann den Bolzen eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Der Zaubernde muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
20) Triade der Säurebolzen (E) [3511] R: 30m / D: -
    Drei Säurebolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.
25) Verfolgender Säurebolzen (E) [3512] R: 100m / D: -
    Wie Eckensäurebolzen, aber der Bolzen kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 100 m ist.
30) Säuresturm (E) [3513] R: 60m / D: 1KR/St
    Läßt ein Gebiet mit 30 m Radius mit Säure beregnen. Alle innerhalb bekommen einen krit. Treffer `C` durch Säure. Alle Materialien lösen sich mit den in niedrigeren Sprüchen gegebenen Raten auf.
50) Säure meistern (E) [3514] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen (einen pro KR) und ist komplett immun gegen Säure.

Gesetz der Schutzzauber (Warding Law) [RCII65]

Runenmeister (Runemaster, RCII-9)

1) Schutzzauber untersuchen (I) [14997] R: S / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Ursprünge eines Schutzzaubers zu erkennen und ihn als Teil seines Repertoires zu erlernen.
2) Schutzzauber formen (D) [14998] R: B / D: 24h
   Wenn dieser Zauber unmittelbar nach dem Einbetten eines Schutzzaubers gewirkt wird, kann der Zaubernde den geschützten Bereich in jede beliebige Form bringen (bis zu einer Grenze von 3 Meter pro Stufe).
3) Warnton (D) [14999] R: B / D: 24h
   Der Zauber löst einen lauten Ton aus (nach Wahl des Zaubernden), wenn das Schutzsystem durchbrochen wird.
4) Schutzzauber I (F) [15000] R: B / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Zauber der Stufe 1 zu setzen, der ausgelöst wird, wenn das Schutzsystem durchbrochen wird. Der auszulösende Zauber muss direkt nachdem dieser Zauber gesprochen wurde, vom Zaubernden selber oder einem anderen kooperierenden Zaubernden gesprochen werden.
5) Alarmierung (D) [15001] R: B / D: 24h
   Wie Warnton, außer dass der Zaubernde eine mentale Nachricht erhält, dass der Schutz durchbrochen wurde, jedoch nicht wo.
6) Schutzzauber II (F) [15002] R: B / D: 24h
   Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 2 gesetzt werden kann.
7) Alarm (D) [15003] R: B / D: 24h
   Wie Alarmierung, außer dass der Zaubernde den genauen Ort kennt, an dem der Schutz durchbrochen wurde.
8) Schutzzauber III (F) [15004] R: B / D: 24h
   Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 3 gesetzt werden kann.
9) Schutzzauber IV (F) [15005] R: B / D: 24h
   Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 4 gesetzt werden kann.
10) Schutzzauber V (F) [15006] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 5 gesetzt werden kann.
11) Illusionsschutzzauber (D) [15007] R: B / D: 24h
    Wie Alarm, außer dass der Zaubernde eine bewegte oder unbewegte Illusion (Illusionen meistern, Illusionisten-Grundliste, Bild nach Wahl des Zaubernden) innerhalb von 3 Metern um den genauen Ort platzieren kann, an dem der Schutz durchbrochen wurde. Ein entsprechender Illusionszauber-Zauber muss unmittelbar nach diesem Zauber gewirkt werden, damit der Schutz gesetzt wird (durch den Zaubernden oder einen anderen kooperierenden Zaubernden).
12) Schutzzauber VI (F) [15008] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 6 gesetzt werden kann.
13) Benommenheitsschutzzauber (D) [15009] R: B / D: 24h
    Wie Alarm, außer dass das Wesen, das den Bruch verursacht hat, für 10 Minuten pro 10 Fehlwurf benommen ist.
14) Schutzzauber VII (F) [15010] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 7 gesetzt werden kann.
15) Angstschutzzauber (D) [15011] R: B / D: 24h
    Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel für 1 Minute pro 5 Fehlwurf vor dem Ort flieht.
16) Schutzzauber VIII (F) [15012] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 8 gesetzt werden kann.
17) Schlafschutzzauber (D) [15013] R: B / D: 24h
    Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel in einen verzauberten Schlaf versetzt wird und 10 Minuten lang nicht normal geweckt werden kann pro 10 Fehlwurf. Der Zauber Erwachen wirkt aber.
18) Schutzzauber IX (F) [15014] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 9 gesetzt werden kann.
19) Blendungsschutzzauber (D) [15015] R: B / D: 24h
    Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel für 10 Minuten pro 10 Fehlwurf blind ist.
20) Schutzzauber X (F) [15016] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 10 gesetzt werden kann.
25) Todesschutzzauber (D) [15017] R: B / D: 24h
    Wie Benomenheitsschutzzauber, außer dass das Ziel einen E kritischen Treffer eines vom Zaubernden wählbaren Typs bekommt.
30) Wahrer Schutzzauber (F) [15018] R: B / D: 24h
    Wie Schutzzauber I, außer dass ein Zauber der Stufe 20 gesetzt werden kann.
50) Schutzzauber meistern (F) [15019] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro Runde einen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste einsetzen.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

1) Existenzspuren (I) [4281] R: V / D: -
   Der Zaubernde findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I) [4282] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I) [4283] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I) [4284] R: 1,5km/St / D: -
   Der Zaubernde findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I) [4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I) [4286] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I) [4287] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *) [4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I) [4289] R: S / D: -
    Der Zaubernde findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I) [4290] R: S / D: -
    Der Zaubernde findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I) [4291] R: V / D: -
    Der Zaubernde kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I) [4292] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F) [4293] R: S / D: V
    Der Zaubernde spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Zaubernden (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I) [4294] R: 3m/St / D: -
    Der Zaubernde kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Zaubernden, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Der Zaubernde erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F) [4295] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F) [4296] R: 3m/St / D: V
    Der Zaubernde kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Zaubernden durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F) [4297] R: B / D: V
    Der Zaubernde verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F) [4298] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F) [4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Der Zaubernde sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F) [4300] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F) [4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Der Zaubernde erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Zaubernde wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Der Zaubernde muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Zaubernde nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz der Struktur (Structure Law) [SUC113]

prosaische Magie

1) Rost entfernen (F) [8332] R: B / D: -
   Entfernt jede Art von Korrosion von 0,1 m² / Stufe Stahl oder Eisen. Repariert jedoch keine Schäden im Metall.
2) Hammer (F) [8333] R: S / D: C
   Erschafft einen beliebigen Hammer aus magischer Energie, den der Zaubernde normal nutzen kann.
3) Spaten (F) [8334] R: S / D: C
   Wie Hammer, erschafft aber einen Spaten.
4) Meißel (F) [8335] R: S / D: C
   Wie Hammer, erschafft aber einen Meißel.
5) Zange (F) [8336] R: S / D: C
   Wie Hammer, erschafft aber eine Zange.
6) Schneiden (F) [8337] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann Material mental schneiden, als wenn er das entsprechende Werkzeug für die Arbeit hätte (Holz sägen oder hobeln, Metall schneiden oder sägen, Glas anritzen und brechen usw.).
7) Bohren (F) [8338] R: S / D: C
   Wie Schneiden, aber der Zaubernde kann Löcher bohren.
8) Kleben (F) [8339] R: B / D: -
   Wie Schneiden, aber der Zaubernde kann zwei Sachen verkleben. Klebe ist nur normal: Immer noch schwierig, Metall und Leder zu verkleben. Bruchfaktor für Klebestelle: 19
9) Glas erschaffen (F) [8340] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann 0,03 m³ Glas pro Stufe aus den entsprechenden Materialien erschaffen. Das Glas kann jede beliebige Form haben.
10) Struktur testen (I) [8341] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann einen Schwachpunkt in einer untersuchten Struktur finden. Dieser Spruch zeigt keine versteckten Fehler, nur sichtbare.
11) Trocknen (F) [8342] R: 3m/St / D: -
    Entfernt 0,03 m³ / Stufe Wasser aus einer Umgebung.
12) Rahmen (F) [8343] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann einen perfekten Rahmen in einem Gebiet von 10 m² / Stufe mit gerade vorhandenen Materialien machen (z.B. kann er ein perfektes quadratisches Fundament, Mauer o.ä. erschaffen). Der Zaubernde kann beliebige Vielecke erschaffen.
13) Insektenbefall entfernen (F) [8344] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann Insektenbefall aus einem Gebiet von 10 m² / Stufe entfernen / töten / austreiben. Er muß dabei durch das befallene Gebiet hindurchgehen. Alle abnormalen Insekten (groß, magisch) haben einen WW gegen den Effekt des Spruchs.
14) Isolieren (F) [8345] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann mit vorhandenen Materialien ein Gebiet von 1 m² pro Stufe isolieren. So kann man praktisch alles mit allem Isolieren. Je weniger wärmeleitend ein Material ist, desto besser isoliert es.
15) Material ersetzen (F) [8346] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann 0,03 m³ / Stufe eines beschädigten oder zerstörten Materials mit vorhandenen entsprechenden Materialien ersetzen.
16) Versiegeln (F) [8347] R: 3m/St / D: 10min/St
    Dieser Zauber versiegelt zeitweise ein Gebiet oder Loch. Wird z.B. eine Tür mit einer Axt beschädigt, könnte die Tür durch diesen Zauber versiegelt werden. Zauber wirkt auf 0,03 m³ pro Stufe. Siegel ist wasserdicht und luftdicht. Siegel hält 10 SP /Stufe aus.
17) Wasserfest (F) [8348] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann ein Gebiet von 1 m² pro Stufe wasserundurchlässig machen. Wirkt nur auf Material, nicht auf Risse.
18) Stärken (F) [8349] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann Objekte oder Teile davon widerstandsfähiger machen. Zauber erhöht die Struktur von anorganischem Material in 30 cm / Stufe Umkreis um 0,5 % pro Stufe.
19) Material biegen (F) [8350] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann beliebiges Material bis 0,03 m³ / Stufe biegen. Nachdem es die neue Form erreicht hat, wird es so hart wie vorher. Magisches Material hat einen WW.
20) Heben (F) [8351] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde kann Materialien bis 50 kg / Stufe heben und mit 30 cm / Stufe bewegen.
25) Formen (F) [8352] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann 0,03 m³ / Stufe Material wie gewünscht formen. Material hat beim Formen die Konsistenz von Lehm, danach wieder die normale.
30) Material reparieren (F) [8353] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann jedes beschädigte Material reparieren und sogar bis zu 0,03 m³ / Stufe ersetzen.
50) Material verschmelzen (F) [8354] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann zwei beliebige Materialien miteinander verschmelzen, ohne daß es eine Naht gibt. Verbindung ist so stark wie das schwächere Material. Der Zaubernde kann 0,03 m³ pro 5 Stufen verbinden. So kann ein Zaubernder der 10. Stufe 0,03 m³ Metall mit 0,03 m³ Leder verbinden.

Gesetz der Träume (Dream Law) [RCIII75]

Traumlord (Illusionisten-Variante) (Dream Lord (Illusionist Variant), RCIII-16) und Traumlord (Schamanen-Variante) (Dream Lord (Shaman Variant), RCIII-16)

1) Tagtraum (FM) [15676] R: 30m / D: V
   Das Ziel hat einen Tagtraum, der sich auf ein Thema bezieht, das der Zaubernde zum Zeitpunkt des Zauberspruchs festgelegt hat. Das Ziel nimmt seine Umgebung überhaupt nicht wahr (-50 auf alle Aktionen). Der Tagtraum ist nicht erschreckend. Wenn ein solches Ergebnis gewünscht ist, muss Albtraum verwendet werden.
2) Traum I (FM) [15677] R: 30m / D: V
   Das Ziel hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das der Zaubernde zum Zeitpunkt des Zauberwirkens festgelegt hat. Der Traum tritt während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels auf. Der Traum ist nicht erschreckend; wenn ein solches Ergebnis gewünscht ist, muss Albtraum verwendet werden.
3) Schlaf (FM) [15678] R: 15m / D: 1KR/St
   Das Ziel wird für die Dauer des Zaubers in einen magischen Schlaf versetzt, nach dessen Ablauf es in einen normalen, nicht-magischen Schlaf zurückkehrt. Während des magischen Schlafes kann es nur durch entsprechende Magie, Kräuter oder extreme Schmerzen geweckt werden.
5) Albtraum I (I) [14079] R: 30m / D: 1 Schlafphase
   Das Ziel träumt von wichtigen Situationen/Ereignissen, die es betreffen und in naher Zukunft eintreten könnten. Da jede potenzielle Situation viele mögliche Ergebnisse hat, sieht das Ziel nur ein Ergebnis, nämlich das schlimmstmögliche. Daher wird eine Person, die diesem Zauber ausgesetzt war, als Unheilsprophet bezeichnet. Diese Träume manifestieren sich als Albträume während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels.
6) Traum II (FM) [15680] R: 30m / D: V
   Wie Traum I, außer dass der Traum zwei Themen beinhalten kann.
7) Schlafwandeln (FM) [15681] R: 30m / D: 1Tag/St
   Das Ziel hat eine 30-prozentige Chance, während jeder seiner Schlaf-/Meditationsphasen aufzustehen und umherzuwandern. Wenn es während seines Streifzugs „geweckt" wird, erinnert es sich an nichts und ist völlig verwirrt.
8) Traum III (FM) [15682] R: 30m / D: V
   Wie Traum I, außer dass der Traum drei Themen beinhalten kann.
9) Albtraum II (I) [14084] R: 30m / D: 2 Schlafphasen
   Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten beiden Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
10) Traumlosigkeit (FD) [15684] R: 30m / D: 1Tag/St
    Das Ziel träumt nicht und kann während der Dauer dieses Zaubers keine Traum-Zauber einsetzen.
11) Wahrer Schlaf (FM) [15685] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Schlaf, wirkt jedoch auf Stufe Ziele.
12) Traum IV (FM) [15686] R: 30m / D: V
    Wie Traum I, außer dass der Traum vier Themen beinhalten kann.
13) Traumkiller I (FM) [15687] R: 30m / D: V
    Während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels begegnet es in seinem Traum einem Dämon vom Typ I und kämpft bis zum Tod gegen ihn. Jeder im Traum erlittene Schaden wird tatsächlich vom physischen Körper des Ziels erlitten. Zu beachten ist, dass das Ziel, sofern es nicht über die Zauberliste Traumstatus verfügt, nackt und unbewaffnet gegen diesen Feind ist. Das Ziel kann alle verfügbaren Materialien verwenden und verfügt über seine Zauber. Mit Hilfe einer W/E Probe kann das Ziel einmalig einen seiner Gegenstände in dem Traum holen und nutzen. Alle während des Traums erlittenen Verletzungen erscheinen sofort auf dem Körper des Ziels; der Körper des Ziels wird sich hin und her wälzen. Bis das Duell auf die eine oder andere Weise beendet ist, kann das Ziel nur durch Zauber oder Kräuter geweckt werden. Wird es vor Beendigung des Duells geweckt, beginnt das Duell während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels von vorne.
14) Albtraum III (I) [14089] R: 30m / D: 3 Schlafphasen
    Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten drei Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
15) Traumtod (FM) [15689] R: 30m / D: P
    Das Ziel ist verflucht und kann nie wieder träumen, bis der Fluch aufgehoben wird (durch den Zaubernden oder einen entsprechenden gegenzauber) oder der Zaubernde stirbt.
16) Traum V (FM) [15690] R: 30m / D: V
    Wie Traum I, außer dass der Traum fünf Themen beinhalten kann.
17) Traumkiller III (FM) [15691] R: 30m / D: V
    Wie Traumkiller I, außer dass das Ziel gegen einen Dämon vom Typ II oder einen Dämon vom Typ III kämpfen muss. Würfele 1W100: 1–70 = Typ II; 71–100 = Typ III.
18) Traumfeld (F) [15692] R: 15m / D: 1KR/St
    In jeder Runde, in der sich ein Ziel (außer dem Zaubernden) im Wirkungsbereich von 30cm Radius pro Stufe befindet, muss es einen Widerstandswurf durchführen; wenn es diesen nicht besteht, schläft es ein und träumt für 10 Minuten pro 10 Fehlschlag ununterbrochen. Es kann durch entsprechende Magie, Kräuter oder extreme Schmerzen geweckt werden.
19) Albtraum IV (I) [14094] R: 30m / D: 4 Schlafphasen
    Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten vier Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
20) Traumverschiebung (FM) [15694] R: 30m / D: V
    Während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels werden dessen Träume von allen Träumen aller Wesen, die sich innerhalb eines Radius von 3m pro Stufe des Zaubernden befinden und zeitgleich schlafen, beeinflusst. Die Träume vermischen sich und sind für das Ziel sehr schwer zu verstehen. Bestimmte Effekte oder auch Verletzungen, die aus diesen Träumen resultieren, sind real.
25) Wahrer Traumkiller (FM) [15695] R: 30m / D: V
    Wie Traumkiller I, außer dass das Ziel gegen einen Dämon vom Typ III-VI kämpfen muss. Würfle 1W100: 1-40 = Typ III; 41-70 = Typ IV; 71-90 = Typ V; 91-100 = Typ VI.
30) Wahrer Alptraum (I) [14099] R: 30m / D: St/5 Schlafphasen
    Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten Stufe / 5 (abgerundet) Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
50) Wahres Traumfeld (FM) [15697] R: 30m / D: P

Gesetz der Unterhaltung (Entertainment Law) [SUC114]

prosaische Magie

1) Speichern (I) [8309] R: S / D: -
   Erlaubt es dem Zaubernden, alle Regeln, Noten, Charaktere, Wörter, Abläufe usw. jedes gespeicherten Spiels, Stücks, Lieds o.ä. zu kennen.
2) Verkleiden (F) [8310] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann mit vorhandenen Materialien (Make-up, Lehm, natürliche Pigmente) das Aussehen einer Person ändern. +2 / Stufe auf Verkleiden der Person.
3) Fallen (U *) [8311] R: S / D: -
   Läßt den Zaubernden wie zufällig hinfallen. Fällt der Zaubernde mehr als 30 cm / Stufe, so verletzt er sich normal für die gesamte Fallstrecke. Dieser Spruch muß vor dem Fall gesprochen werden.
4) Balance (U *) [5364] R: S / D: V
   Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)
5) Lichtspot (F) [8313] R: S / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Zaubernden. Strahl kann bis 30 m weit reichen und einen Kegel bis 3m ausbilden. Intensität des Lichts kann von Tageslicht bis leichter Dunkelheit bestimmt werden.
6) Bauchreden (F) [8314] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde spricht, und seine Stimme ertönt von einem Punkt in 3m / Stufe Entfernung (muß in seinem Sichtfeld sein).
7) Geräusche (F) [8315] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erschafft einfache, unbewegliche Geräusche in einem Gebiet von 30 cm / Stufe. Die Geräusche sind echt, und es braucht Magie oder einen anderen Sinn (Sicht, Berührung), um die Realität festzustellen.
8) Gesicht ändern (P) [8316] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann sein Gesicht ändern, um jemand anderes darzustellen.
9) Verstärken (F) [8317] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Lautstärke von Stimmen oder Instrumenten in 3m Radius von 0,5x bis 2x verstärken.
10) Spiele (F) [8318] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann ein Spielbrett und alles notwendige Zubehör für ein Spiel erschaffen. Brett kann bis 0,1 m² pro Stufe groß sein.
11) Ziel (F) [8319] R: 3mR/St / D: 10min/St
    Erschafft bis zu Stufe Ziele, die sich nach Belieben des Zaubernden bewegen und durch die Berührung von Waffen zerstört werden. Großartig für Waffenpraxis.
12) Puppe (F) [8320] R: 3m/St / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann bis Stufe Puppen erschaffen, die sich nach Belieben des Zaubernden bewegen. Dieser Zauber erzeugt keine Geräusche.
13) Tanz synchronisieren (U) [8321] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann sich wiederholende rhythmische Bewegungen in Synchronisation mit anderen Leuten machen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen. So kann er über ganz andere Dinge nachdenken, ohne einen Schritt zu verpassen.
14) Taschenspielereien (F) [8322] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann kleine Taschenspielereien ausführen, die man nicht nachweisen kann (Jonglieren mit Stufe / 3 Bällen, Dinge verschwinden und woanders wieder auftauchen lassen usw.). Gibt ebenfalls +50 auf Taschenspielereien für unsaubere Zwecke.
15) Geschichten erzählen (U) [8323] R: S / D: C
    +50 auf Legenden erzählen. Gleichzeitig kann der Zaubernde subtil eine Botschaft an das Publikum richten, auch wenn es nicht mental beeinflußt werden kann.
16) Musikalische Begleitung (F) [8324] R: S / D: C
    Der Zaubernde bleibt in perfekter Zeitabstimmung mit einer Stimme, während er ein Instrument spielt oder umgekehrt.
17) Stück aufführen (U) [8325] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann ein Ein-Mann-Stück (Drama, Komödie usw.) aufführen. Der Zaubernde kann seine Stimme und sein Gesicht leicht ändern und wie bis zu Stufe Charaktere wirken. Veränderungen wirken sofort. Zauber bewirkt nur die Veränderungen in Stimme und Aussehen, er gibt keine Gedächtnis- oder Schauspielfähigkeiten
18) Bühne sichtbar machen (F) [8326] R: 3mR/St / D: C
    Läßt einen Teil des Publikums (bis Stufe Personen), der es benötigt, die Bühne sehen, egal wo sie sitzen (hinter Baum / Hügel usw.) oder in welche Richtung sie schauen. Publikum muß in Reichweite sein. Zauber ähnelt dem Spruch Unsichtbarkeit, aber anstatt Licht so zu biegen, daß es einen Gegenstand unsichtbar nacht, biegt es das Licht so, daß er einfach wahrzunehmen ist.
19) Musik spielen (I) [8327] R: 3m/St / D: 1min/St
    Bis Stufe Personen bekommen einen Bonus von 25 auf Singen & Musizieren.
20) Vision der Geschichte (F) [8328] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde kann eine Geschichte auf einer flachen Oberfläche (bis 1 m² / Stufe) darstellen, während er sie erzählt. Film ist zweidimensional und hat keinen Ton.
25) Illusionäre Bühne (F) [8329] R: 3mR/St / D: C
    Der Zaubernde erschafft illusionäre Bühnenmaterialien, die von jedem benutzt werden können. Materialien (bis 1 Stück / Stufe und 0,03 m³ pro Stück) können beliebiges darstellen und sind unter der Kontrolle des Zaubernden (Bewegung / Erscheinen / Verschwinden). einmal erschaffene Materialien können nicht mehr nachträglich geändert werden, sondern müssen neu erschaffen werden.
30) Illusionäres Spiel (F) [8330] R: 3mR/St / D: C
    Der Zaubernde erschafft illusionäre Spieluntensilien (Bälle, Markierungen, Trikots usw.) und Spielfeld (mit Entfernungsmarkierungen, Toren, Anzeigetafel und Schiedsrichtern usw.). Reicht für Stufe Mitspieler.
50) Sprache sprechen (I) [8331] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde versteht und spricht jede Sprache für die Dauer des Spruchs.

Gesetz der Verzauberung (Enchanting Law) [RCIV62]

Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

1) Studieren (I) [5251] R: 100m / D: -
   Der Zaubernde studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.
2) Größe verändern (P) [6590] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wahres Gesicht verändern (P) [5252] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
4) Unsichtbarkeit (30cm) (F) [5274] R: B / D: 24h(V)
   Das Ziel und alles im alles bis 30cm um es herum wird unsichtbar, solange bis 24h vergangen sind oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
5) Fassade (E) [6588] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.
6) Art ändern (P) [5253] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.
7) Geistige Art ändern (P c ?) [5254] R: S / D: C
   Der Zaubernde gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.
8) Personifizierte Fassade (E) [4908] R: 3m / D: 1h/St
   Wie Fassade I, das Ziel kann aber das Aussehen einer bestimmten Person annehmen. Die Person muss vorher für mindestens eine Minute konzentriert beobachtet worden sein.
9) Verändern (P) [5259] R: S / D: 10min/St
   Wie Art ändern, aber der Zaubernde kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
10) Personifizierte Stimme (E) [4909] R: 3m / D: 1h/St
    Wie Personifizierte Fassade, es wird jedoch die Stimme einer bestimmten Person imitiert. Die Person muss vorher mindestens eine Minute lang konzentriert angehört worden sein.
11) Geistige Sprache (I c) [5260] R: 6m / D: C / WW:-50
    Der Zaubernde kann mit jedem Lebewesen geistig reden. Der Zaubernde scheint in dessen Sprache zu sprechen.
12) Verändern (P) [5259] R: S / D: 10min/St
    Wie Art ändern, aber der Zaubernde kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
13) Magie ändern (P c ?) [5261] R: S / D: C
    Wie Geistige Art ändern, aber der Zaubernde kann eine beliebige "Stufe" vortäuschen.
14) Keine Sinne (F) [5278] R: B / D: 24h(V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Zaubernde kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.
16) Nicht entdecken (P) [5286] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde und was er trägt können durch ...entdecken-Sprüche nicht mehr entdeckt werden.
17) Energieausstrahlung verringern (P) [4891] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Energieaausstrahlung eines Objektes so reduziert werden, das schwächere Gegenstände nicht entdeckt werden können und dass mächtige Gegenstände wie schwächere erscheinen (für Zauber wie Essenz/Mentalmagie/Göttermagie entdecken).
18) Wahres Verändern (P) [5262] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber der Zaubernde kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.
20) Ändern (P c) [5264] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.
25) Nichtanwesenheit (P c) [5263] R: S / D: C
    Der Zaubernde ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen.
30) Wahres Ändern (P) [5267] R: S / D: 10min/St
    Wie Ändern, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.
50) Wahre Form (P) [6603] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Gesetz des Bergbaus (Mining Law) [SUC116]

prosaische Magie

1) Reinheit beurteilen (I) [8286] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann die Reinheit (± 2%) eines Metalls bestimmen.
2) Gold waschen (F) [8287] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde macht die entsprechenden Bewegungen und durchseiht so Sand, Dreck u.ä. und findet leicht wertvolle Metalle.
3) Einsturzwarnung (F) [8288] R: S / D: 1min/St
   Warnt vor einem drohendem Einsturz in 1,5 m Radius pro Stufe.
4) Edelsteine reinigen (F) [8289] R: B / D: -
   Reinigt 1 Karat / Stufe von Schmutz und mineralischen Ablagerungen.
5) Luft testen (I) [8290] R: S / D: -
   Prüft die Luft in 1,5 m Radius / Stufe auf Atembarkeit und Gefährlichkeit.
6) Licht (F) [8291] R: B / D: 10min/St
   Beleuchtet ein Gebiet von 6 m Radius um einen Punkt. Befindet sich der Punkt auf einem beweglichen Objekt oder Wesen, bewegt er sich mit dem Objekt/ Wesen mit.
7) Stein / Metall identifizieren (I) [8292] R: S / D: -
   Identifiziert alle Stein- und Metallsorten in einem Stein.
8) Picke (F) [8293] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine mental kontrollierte magische Spitzhacke.
9) Bohren (F) [8294] R: B / D: -
   Bohrt Löcher mit bis zu 2,5 cm / Stufe Durchmesser und 30 cm / Stufe Länge.
10) Sehen bei Dunkelheit (F) [8295] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde sieht 1,5 m / Stufe in absoluter Dunkelheit.
11) Luft filtern (F) [8296] R: B / D: 1h/St
    Wandelt jedes Gas in atembare Luft (für Stufe Personen) um.
12) Stützen setzen (F) [8297] R: 3m/St / D: P
    Stützt Decke in 30 cm / Stufe Radius mit entsprechendem Material.
13) Ader finden (I) [8298] R: S / D: -
    Informiert den Zaubernden über die nächste Ader (mehr als 1 Unze) wertvollen Metalls in 1,5 m / Stufe Umkreis. Nur Richtung / Entfernung, keine Angaben über die Art des Metalls.
14) Edelsteine finden (I) [8299] R: S / D: -
    Wie Ader finden, aber für Edelsteine > 0,25 Karat & härter als Quarz.
15) Erde / Gestein bewegen (F) [8300] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann bis 1 m³ Erde / Gestein pro Stufe mental bis zu 3 m / Stufe weg bewegen.
16) Durch Erde / Gestein graben (F) [8301] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann bis Stufe m³ Erde (1/4 bei Gestein) ausgraben. Gestein wird in Brocken von etwa 1 m³ ausgegraben.
17) Luft (F) [8302] R: B / D: 10min/St
    Erschafft atembare Luft für Stufe Personen, die sich selbst erneuert.
18) Stein pulverisieren (F) [8303] R: B / D: -
    Verwandelt 0,3 m³ Gestein / Stufe in Staub.
19) Metall schmelzen (F) [8304] R: B / D: -
    Schmilzt 0,5 kg / Stufe Metall einer Sorte in einen Block.
20) Sprengen (F) [8305] R: B / D: -
    Dieser Zauber wird in kleine, runde Bohrlöcher (s.o.) gesprochen und sprengt Stufe m³ Gestein in kleine Brocken. Zauber kann in Stufe Löcher gesprochen und um Stufe KR verschoben werden. Jeder in 6 m Radius bekommt 1-5 kritische Treffer "A" durch Aufprall.
25) Stein schmelzen (F) [8306] R: B / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann 15 cm³ / Stufe Gestein wie Ton formen. Danach hat der Stein wieder seine normale Festigkeit.
30) Durch Stein gehen (F) [8307] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann durch 2,5 cm / Stufe anorganischem Material mit 2,5 cm / Stufe gehen.
50) Erz raffinieren (F) [8308] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann 0,5 kg / Stufe reines Metall in Staub- oder Flockenform von Gestein trennen.

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Gesetz des Eises (Ice law) [SL83]

Magier (Magician, SL-6)

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

Gesetz des Farmers (Farming law) [SUC115]

prosaische Magie

1) Bestimmen (I) [8263] R: S / D: P
   Der Zaubernde erinnert sich an alle relevanten Informationen über eine Pflanze (Planzzeit, Ertragszeit, Abstände, Krankheiten, Wasser- und Sonnenbedarf usw.)
2) Frühaufsteher (U S *) [8264] R: S / D: -
   Weckt den Zaubernden zu einem bestimmten Zeitpunkt.
3) Wasser (F) [8265] R: Sicht / D: P
   Kondensiert 0,5 l / Stufe Wasser aus der Luft.
4) Milch (F) [8266] R: Sicht / D: P
   Melkt ein Milchproduzierendes Tier in einen darunter stehenden Eimer.
5) Säen (F) [8267] R: Sicht / D: P
   Verteilt Samen gleichmäßig auf einem vorbereitetem Feld.
6) Stutzen (F) [8268] R: Sicht / D: P
   Stutzt Stufe Pflanzen in die gewünschte Form.
7) Mähen (F) [8269] R: Sicht / D: P
   Schneidet ein Gebiet von Pflanzen.
8) Mühle (F) [8270] R: B / D: P
   Mahlt Körner zur gewünschten Feinheit (Schrot bis Mehl). Der Zaubernde kann Stufe Büschel ((35 Liter) mahlen.
9) Vogelscheuche (F) [8271] R: Sicht / D: 1Tag/St
   Eine Scheuche wirkt durch zufällige Bewegungen realer.
10) Feld pflügen (F) [8272] R: Sicht / D: P
    Zerkrümelt Erde zur gewünschten Konsistenz.
11) Kompostieren (F) [8273] R: Sicht / D: V
    Läßt org. Material um x 1 / Stufe schneller zerfallen. Zauber hält an, bis das Material völlig verrottet ist.
12) Trocknen (F) [8274] R: Sicht / D: P
    Entfernt überflüssiges Wasser aus einem Feld.
13) Unkrautvernichtung (F) [8275] R: Sicht / D: P
    Entfernt unerwünschte und fördert erwünschter Pflanzen.
14) Düngen (F) [8276] R: Sicht / D: P
    Stellt das Stickstoffgleichgewicht wieder her und unterstützt das Wachstum erwünschter Pflanzen.
15) Bewässern (F) [8277] R: Sicht / D: 1h/St
    Lenkt Wasser einer nahen Quelle / Bach Fluß o.ä. um und führt einem Feld die richtige Menge Wasser zu.
16) Auf Schlamm gehen (F) [8278] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann auf Schlamm wie auf trockenem Boden gehen. Schlamm haftet nicht am Zaubernden.
17) Weide (F) [8279] R: Sicht / D: V
    Läßt ein Gebiet weidenden Tieren attraktiver erscheinen als nahe Felder. Braucht nur einmal pro Wachstumsphase gesprochen zu werden.
18) Pestizide (F) [8280] R: Sicht / D: P
    Tötet oder vertreibt Insekten aus einem Gebiet.
19) Erosion widerstehen (F) [8281] R: Sicht / D: 1Tag/St
    Verhindert normale Bodenerosion (nicht durch extreme Wassermassen o.ä.).
20) Wettervorhersage (I) [8282] R: S / D: -
    Der Zaubernde kennt das Wetter der nächsten 24 h.
25) Schutz vor Temperaturen (F) [8283] R: Sicht / D: 1Tag/St
    Schützt Pflanzen vor extremer Kälte / Hitze.
30) Katastrophenvorhersage (I) [8284] R: S / D: -
    Der Zaubernde kennt alle Naturkatastrophen der nächsten Stufe Tage.
50) Schnelles Wachstum (F) [8285] R: Sicht / D: V
    Läßt alle Pflanzen in einem Gebiet um x Stufe schneller wachsen. Z.B.: kann ein Zaubernder der 50. Stufe Mais statt in 100 Tagen in 2 Tagen reifen lassen.

Gesetz des Feuers (Fire Law) [SL82]

Magier (Magician, SL-6)

1) Flüssigkeiten kochen (F c) [5099] R: 3m / D: C
   30 Liter einer Flüssigkeit pro Stufe können zum Kochen gebracht werden, mit einer Geschwindigkeit von 30 Liter / KR.
2) Festes erwärmen (F) [5100] R: 3m / D: 24h
   Jedes anorganische, nichtmetallische feste Material (0.03m³ / St) kann auf 40 °C erwärmt werden (0.03m³ pro KR).
3) Holzfeuer (F) [5101] R: 30cm / D: -
   Läßt jedes Holz brennen.
4) Feuerwall (E) [3377] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft einen opalen Wall aus Feuer (bis zu 3mx3mx2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen `A`-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen Zauber, den der Zaubernde zusätzlich ausgibt, steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)
5) Festes erhitzen (F) [5103] R: 3m / D: 24h
   Wie Festes erwärmen, aber Material kann auf bis zu 260 °C erhitzt werden mit einer Rate von 40°/KR.
6) Feuerbolzen (30m) (E) [5104] R: 30m / D: -
   Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
7) Flammen rufen (3m) (E) [5105] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Feuerwall, erschafft aber einen Flammenkubus (bis zu 3x3x3m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Hitze ausgewürfelt.
8) Feuerball (E) [5106] R: 30m / D: -
   Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
9) Feuerkontrolle (E) [25759] R: 1,5m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jede auf Feuer basierende Lichtquelle im Wirkungsradius sofort verlöschen lassen oder jede normale, lichtspendende Vorrichtung (Kerzen, Fackeln, Lampen, usw.) entzünden. Dieser Spruch umfasst alle Lichtquellen bis zur Größe eines Lagerfeuers.
10) Feuerkreis (E) [3385] R: 30m / D: 1KR/St
    Erschafft einen opalen, 3 Meter hohen, unbeweglichen Kreis aus Feuer mit einem Radius von 3m und einer Dicke von 15cm um den Zaubernden herum. Jeder, der hindurch will, bekommt einen A-kritischen Treffer durch Hitze. Für jeden zusätzlichen eingesetzten Zauber steigt die Schwere des kritischen Treffers um 1 (1=A, 2=B usw.)
11) Feuerbolzen (100m) (E) [5108] R: 100m / D: -
    Wie Feuerbolzen (30m), aber mit Reichweite 100m.
12) Flammen rufen (6m) (E) [5109] R: 6m / D: 1KR/St
    Wie oben, nur ist der Kubus 6x6x6m, und Reichweite 6m
13) Wartende Flamme (E) [5110] R: 3m / D: 1KR/St
    Erschafft einen 9m³ großen Kubus (Kantenlänge jeweils 3m), dessen Erscheinen um bis zu 24h verzögert werden kann. Jeder, der den Kubus durchquert oder sich in diesem Aufhält, bekommt pro Runden einen A kritischen Treffer durch Hitze. Der Kubus kann durch folgendes ausgelöst werden (Zaubernder entscheidet): Zeit, Bewegungen, Geräusche, Berührung, Kampf in der Umgebung u.ä.
14) Feuersturm (E) [5111] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Flammen rufen, nur regnen kleine Flammenbällchen in einem 3m Kubus herab. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
15) Metall verbrennen (F) [5112] R: 30m / D: 1KR/St
    Läßt ein metallisches Objekt mit max. St/2 Kg in Flammen ausbrechen. Wenn ein Lebewesen das Objekt trägt, bekommt es einen Widerstandswurf. Geht er fehl, bekommt das Wesen einen kritischen Treffer durch Hitze. Schwere des Treffers je nach Körperstelle, an der der Gegenstand getragen wird.
16) Triade der Flammen (E) [5113] R: 30m / D: -
    Drei Feuerbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60` treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.
17) Feuerbolzen (150m) (E) [5114] R: 150m / D: -
    Wie Feuerbolzen (30m), aber mit Reichweite 150m.
18) Wartender Feuersturm (E) [5115] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Wartende Flamme, wirkt aber als Feuersturm.
19) Flammen rufen (15m) (E) [5116] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber mit 15m-Kubus, und Reichweite 15m
20) Feuerbolzen eckig (E) [5117] R: 100m / D: -
    Wie Blitz eckig (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.
23) Austrocknung (E) [26044] R: 15m / D: P / WW:-10
    Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zaubernde sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zaubernde die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle.
    Wenn der Zaubernde die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.
25) Verfolgender Feuerbolzen (E) [5118] R: 100m / D: -
    Wie Verfolgender Blitz (Gesetz des Lichts), nur als Feuerbolzen.
30) Steine verbrennen (F) [5119] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Metall verbrennen, nur betrifft es eine Fläche von 30m². Jede KR in den 1m hohen Flammen bewirkt einen kritischen Treffer `C` durch Hitze.
50) Feuer beherrschen (F) [5120] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RCL40]

Forscher (Delver, RCI-44), Handwerker-Grundmagie (Crafter (Essence), RCIII-9), Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling), RCIII-9) und Handwerker-Mentalmagie (Crafter (Mentalism), RCIII-9)

1) Lichtanalyse (I*) [14364] R: Sicht / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft des natürlichen Lichts sowie darüber, wann und wie künstliches Licht erzeugt und eingesetzt wurde.
2) Text analysieren I (I c) [4202] R: S / D: 1min/St(C)
   Der Zaubernde kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Erdanalyse (I) [14366] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlicher Erde (Stein oder Metall) und wann und wie bearbeitete Erde gewonnen und bearbeitet wurde.
4) Gas analysieren (I) [4205] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Gases an. Sofern zutreffend auch wann und wie es bearbeitet wurde.
5) Flüssigkeiten analysieren (I) [4207] R: 3m / D: -
   Wie Gas analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
6) Text analysieren II (I c) [4206] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Text analysieren I, der Zaubernde versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
7) Zaubersignatur fühlen (I) [14370] R: 3m / D: -
   Gibt dem Zaubernden eine allgemeine Vorstellung davon, wie viel Zauberbeherrschung für das Wirken eines aktiven Zaubers, Zeichens oder einer Rune erforderlich ist. Zwei ähnliche Zauber (wie Licht und Licht (50'R)), die von derselben Person gewirkt werden, „fühlen" sich mit diesem Zauber gleich an. Ebenso können zwei Zauberwirker, die zusammen in die Lehre gegangen sind und seitdem keine Zauberbeherrschung entwickelt haben, ähnlich anfühlende Zauber wirken.
8) Kälte analysieren (I) [14371] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlichem Eis, Frost, Schnee usw. sowie darüber, wann und wie bearbeiteter Schnee gewonnen und bearbeitet wurde.
9) Feuer analysieren (I) [14372] R: 3m / D: -
   Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft von natürlichem Feuer und darüber, wann und wie das bearbeitete Feuer gewonnen und bearbeitet wurde, einschließlich der Frage, womit das Feuer seit seiner Entzündung gespeist wurde. Es müssen einige Glutreste des Feuers vorhanden sein, um analysiert werden zu können.
10) Erforschen (I) [4208] R: B / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Spruch analysieren (I) [4209] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber. Gibt die Dauer, die Stufe des Zaubernden und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
13) Tod analysieren (I) [4210] R: B / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
14) Text analysieren III (I c) [4211] R: S / D: 1min/St(C)
    Wie Text analysieren I, aber der Zaubernde versteht alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
15) Magie analysieren (I) [4212] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
20) Erforschung des Todes (I) [4214] R: B / D: -
    Wie Tod analysieren, aber der Zaubernde bekommt ein Bild des Mörders und eine vage Ahnung des Grundes (Rache, Raub, Unfall, usw.)
25) Analyse (I) [4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche (außer Überwachung, sofern auf der Liste vorhanden) können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
30) Massenanalyse (I) [4216] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Analyse, aber ein Ziel pro KR kann untersucht werden.
50) Wahres Magie analysieren (I) [4217] R: 30m / D: -
    Wie Magie analysieren, gibt aber Herkunft, Erschaffer und genauen Zweck an.

Gesetz des Handelns (Trade Law) [SUC103]

prosaische Magie

1) Feilschen (U) [8239] R: S / D: 1min/St
   +1 / Stufe auf Feilschen und alles was damit zusammenhängt.
2) Wiegen (I) [8240] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann das Gewicht eines beliebigen Objekts bestimmen.
3) Zählen (I) [8241] R: S / D: -
   Bestimmt die Anzahl ähnlicher Gegenstände in einem Gebiet. So sind z.B. in einem Beutel 50 Silbermünzen unter hunderten anderer.
4) Beleuchten (F) [8242] R: 1h/St / D: 1h/St
   Beleuchtet ein Objekt im Fenster, ein Schild vor der Tür o.ä..
5) Rechnen (I) [8243] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde wird zum menschlichen Taschenrechner. Nur einfache Rechnungen (Grundrechenarten u.ä.).
6) Bestellen (I) [8244] R: S / D: V
   Dieser Zauber informiert den Zaubernden, wenn der Bestand einer Sache unter ein von ihm gesetztes Limit fällt.
7) Versiegeln (I) [8245] R: B / D: V
   Versiegelt ein Objekt. Der Zaubernde kann bei Betrachtung des Siegels erfahren, ob es geöffnet wurde. Siegel kann Wachs mit Abdruck sein, Seil mit Knoten o.ä..
8) Ladendieb erkennen (I) [8246] R: B / D: P
   Warnt den Zaubernden wenn ausgewählte Gegenstände den Laden ohne sein Wissen verlassen haben. Der Zaubernde muß die Gegenstände spezifizieren. Alarm kann hörbar oder still sein.
9) Lautstärke (F) [8247] R: 3m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Lautstärke beliebiger Geräusche von 0,5x bis 2x regeln.
10) Markieren (F) [8248] R: B / D: P
    Der Zaubernde plaziert einen bestimmten Preis auf ein bestimmtes Objekt. Wenn jemand das Objekt berührt, weiß er sofort, was es kostet.
11) Bestechen (I) [8249] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde bekommt +1 / Stufe auf sein Bestechen-Talent.
12) Wächter beschwören (I) [8251] R: 30cm/St / D: 1min/St
    Wie Ladendieb entdecken, aber der Zaubernde kann mit diesem Zauber bis zu Stufe Personen benachrichtigen.
12) Oberfläche abwerten (F) [8250] R: B / D: P
    Der Zaubernde läßt ein Objekt älter, abgenutzter, wertloser usw. aussehen. Objekt erscheint um 1% / Stufe wertloser. So spricht Shir, ein Händler der 20. Stufe diesen Spruch auf ein Langschwert (Wert: 100 SS), das sein Bruder Rint ihm verkaufen will. Shir weist Rint auf einige abgenutzte Stellen hin, die Rint bisher nicht gesehen hatte, und überzeugt ihn, daß das Schwert 80 SS Wert sei (100 - 20%). Rint verkauft es ihm schließlich für 55 SS. Ein Wert schätzen oder eine erfolgreiche Talentprobe entdecken den wahren Wert des Gegenstandes.
13) Verkaufen (I) [8252] R: S / D: V
    Läßt bis zu Stufe ausgestellte Objekte um 1% / Stufe wertvoller erscheinen. So kostet ein Stapel Holz in der Handwerkerabteilung 1 Heller. Dasselbe Holz mit Knoblauch und heiligem Wasser garniert bringt in der Sargabteilung jedoch 1 Silberstück und mehr... . Ein Wert schätzen oder eine erfolgreiche Talentprobe erkennen den wahren Wert.
14) Verbessern (F) [8253] R: 30cm/St / D: 1min/St
    Wie Oberfläche abwerten, aber mit dem entgegengesetztem Effekt: Gegenstand sieht um Stufe % wertvoller aus. So wirft der Händler Shir diesem Zauber auf ein kürzlich erworbenes Langschwert. Doop, ein Krieger der 1.Stufe schaut sich das Schwert genau an, und entscheidet, es sei 120 SS wert (100 + 20%), und kauft es. Ein Wert schätzen oder eine gelungene Talentprobe erkennen den wahren Wert.
15) Vertrag (F) [8254] R: B / D: P
    Speichert die Muster des Zaubernden, der Ziele und Zeugen (wie in Muster speichern) auf einem geschriebenen Vertrag.
16) Wächter (F) [8255] R: V / D: V
    Ein variabler Alarm (leise oder laut) wird ausgelöst, wenn in einem bestimmten Gebiet (3m /Stufe) eine bestimmte Bedingung eintritt. Alarm kann innerhalb oder außerhalb des Gebiets ausgelöst werden.
17) Laden öffnen / schließen (F) [8256] R: 30cm/St / D: V
    Dieser Zauber öffnet (oder schließt) ein Geschäft, wischt Staub, öffnet (oder schließt) Fenster, bringt draußen stehende Sachen herein (oder raus), usw.
18) Verführung (F) [8257] R: B / D: 1h/St
    Läßt Personen auf der Straße das Geschäft des Zaubernden verlockender werden. Zauber handelt mit vorhandenem Material / Umwelt. So wird vor einem Restaurant ein Essensduft über die Straße ziehen, Partygeräusche vor einer Kneipe usw.
19) Werbung (M) [8258] R: 30cm/St / D: P
    Der Zaubernde verankert den Namen seines Geschäfts bei allen Leuten, die ihn hören. Wird der Name der Stadt des Geschäfts erwähnt, denkt man sofort an das Geschäft. Wenn innerhalb der Stadt irgend etwas auftaucht, das mit dem Geschäft zu tun hat, muß man auch daran denken.
20) Vorhersage (I) [8259] R: S / D: -
    Gibt dem Zaubernden einen Bonus vorherzusagen, welche Trends sein Geschäft in nächster Zeit abdecken muß. Dadurch -1% / Stufe bei den Kosten und +1% / Stufe bei den Preisen.
25) Wert schätzen (I) [8260] R: B / D: -
    Gibt dem Zaubernden den Wert eines nichtmagischen Gegenstands an (bei magischen nur den Wert des nichtmagischen Teils). So erfährt Mira die Zauberin durch diesen Spruch, das ein magisches Breitschwert +20 aus Edelstahl einen Wert von 3000 SS hat (2400 für die gute Klinge aus Edelstahl und 600 für die extra Handwerkskunst des großen Zwergenschmieds Grit Steinranke).
30) Sprache verstehen (I) [8261] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde versteht (aber spricht nicht) jede Sprache für die Dauer des Spruchs.
50) Unternehmer (I) [8262] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde erhält +1 / Stufe auf folgende Talente: Lesen, Schreiben, Rechnen, Handeln, Feilschen, Verwalten, Werben u.ä..

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Gesetz des Kriegers (Warrior Law) [SUC108]

prosaische Magie

1) Waffe trocknen (F) [8216] R: B / D: -
   Entfernt jede Flüssigkeit von der Oberfläche der Waffe.
2) Sehne wachsen (F) [8217] R: B / D: -
   Erschafft einen Wachsüberzug über eine Bogensehne. Die ersten beiden Pfeile, die von einer frisch gewachsten Sehne abgeschossen werden, haben Pool +5. Nicht kumulativ mit magischen Boni.
3) Waffe ölen (F) [8218] R: B / D: -
   Erschafft eine dünne Ölhaut über dem gewünschten Teil einer Waffe.
4) Rost entfernen (F) [8219] R: B / D: -
   Entfernt jeden Rost von einer Waffe, repariert aber keinen durch Rost entstandenen Schaden.
5) Waffe schärfen (F) [8220] R: B / D: -
   Schärft die Schneide(n) einer Waffe, so daß sie für die nächsten 5 Treffer einen Schadensbonus +15 hat.
6) Blut entfernen (F) [8221] R: S / D: 1min/St
   Entfernt Blut und Schmutz von Waffen, Rüstung oder Kleidung. Wirkt nur bei normalem Blut., nicht bei den Effekten von Drachenblut o.ä.
7) Leder reparieren (F) [8222] R: B / D: -
   Restauriert den Zustand von ledernen Gegenständen wieder zu brandneu. Wirkt bei Leder in jedem Zustand, außer bei komplett zerstörtem.
8) Riß reparieren (F) [8223] R: B / D: -
   Restauriert den Zustand von hölzernen Gegenständen wieder zu brandneu. Wirkt nur bei Holz, das gerissen ist, nicht bei zerbrochenen Gegenständen. Wird der Zauber täglich auf einen Gegenstand gesprochen, so erniedrigt sich der Bruchfaktor um 5%.
9) Scharten reparieren (F) [8224] R: B / D: -
   Entfernt Scharten aus einer Schneide und hilft so die Waffe gebrauchsfähig zu halten. Wird der Zauber täglich auf einen Gegenstand gesprochen, so erniedrigt sich der Bruchfaktor um 5%.
10) Holz reparieren (F) [8225] R: B / D: -
    Begradigt und repariert jedes Stück Holz, inklusive Stäbe, Bögen, Pfeile, Türen usw.
11) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
    Erschafft einen unsichtbaren Energie-Schild vor dem Zaubernden. Er wirkt wie ein normaler Schild.
12) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
    Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
13) Bewegungen synchronisieren (U) [8228] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann sich wiederholende Bewegungen automatisch ausführen, ohne sich darauf konzentrieren zu müssen. So kann er z. B. im Gleichschritt marschieren, und gleichzeitig an etwas völlig anderes denken.
14) Wissen über Rüstung (I) [8229] R: 3m/St / D: -
    Der Zaubernde kennt den Wert ((5%), Rüstungsschutz, Bewegungsmalus und die verwendeten Materialien einer Rüstung. Zauber bezieht alle Teile einer Rüstung wie Helm, Handschuhe u.ä. mit ein.
15) Wissen über Waffe (I) [8230] R: 3m/St / D: -
    Der Zaubernde kennt den Wert ((5%), Grundschaden, Boni und die verwendeten Materialien einer Waffe.
16) Waffe schützen (F) [8231] R: B / D: 1KR/St
    Dieser Zauber schützt eine Waffe für die Dauer des Spruchs vor Zerbrechen, Scharten u.ä. Allerdings helfen alle Zauber der prosaischen Magie der ganzen Welt nicht bei einem Fall in einen aktiven Vulkan. Waffe kann an keinem normalen Material zerbrechen, wohl aber durch Zauber.
17) Stille Rüstung (F) [8232] R: S / D: 1min/St
    Die Rüstung und der Waffengurt des Zaubernden verursachen keinerlei Geräusche. So kann man auch noch mit einer schweren Kettenrüstung schleichen.
18) Waffe ausbalancieren (F *) [8233] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden Gegenstand ausbalancieren, so daß man ihn besser werfen kann. So kann der Zaubernde einen Zweihänder, Stuhl oder eine Armbrust wie ein Messer werfen (ohne Mali). Ein ausbalancierte Waffe kann immer noch ganz normal benutzt werden (ohne Mali).
19) Nachtsicht (U*) [5008] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
20) Tod vortäuschen (U *) [8235] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde fällt in eine Trance und erscheint tot (kein Puls, keine Atmung, Körpertemperatur sinkt usw.). Der Zaubernde kann festlegen, daß er nach bis zu Stufe Minuten wieder aufwacht. Nur Zauber können ihn vorher aufwecken.
25) Attacke erinnern (I) [8236] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann die Attackeart mit einer Waffe (die gerade sieht) speichern, und später durch diesen Zauber die Attackemethode für sich nutzen. So erhöht sich sein Pool für die Waffe um 15.
30) Erwachen (S *) [5376] R: S / D: -
    Der Zaubernde erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Der Zaubernde kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
50) Erschöpfung verhindern (U *) [8238] R: S / D: 1KR/St
    Für die Dauer des Spruchs verbraucht der Zaubernde (egal was er tut) keine Ausdauerpunkte.

Gesetz des Lichts (Light Law) [SL83]

Magier (Magician, SL-6) und Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Taschenlampe (F) [5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Schockbolzen (30m) (E) [5122] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
3) Licht (3m) (F) [5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Schatten (F) [5124] R: 30m / D: 10min/St
   Alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich. Bonus auf Tarnen +25.
5) Plötzliches Licht (F) [5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Dunkelheit (3m) (F) [5126] R: B / D: 10min/St
   Verdunkelt einen Radius von 3m um den berührten Punkt., so dass Lichtverhältnisse wie in tiefer Nacht herrschen.
7) Licht (15m) (F) [5127] R: B / D: 10min/St
   Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
8) Schockbolzen (100m) (E) [5128] R: 100m / D: -
   Wie oben, aber Reichweite ist 100m.
9) Dunkelheit (15m) (F) [5129] R: B / D: 10min/St
   Wie Dunkelheit (3m) mit 15m Radius. Dieser kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
10) Blitz (30m) (E) [5130] R: 30m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Zaubernden hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
11) Wartendes Licht (F) [5131] R: 30m / D: V
    Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Der Zaubernde entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.
12) Schockbolzen (150m) (E) [5132] R: 150m / D: -
    Wie oben, aber Reichweite ist 150m.
13) Leuchtfeuer (8km) (F) [5133] R: B / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Kann bis zu 8 Km lang sein.
15) Blitz (100m) (E) [5134] R: 100m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Zaubernden hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
17) Magisches Licht (F) [5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht (3m), aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
18) Magische Dunkelheit (F) [4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30m Radius. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (z.B. Magisches Licht) müssen einen Widerstandswurf machen.
19) Leuchtfeuer (16km) (F) [5137] R: B / D: 1min/St
    Wie Leuchtfeuer (8km), aber der Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.
20) Blitz (150m) (E) [5138] R: 150m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
25) Blitz eckig (E) [5139] R: 150m / D: -
    / Wie Blitz, aber Reichweite ist 150m und der Zaubernde kann den Blitz eine Wendung um bis zu 90° machen lassen, bevor er ein Ziel trifft. Der Zaubernde muß den Aufenthaltsort des Ziels kennen, und seine Angriffsboni (Stufe, GE usw.) werden halbiert.
30) Verfolgender Blitz (E) [5140] R: 150m / D: -
    Wie Blitz eckig, aber der Blitz kann so viele Wendungen machen, wie nötig, und durch mind. 15cm große Öffnungen fliegen um das Ziel zu treffen, wenn die Gesamtstrecke nicht größer als 150m ist.
50) Licht beherrschen (F) [5141] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Magnetismus (Magnetic Law) [RCV37]

Kraftmagier (Forcemage, RCV-4)

1) Magnetismus entdecken (I) [14317] R: 15m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde entdeckt magnetische Felder und ihre relative Stärke.
2) Magnetisieren (F) [14318] R: B / D: 1KR/St
   Der Zaubernde heftet zwei metallische Objekte durch Magnetismus aneinander. Die Stärke der Verbindung beträgt 1 Unit/St.
3) Magnetfeld (F) [14319] R: B / D: 1KR/St
   Versieht einen beliebigen Teil eines metallischen Objekts mit einem Magnetfeld mit 0,3m/St Radius. Die Feldstärke ist 1Unit/St.
4) Entmagnetisieren (F) [14320] R: B / D: 1KR/St
   Unterdrückt jeden magnetischen Effekt von bis zu 1Unit/St für 1KR/St.
5) Magnetbolzen (30m) (E) [14321] R: 30m / D: -
   Ein Magnetbolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Wasser, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.
6) Magnetschild I (F) [14322] R: S / D: C
   Erschafft ein magnetisches Kraftschild, das Metallwaffen anzieht. Allen Trägern von Metallwaffen, die direkt vor dem Schild stehen (2 angrenzende Felder auf sechseckigem Bodenplan) muss ein Magieresistenzwurf gelingen, wobei sich der Magieresistenzmodifikator des Zieles von der Stärke und nicht von der Gabe ableitet, ansonsten haften ihre Waffen an dem Magnetschild. Nahkampf-Attackewürfe gegen den Zaubernden werden um 4 erschwert. Wenn die Attacke aufgrund dieser Erschwernis fehlschlägt, haftet die Waffe an dem Magnetschild. Das Schild schwebt in einem Abstand von höchstens 0,3m vor dem Zaubernden (der Zaubernde kann die Orientierung jede Sekunde neu bestimmen). Angehaftete Waffen können mit einer gelungenen vergleichenden Stärke-Probe mit einem Abzug von 5/Stufe des Zaubenden gegen die Gabe des Zaubernden vom Schild abgelöst werden.
7) Magnetball (3m R) (E) [14323] R: 30m / D: -
   Ein Ball aus magnetischer Kraft mit einem Durchmesser von 0,3m wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Die folgende Explosion trifft alle in einem Radius von 3m. Trefferergebnis auf der reversen Angriffstabelle Schock, d.h. Rüstungsschutz 20 gegen Magie wird als 1 , 19 als 2 ... und Rüstungsschutz 1 als 20 behandelt.
8) Verbiegen (F) [14324] R: 15m / D: -
   Der Zaubernde setzt ein Feld von super-starken, pulsierenden Magnetwellen gegen das Ziel frei. Allen metallischen Gegenständen muss ein Magieresistenzwurf gelingen, oder Sie werden verbogen und Versuche sie weiterhin zu verwenden, erleiden einen Abzug von 1%/1 Fehlwurf.
9) Magnetbolzen (60m) (E) [14325] R: 60m / D: -
   Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 60m.
10) Barriere (3m R) (F) [14326] R: 22,5m / D: 1KR/St(C)
    Wie Verbiegen, jedoch hat der Wirkungsbereich die Form einer Säule.
11) Magnetball (6m R) (E) [14327] R: 45m / D: -
    Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.
12) Magnetokinese (C) [14328] R: 7,5m / D: C
    Der Zaubernde kann ein Metallobjekt "ergreifen" und 0,3m/St pro KR bewegen. Die Stärke ist gleich der zehnfachen Stufe in Units.
13) Magnetschild II (F) [14329] R: S / D: C / WW:-10
    Wie Magnetschild I, aber es funktioniert wie ein Mannschild, der Magieresistenzwurf wird mit -10 modifiziert und Fernkampf-Attacken werden mit -6 modifiziert.
14) Magnetbolzen (90m) (E) [14330] R: 90m / D: -
    Wie Magnetbolzen (30m), aber mit einer Reichweite von 90m.
15) Kleinere Magnetklinge (F) [14331] R: S / D: 1KR/St
    Erschafft eine Schwert-förmige Klinge aus magnetischer Kraft in der Hand des Zaubernden. Sie kann für Nahkampf-Attacken verwendet werden, wobei die Trefferwirkung wie beim Magnetbolzen mit einem zusätzlichen Bonus von +20 ermittelt wird. Die Klinge kann weder parieren noch pariert werden. Die Klinge hat eine Chance von 1%/St jede Metallrüstung zu ignorieren (Ziel wie Rüstungsschutz 1 behandeln). In jeder KR, in der der Zaubernde nicht mit der Klinge im Nahkampf angegriffen hat, kann er sie als Magnetbolzen verschießen.
16) Barriere (6m R) [14332] R: 45m / D: 1KR/St
    Wie Barriere (3m R), jedoch mit 6m Radius.
17) Magnetball (12m R) (E) [14333] R: 45m / D: -
    Wie Magnetball (3m R), jedoch sind Reichweite und Wirkungsbereich größer.
18) Rückstoß (F) [14334] R: 7,5m / D: -
    Der Zaubernde setzt ein kegelförmiges Kraftfeld frei, dass sich von 3m bis zu einer Basisbreite von 15m ausdehnt. Allen Zielen mit schwerer Rüstung muss ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 3m/St vom Zaubernden weggeschleudert. Pro 15m, die sie dabei zurücklegen, erleiden sie einen `A`-kritischen Treffer durch Aufprall.
19) Brechen (F) [14335] R: 15m / D: -
    Wie Verbiegen, jedoch werden Metallgegenstände durchgebrochen und/oder unbrauchbar gemacht.
20) Große Magnetklinge (F) [14336] R: S / D: 1KR/St
    Wie Kleinere Magnetklinge, jedoch ist der Bonus +35 und die Schadenspunkte werden verdoppelt.
25) Wahre Barriere (F) [14337] R: 45m / D: 1KR/St(C)
    Wie Barriere (6m R), jedoch ist die Wirkung wie in Brechen.
30) Kleinere Magnetsphäre (F) [14338] R: 9m / D: 1KR/St
    Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -50, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -15 und wirkt wie Verbiegen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.
50) Große Magnetsphäre (F) [14339] R: 15m / D: 1KR/St
    Schließt das Ziel in ein starkes kugelförmiges Magnetfeld ein. Dieses Feld modifiziert Elementenangriffe um -75, Nahkampf- und Fernkampf-Attackewürfe um -20 und wirkt wie Brechen. Das Feld bewegt sich mit dem Ziel. Der Durchmesser kann bis zu 0,3m pro 3 Stufen des Zaubernden betragen.

Gesetz des Packens (Pack Law) [SUC109]

prosaische Magie

1) Einpacken (F) [8193] R: 30cmR/St / D: -
   Der Zaubernde kann einen Gegenstand mit den gerade vorhandenen Materialien (Faden, Papier usw.) einpacken. Stück darf höchstens 0,03 m³ groß sein. Zauber wirkt sofort.
2) Stapeln (F) [8194] R: 30cmR/St / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann stapelbare Objekte normal stapeln (keine Kugeln, keine 10m hohen Stapel von Kupfermünzen usw.). Der Zaubernde kann 100 Objekte pro KR stapeln. Max. Gewicht sind Stufe Unzen (25 g) pro Stück.
3) Sack erschaffen (F) [8195] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Stoff, Papier u.ä.) bis zu Stufe Säcke erschaffen. Sack kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.
4) Kiste erschaffen (F) [8196] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Holz, Nägel u.ä.) bis zu Stufe Kisten erschaffen. Kiste kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.
5) Faß erschaffen (F) [8197] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Holz, Eisenringe u.ä.) bis zu Stufe Fässer erschaffen. Faß kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort. Faß kann bei Bedarf wasserdicht sein.
6) Truhe erschaffen (F) [8198] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann aus entsprechendem Material (Holz, Verschläge, Nägel u.ä.) bis zu Stufe Truhen erschaffen. Truhe kann beliebig groß werden (Limit: Materialmenge). Zauber wirkt sofort.
7) Gepäck bestimmen (I) [8199] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kennt den Inhalt eines Gepäckstücks. Gehört es einem anderen, so hat dieser einen WW, bevor der Zauber wirkt. Nicht bei magisch geschützten Objekten.
8) Öffnen / Schließen (F) [8200] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann jedes normale Schloß öffnen oder schließen.
9) Zurechtrücken (F) [8201] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann Objekte in einem Gepäckstück verrücken, um leicht an etwas unten liegendes heranzukommen, ohne die anderen Objekte zu stören.
10) Zuggestell (F) [8202] R: B / D: 1h/St
    Erschafft ein Zuggestell aus magischer Energie, mit dem der Zaubernde bis zu 50 Kg pro Stufe von einem Tier ziehen lassen kann, bei halber Grundgeschwindigkeit des Tiers.
11) Beutel der Alten Magie (F) [8203] R: B / D: 1h/St
    erschafft ein verstecktes Transportgebiet (ein Nullsphäre), mit einer Größe von 0,03 m³ pro Stufe, das maximal Objekte mit einem Gesamtgewicht von Stufe / 10 Kg halten kann. Der Zaubernde kann den Inhalt der Nullsphäre sofort in seine Hand herbeirufen. Für die Dauer des Spruchs kann der Zaubernde beliebig viele Objekte in und aus dem Beutel geben / holen. Alle Objekte, die beim Ende des Zaubers noch im Beutel sind, erscheinen zu Füßen des Zaubernden.
12) Karren (F) [8204] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde erschafft einen Karren aus magischer Energie, der bis zu 25 kg / Stufe des Zaubernden trägt bei bis zu doppelter Grundgeschwindigkeit des ziehenden Tiers.
13) Gepäck schützen (F) [8205] R: B / D: 1h/St
    Schützt die Außenseite von bis zu Stufe Gepäckstücken mit einer maximalen Gesamtfläche von 1m² / Stufe des Zaubernden vor Umwelteinflüssen (Regen, Schnee usw.).
14) Wagen (F) [8206] R: B / D: 1h/St
    Erschafft einen Wagen aus magischer Energie, der bis zu 50 kg / Stufe bewegen kann, bei Grundgeschwindigkeit des ziehenden Tiers.
15) Gepäckdiener (F) [8207] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann irgendeinen Gegenstand aus seinem Gepäck (max. Stufe Gegenstände) durch Konzentration in seine Hand herbeizaubern.
16) Tragen (F) [8208] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann bis zu 5kg / Stufe tragen, ohne Bewegungsweite zu verlieren.
17) Bewegen (F) [8209] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann große Frachten (bis 125 kg / Stufe) mit 30 cm / Stufe / KR bewegen.
18) Beladen / Entladen (F) [8210] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann beliebig viele Objekte bewegen: 5 kg / Stufe / KR um bis zu 1,5 m pro Stufe. Sind die Objekte insgesamt schwerer als angegeben, so wirkt der Zauber nicht. Bewegung ist Teleportation, auch durch Wände, Entfernung ist linear.
19) Gewicht verringern (F) [8211] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann das Gewicht eines Objekts um bis zu x1 pro 2 Stufe verringern. Ein Zaubernder der 20. Stufe könnte so ein Gewicht auf 1/10 verringern.
20) Karawane (F P) [8212] R: 3m/St / D: 1Tag/St
    Dieser Zauber erfüllt zwei Zwecke: Zum einen macht er bis zu Stufe x 10 Mitglieder einer Karawane untereinander kenntlich. (Irgendwie). Zum anderen hält er Stufe x 10 Tiere, die mit der Karawane reisen in einer beliebigen Formation in beliebiger Entfernung zusammen. Ziele und Tiere können einen WW gegen diesen Spruch machen.
25) Lasttier (F) [8213] R: B / D: 10min/St
    Erschafft ein Tier aus magischer Energie, das bis zu 10 kg pro Stufe mit ca. 10 - 15 km/h transportiert.
30) Gepäckstasis (F) [8214] R: B / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde kann ein Gepäckstück (max. 0,03 m³ / Stufe) verzaubern, so daß alles, was hineingelegt wird, in eine Stasis verfällt. Wird der Behälter geöffnet, erlischt der Zauber. Lebende Wesen müssen einen WW machen, oder verfallen ebenfalls in eine Stasis.
50) Dimensionales Gepäck (F) [8215] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde erschafft einen interdimensionalen Raum (max. 0,03 m³ / Stufe), der bis zu 10 kg / Stufe hält, aber nur 0,5 kg / Stufe wiegt. Zauber muß auf einen passenden Behälter gelegt werden, der auch normalerweise die 0,5 kg / Stufe hält. Geht der Zauber fehl, so sind alle Gegenstände im interdimensionalen Raum für immer verloren.

Gesetz des Segelns (Sailing Law) [SUC106]

prosaische Magie

1) Kompaß (F) [8168] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann aufgrund des magnetischen Felds die Richtung bestimmen.
2) Sextant (F) [8169] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann bis auf ein paar Kilometer genau seine Position auf dem Planeten bestimmen.
3) Bindender Knoten (F) [8170] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann ein Seil an etwas binden, an das man auch normalerweise ein Seil binden könnte, und zwar mit dem für den Zweck effektivsten Knoten.
4) Wissen über Gezeiten (I) [8171] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt, wie hoch die Tide ist, ob sie hereinkommt oder abläuft, wann und wie hoch das Maximum (Minimum) sein wird.
5) Wissen über Tiefen (I) [8172] R: S / D: -
   Der Zaubernde bestimmt die Tiefe des Wassers in Reichweite.
6) Seil aufwickeln (F) [8173] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann ein Stück Seil, Tau o.ä. sofort aufrollen (und lösen, aber nicht entknoten).
7) Schwimmweste (F) [8174] R: 3m/St / D: 1h/St
   Zauber läßt Stufe Personen für die Dauer auf dem Wasser treiben. Er schützt nicht vor Wellen u.ä., man kann durch deren Effekte immer noch ertrinken.
8) Segel reparieren (F) [8175] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde repariert einen bis zu 30 cm /Stufe langen Riß in Stoff o.ä. Segeltuch. Segel erhält die Festigkeit wie vorher.
9) Wanten erklimmen (F) [8176] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Wanten erklimmen, als würde er Stufen steigen, und so seine beiden Hände frei nutzen. Bei schwerster See muß er eine Hand gebrauchen. Benutzt er beide Hände, ist es praktisch unmöglich, ihn aus den Wanten zu stoßen.
10) Teleskop (F) [8177] R: S / D: 1min/St
    Vergrößert den Horizont um das 10-fache. +50 auf Wahrnehmungswürfe für entfernte Sachen.
11) Signal (F) [8178] R: V / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit anderen Schiffen mit Hilfe normaler seemännischer Methoden (Flaggen, Licht, Trommeln usw.) kommunizieren, als wenn er normal sprechen würde. Die Botschaft wird auf jeden Fall korrekt gesendet und von ihm empfangen.
12) Leckwasser (F) [8179] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann bis zu 5 Litern Wasser pro Runde pro Stufe aus dem Unterdeck herauspumpen.
13) Schotten dicht (F) [8180] R: 3mR/St / D: P
    Der Zaubernde kann bis zu Stufe Öffnungen sofort schließen. Hat eine Öffnung keine Verriegelung, so kann der Zaubernde mit diesem Zauber den "Deckel" so fest verschließen, daß er nur durch das Absagen dieses Zaubers wieder zu öffnen ist.
13) Kiel abkratzen (F) [8181] R: B / D: -
    Reinigt den Kiel des Schiffs von Muscheln, Algen u.ä. Bei regelmäßiger Anwendung (Wöchentlich / Monatlich) wird das Schiff um bis zu 10% schneller.
14) Steuern (F) [8182] R: 3m/St / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann die Richtung des Schiffs von jedem Ort an Bord aus Steuern, als hielte er das Steuer in der Hand.
15) Segel aus- einrollen (F) [8183] R: 3m/St / D: -
    Rollt bis zu Stufe Segel ein oder aus.
16) Krähennest (F) [8184] R: S / D: C
    Der Zaubernde nimmt die Umgebung wahr, als stünde er um 3m / Stufe höher. Gibt zwar keinen Wahrnehmungsbonus, kann jedoch zusammen mit Teleskop angewendet werden.
17) Wissen über Wetter (I) [8185] R: 1,5km/St / D: -
    Der Zaubernde kann die Zeichen für das Wetter (Wellengang, Luftdruck, Wind usw.) lesen. Er kann so das Wetter der nächsten Stufe Stunden zu 90% vorhersagen.
18) Anker (F) [8186] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann ein Schiff von bis zu 1 Tonne pro Stufe verankern. Schweres Wetter könnte ein mehrfaches Sprechen dieses Zaubern erfordern, eventuell hilft aber auch das nicht.
19) Ballast (F) [8187] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann den Ballast um (100 kg pro Stufe verändern, um die Manöver des Schiffs zu unterstützen. Dies erlaubt maximale Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit.
20) Rammschutz (F) [8188] R: 3m/St / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann Schaden an seinem Schiff bei Rammanövern verhindern, indem er entweder die Bug- oder die Hecksektion verstärkt.
25) Wind (F) [8189] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde erschafft einen Wind von bis zu Stufe Knoten, der für die Dauer des Spruchs optimal bläst. Er bläst nur aus einer Richtung.
25) Wind beruhigen (F) [8190] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann einen Wind von bis zu Stufe Knoten beruhigen. Wirkt nur auf Wind, der nur aus einer Richtung bläst. Für die Beruhigung eines Windes aus einer anderen Richtung muß der Zauber neu gesprochen werden.
30) Sonar (I) [8191] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann den Boden des Schiffs und die Objekte darunter bis in eine Tiefe von 15m /Stufe als umrandete Schatten wahrnehmen.
50) Schiffsschraube (F) [8192] R: B / D: C
    Der Zaubernde kann das Schiff antreiben, als ob es in die gewünschte Richtung gezogen würde. Geschwindigkeit ist 1 Knoten pro 10 Stufen. Kontrolle ist sehr groß, und je langsamer sich das Schiff bewegt, desto besser ist die Kontrolle.

Gesetz des Untergangs (Doom's Law) [RCII50]

Chaos Magier (Warlock, RCII-7)

1) Blutung I (F) [14053] R: 30m / D: P
   Das Ziel beginnt mit 1 Schadenspunkt pro Runde zu bluten. Die Blutung stoppt wie üblich von selbst nach 1 W6 KR.
2) Nervenbeeinträchtigung I (F) [14054] R: 30m / D: P
   Das Ziel erhält aufgrund einer Schädigung seines Nervensystems einen Malus von -5 auf alle Aktionen.
3) Blutung II (F) [14055] R: 30m / D: P
   Wie Blutung I, aber mit Blutung 2 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer durch Spitze Waffen (ohne Bonus).
4) Nervenbeeinträchtigung II (F) [14056] R: 30m / D: P
   Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -10 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen A kritischen Treffer durch Elektrizität.
5) Knochenbruch I (F) [14057] R: 30m / D: P
   Ein Knochen des Ziels wird zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen A kritischen Treffer durch Aufprall.
6) Hautverbrennung I (E) [14058] R: 30m / D: P
   Die Haut des Ziels erleidet Verbrennungen ersten Grades und das Ziel erleidet außerdem einen A kritischen Treffer durch Hitze.
7) Blutung III (F) [14059] R: 30m / D: P
   Wie Blutung I, aber mit Blutung 3 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +10 durch Spitze Waffen.
8) Nervenbeeinträchtigung III (F) [14060] R: 30m / D: P
   Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -15 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen B kritischen Treffer durch Elektrizität.
9) Knochenbruch II (F) [14061] R: 30m / D: P
   Zwei Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen B kritischen Treffer durch Aufprall.
10) Hautverbrennung II (E) [14062] R: 30m / D: P
    Wie Hautverbrennung I, aber das Ziel erleidet einen B kritischen Treffer durch Hitze.
11) Blutung IV (F) [14063] R: 30m / D: P
    Wie Blutung I, aber mit Blutung 4 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +20 durch Spitze Waffen.
12) Nervenbeeinträchtigung IV (F) [14064] R: 30m / D: P
    Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -20 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einenCA kritischen Treffer durch Elektrizität.
13) Knochenbruch III (F) [14065] R: 30m / D: P
    Drei Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen C kritischen Treffer durch Aufprall.
14) Hautverbrennung III (E) [14066] R: 30m / D: P
    Die Haut des Ziels erleidet Verbrennungen zweiten Grades und das Ziel erleidet außerdem einen C kritischen Treffer durch Hitze.
15) Blutung V (F) [14067] R: 30m / D: P
    Wie Blutung I, aber mit Blutung 5 pro KR. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +30 durch Spitze Waffen.
16) Nervenbeeinträchtigung V (F) [14068] R: 30m / D: P
    Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -25 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen D kritischen Treffer durch Elektrizität.
17) Knochenbruch IV (F) [14069] R: 30m / D: P
    Vier Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen D kritischen Treffer durch Aufprall.
18) Hautverbrennung IV (E) [14070] R: 30m / D: P
    Wie Hautverbrennung III, aber das Ziel erleidet einen D kritischen Treffer durch Hitze.
19) Wahre Blutung (F) [14071] R: 30m / D: P
    Wie Blutung I, aber es handelt sich um eine spritzende Blutung von 1/5 der momentanen LP pro KR; Dauer 2 W20 Kampfrunden.. Außerdem erhält das Ziel einen kritischen Treffer +50 durch Spitze Waffen.
20) Wahre Nervenbeeinträchtigung (F) [14072] R: 30m / D: P
    Wie Nervenbeeinträchtigung I, aber das Ziel ist auf -5 pro Stufe / 2 auf alle Aktionen. Außerdem erhält es einen E kritischen Treffer durch Elektrizität.
25) Wahrer Knochenbruch (F) [14073] R: 30m / D: P
    Stufe / 5 Knochen des Ziels werden zufällig gebrochen. Das Ziel erleidet außerdem einen E kritischen Treffer durch Aufprall.
30) Wahre Hautverbrennung (E) [14074] R: 30m / D: P
    Die Haut des Ziels erleidet Verbrennungen dritten Grades und das Ziel erleidet außerdem einen E kritischen Treffer durch Hitze.
50) Gesetz des Untergangs (F) [14075] R: 30m / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede Runde einen Zauber aus dieser Liste auf ein beliebiges Ziel innerhalb der Reichweite des Zaubers wirken.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RCL29]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Gesetz des Wassers (Water Law) [SL84]

Magier (Magician, SL-6)

1) Kondensieren (F) [5142] R: B / D: P
   Kondensiert 0.03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Nebel (F) [5030] R: 30m / D: P
   Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
3) Wasserwall (E c) [5144] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 3x3x0.3m großen Wall aus Wasser verringert alle Attacken und Bewegungen hindurch um 80%.
4) Wasserbolzen (30m) (E) [5145] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
5) Nebel verschwinden lassen (F) [5146] R: 30m / D: P
   Lässt Nebel im Umkreis von 3m pro Stufe verschwinden.
8) Wasser beruhigen (F c) [5147] R: 30m / D: C
   Wasser im Radius wird beruhigt. Wellen werden um 6m im Zentrum gesenkt, an der Peripherie weniger.
10) Wahrer Wasserwall (E) [5148] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Wasserwall, aber der Zaubernde muß sich nicht konzentrieren und Dauer ist 1min pro Stufe.
11) Wasserbolzen (100m) (E) [5149] R: 100m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
12) Strömung gebieten (E) [25859] R: 30m/St / D: 1h/St(C)
    Der Zaubernde erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zaubernden beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
13) Regen machen (F) [5150] R: V / D: 10min/St
    Wenn am Himmel Wolken sind, regnet`s (draußen) während des Spruchs.
14) Wirbelwind (E c) [5169] R: 30m / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius. Jeder im Radius bekommt jede KR einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall. Bewegungen im oder durch den Radius -80%. Der Zaubernde kann ihn 30cm/KR bewegen.
15) Wasserbolzen (150m) (E) [5151] R: 150m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Triade des Wassers (E) [5152] R: 30m / D: -
    Drei Wasserbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.
18) Wahre Wasserberuhigung (F) [5153] R: 30m/St / D: 10min/St
    Wie Wasser beruhigen, aber Wellen werden im Zentrum um 15m gesenkt.
20) Strudel (F c) [5154] R: 300m / D: C
    Erschafft einen 15m großen Strudel, der jedes nichtangetriebene Objekt in 150m Umkreis herabzieht (Braucht 2min Konzentration um sich aufzubauen).
22) Meeresreise (E) [25970] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zaubernde verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
25) Wasser teilen (F c) [5155] R: 30m/St / D: C
    Der Zaubernde kann Wasser teilen bis 30m Tiefe und 30m/Stufe Länge und 3m Breite am Boden (15m oben).
30) Seesturm (F) [5156] R: 1,5kmR/St / D: 1h±10min
    Beschwört einen wilden Seesturm: Wellenhöhe 6-15m, schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h. Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.
50) Wasser beherrschen (F) [5157] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gesetz des Windes (Wind Law) [SL84]

Magier (Magician, SL-6)

1) Brise (F c) [5158] R: 3m/St / D: C
   Erschafft eine leichte Brise, solange der Zaubernde sich konzentriert.
2) Luftwall (F c) [5159] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 3x3x1m großen Wall aus dichter, verwirbelter Luft. Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden um 50% reduziert.
4) Wolke der Benommenheit (2m) (E) [5160] R: 4m / D: 6KR
   Erschafft eine Gaswolke mit 2m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen kritischen `C` Treffer durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen `B` Treffer und in der 5. und 6. KR einen `A` Treffer. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
5) Luftstopp (3m) (F c) [5161] R: 30m / D: C
   Stoppt alle Bewegungen der Luft (z.B. Wind), bis Windgeschwindigkeiten bis 50 Km/h. Schnellere Winde werden in 3m Umkreis um 50 Km/h verlangsamt.
6) Wolke der Benommenheit (3m) (E) [5162] R: 6m / D: 6KR
   Wie oben mit Radius 3m und Reichweite 6m.
7) Vakuum (1,5m) (F) [5163] R: 30m / D: -
   Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
8) Luftstopp (6m) (F c) [5164] R: 30m / D: C
   Wie oben mit Radius 6m.
10) Wolke der Benommenheit (6m) (E) [5165] R: 12m / D: 6KR
    Wie oben mit Radius 6m und Reichweite 12m.
11) Wolke des Todes (2m) (E) [5166] R: 4m / D: 10KR
    Wie Wolke der Benommenheit, aber: in Runde 1. & 2. erhält jeder einen `E`-Treffer, in der 3. & 4. einen `D`, in der 5. & 6. einen`C`, in der 7. & 8. einen `B` und in der 9. & 10. einen `A`-Treffer durch Licht (Elektrizität).
12) Vakuum (3m) (F) [5167] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber mit 3 Meter Radius.
13) Luftstopp (30m) (F c) [5168] R: 30m / D: C
    Wie oben mit Radius 30m.
14) Wirbelwind (E c) [5169] R: 30m / D: C
    Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius. Jeder im Radius bekommt jede KR einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall. Bewegungen im oder durch den Radius -80%. Der Zaubernde kann ihn 30cm/KR bewegen.
15) Wolke des Todes (3m) (E) [5170] R: 6m / D: 10KR
    Wie oben mit Radius 3m.
16) Nebel des Schlafs [25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zaubernde ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
17) Vakuum (6m) (F) [5171] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum (1,5m), aber mit 6 Meter Radius.
18) Großes Vakuum (F) [5172] R: 30m / D: -
    Wie Vakuum, gibt aber einen kritischen Treffer `D` durch Aufprall in 1,5m Umkreis
19) Wolke der Benommenheit (6m) (E c) [5173] R: 30m / D: 6KR
    Wie Wolke der Benommenheit (6m), aber der Zaubernde kann sich konzentrieren, und die Wolke jede KR um 3m bewegen bis 30m Entfernung.
20) Wind umkehren (F c) [5174] R: 30m/St / D: C
    Der Zaubernde kann in Reichweite die Windrichtung ändern.
25) Harter Wind (E c) [5175] R: 100m / D: 1KR/St(C)
    Der Zaubernde muß die Arme ausstrecken, aus denen dann ein harter Wind kommt. Er fächert sich auf, bis er in 100m Entfernung eine Breite von 8m hat. Alle innerhalb des Konus bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall.
30) Sturm rufen (F) [5176] R: 1,5kmR/St / D: 1h±10min
    Der Zaubernde beschwört einen Orkan: schwerer Regen, Windgeschwindigkeit 40-100Km/h, Blitze (zufällig), und ein Blizzard (im richtigen Klima). Kann bis zu 1h/Stufe verschoben werden, nachdem der Spruch gesprochen wurde.
50) Wind beherrschen (F) [5177] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann pro KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Gift meistern (Poison Mastery) [RCI24]

Nachtklingen (Nightblade, RCI-44) und Voodoo-Priester (Maleficant, RCV-5)

1) Wissen über Gift (I) [7797] R: S / D: 1-100min
   Der Zaubernde weiß, welche Giftmischung einen bestimmten Zweck erfüllt. Hierbei wird davon ausgegangen, daß der Zaubernde vor dem Lernen dieser Liste bereits ein größeres Wissen über Gifte beherrscht. Dieser Prozeß dauert normalerweise 1W100 Minuten.
3) Gift auftragen I (U) [7798] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann ein bereits fertiges Gift auf eine Waffe auftragen. Das Gift wirkt, sobald die Waffe einen Treffer durch scharf, schnitt oder stich verursacht (nicht unbedingt ein kritischer Treffer). Dies braucht das Gift auf. Auch wenn ein Treffer stumpf oder einer, der die Rüstung nicht durchdrang stattfand, besteht die Gefahr, daß das Gift abgeht (10+TP %).
4) Geringeres Gift (U) [7799] R: S / D: 1h/St
   Mit entsprechendem Gerät und Material kann der Zaubernde ein Gift bis zur 10. Stufe herstellen, damit umgehen und es aufbewahren.
5) Gift analysieren (I) [7800] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde kann die exakte Natur und Art eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Er kann feststellen, welche Behandlung erforderlich wäre, erhält aber nicht die dazugehörigen Fähigkeiten und Werkzeuge.
6) Gift widerstehen (H S c *) [5354] R: S / D: C
   Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Zaubernde sich konzentriert.
7) Gift auftragen II (U) [7802] R: B / D: V
   Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt zweimal (kann zweimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
9) Gift neutralisieren (S c *) [7803] R: S / D: C
   Wie Gift widerstehen, aber der Zaubernde hat eine 50% Chance, daß das Gift komplett neutralisiert wird, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.
10) Größeres Gift (U) [7804] R: S / D: 1h/St
    Wie Geringeres Gift, aber der Zaubernde kann mit Giften bis zur 20. Stufe arbeiten.
12) Gift auftragen III (U) [7805] R: B / D: V
    Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt dreimal (kann dreimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
14) Berührung des Giftes (U) [7806] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann ein Gift auf seine Hände auftragen. Wenn er irgendeinen kritischen Treffer mit seinen Händen landet, so wirkt das Gift und ist dann aufgebraucht. Auch wenn er keinen kritischen Treffer landet besteht eine Chance (Trefferpunkte %), daß das Gift abgeht. Auch wenn er mit seinen Händen irgendetwas anderes macht, besteht jede KR eine 5% Chance, daß das Gift abgeht, je nachdem, was er mit seinen Händen macht.
15) Wahres Gift neutralisieren (S c *) [7807] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber der Zaubernde hat eine 90% Chance das Gift zu neutralisieren.
20) Wahre Gifte (U) [7808] R: S / D: 1h/St
    Wie Größeres Gift, aber der Zaubernde kann mit allen Giften arbeiten. Er braucht allerdings immer noch besondere Hilfsmittel (Texte, Werkzeug usw.) für bestimmte Gifte.
25) Böses Auge (F) [7809] R: 3m / D: 1h/St
    Während er diesen Spruch spricht, kann der Zaubernde ein Gift zu sich nehmen, ohne davon betroffen zu werden. Bis zu 1h/St später kann er diesen Spruch noch mal sprechen, um das Gift auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Ziel der Widerstandswurf gegen den Zauber mißlingt, muß er dann dem Gift widerstehen. Wenn der Zaubernde den Spruch nicht innerhalb von 1h/Stufe wiederholt, so ist das Gift verschwendet. Wenn er bei einem der beiden Zauber patzt, so ist er der Wirkung des Giftes ausgesetzt (muß ihm widerstehen) und hat die normalen Patzeraufschläge vor sich.
30) Giftnebel (F) [7810] R: 6m / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann ein entsprechendes Gift in einen feinen Nebel auflösen. Jeder, der durch den Nebel geht, muß dem Gift widerstehen. Durch Wind o.ä. kann der Nebel bewegt werden.
50) Wahres Böses Auge (F) [7811] R: 0,6m/St / D: 1h/St
    Wie Böses Auge, aber mit Reichweite 0,6m / Stufe.

Glanz (Glamours) [RCII53]

Hexen (Witch, RCII-8) und Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

1) Bauchreden (E c) [4700] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Unbewegte Illusion II (M) [4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Zaubernde kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Der Zaubernde muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
3) Glanz I (M) [4702] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde verändert einen Referenzpunkt in der Wahrnehmung des Ziels. Ziel sieht z.B. alle Menschen als Hasen. Mit höherstufigen Sprüchen kann entweder ein weiterer Sinn beeinflußt werden, oder die Dauer des Spruchs verdoppelt werden oder ein weiterer Referenzpunkt verändert werden.
4) Bewegte Illusion I (M) [4703] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
5) Unbewegte Illusion III (M) [4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
6) Glanz II (M) [4705] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
7) Bewegte Illusion II (M) [4706] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
   Es kann auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muss beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).
8) Wartende Unbewegte Illusion II (M) [4707] R: 30m / D: 24h
   Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
9) Glanz III (M) [4708] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
10) Wartender Glanz II (M) [4709] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion II, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
11) Wartende Bewegte Illusion II (M) [4710] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
12) Unbewegte Illusion V (M) [4711] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Glanz V (M) [4712] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion V, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
14) Bewegte Illusion III (M) [4713] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende Unbewegte Illusion III (M) [4714] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
16) Wartender Glanz III (M) [4715] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Unbewegte Illusion III, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
17) Wartende Bewegte Illusion III (M) [4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
18) Unbewegte Illusion X (M) [4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Glanz X (M) [4718] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion X, betrifft aber wie in Glanz I nur ein Ziel.
20) Bewegte Illusion V (E) [4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
25) Wahrer Glanz (M) [4719] R: 30m / D: P
    Wie Glanz X, aber die Dauer ist permanent.
30) Bewegte Illusion X (M) [4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.
50) Wahre unbewegte Illusion (M) [4721] R: 30m / D: P
    Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.

Glücksbringer (Talismans) [RCV40]

Voodoo-Priester (Maleficant, RCV-5)

1) Obeah (FD) [19303] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann seinen Obeah erschaffen, seinen wichtigsten und nützlichsten Glücksbringer. Die Funktionen des Obeah variieren je nach Stufe, auf der er erschaffen wurde.
   Obeah der Stufe 1: Speichert Zauber in Höhe der Stufe des Erstellers.
   Obeah der Stufe 5: Dient als Fokus für die Fertigkeit „Magisches Ritual". Fügt allen Ritualwürfen den MAW des Erstellers hinzu. (Wenn keine Ritualmagie verwendet wird, bleibt die Funktion eines Stufe 1 Obeah)
   Obeah der Stufe 10: Fügt die Stufe des Erstellers zu Widerstandswürfen gegen Absolutionen und alle Seelenentzug-, Seelenfang- und Lebensenergieentzugseffekte hinzu.
   Obeah der Stufe 15: Der Ersteller kann seine Seele für kurze Zeit auf seinen Obeah übertragen (wie Selbsterhaltung auf der Mönch-Basisliste Körperfähigkeiten).
   Obeah der Stufe 20: Dient als Magiestabilisator. Der Ersteller kann auch ohne verbliebene Zauber weiterhin Zaubersprüche wirken. Ohne verbliebenen Zauber verliert er stattdessen Lebensenergie in Höhe der Stufe des von ihm gewirkten Zaubers.
   Obeah der Stufe 30: Dient als Seelenfalle (wie der Zauber). Der Obeah benötigt keine weitere Vorbereitung und speichert 1 Seele/5 Stufen.
   Obeah der Stufe 50: macht den Zaubernden immun gegen die Auswirkungen von Absolutionen und allen Seelen- und Lebensentziehenden und geistig fesselnden Effekten.
   Wenn der Obeah jemals zerstört wird, so ist der Zaubernde eine Woche lang auf -30aaA. Die Herstellung des Obeah dauert einen Tag/Stufe.
2) Tier-Glücksbringer † (FD) [19304] R: B / D: V
   Dieser Glücksbringer gewährt einen Bonus in Höhe der Stufe des Erstellers gegen alle Angriffe, die von Tieren gegen ihn ausgeführt werden. Die Herstellung des Glücksbringers dauert einen Tag pro Stufe.
   Hinweis: Der Zaubernde kann einen Glücksbringer herstellen, dessen Stufe unter seiner eigenen liegt, wenn er dies wünscht. Die Herstellung dauert dann entsprechend weniger Tage (z. B. könnte ein Voodoo-Priester der Stufe 10 einen Glücksbringer der Stufe 1 in einem Tag herstellen).
3) Kräuter-Glücksbringer † (Fl) [19305] R: B / D: V
   Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni für die Versuche des Anwenders gelten, ein bestimmtes Kraut zu finden.
4) Magischer Glücksbringer I † (FU) [19306] R: B / D: V
   Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni für eine beliebige magische Fertigkeit gelten, die zum Zeitpunkt der Herstellung des Talismans ausgewählt wird (z.B. Elementenangriffsboni eines Typs). Der Zaubernde muss bereits über gewisse Kenntnisse der zu verstärkenden Fertigkeit verfügen.
5) Geister-Glücksbringer † (FD) [19307] R: B / D: V
   Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe von Geistern aller Art gelten.
6) Sehender Glücksbringer † (Fl) [19308] R: B / D: V
   Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni für die Versuche des Zaubernden gelten, die Zukunft vorherzusagen und zu sehen.
7) Quirin (Verräterstein) (F) [19309] R: B / D: V
   Wenn dieser spezielle Glücksbringer auf den Kopf einer schlafenden Person gelegt wird, beginnt diese, über die Themen zu plappern, die sie gerade am meisten beschäftigen. Die mit Hilfe eines Quirin gesammelten Informationen sind möglicherweise unvollständig, aber die Zielperson spricht möglicherweise über Dinge, über die sie normalerweise nicht sprechen würde. Die Zielperson hat nach dem Aufwachen keine Erinnerung an den Vorfall. Er kann einfache Fragen beantworten, aber wenn ihm Fragen gestellt werden, erhält dann aber einen weiteren Widerstandswurf (und gilt nicht mehr als wehrlos).
8) Untoten-Glücksbringer † (FD) [19310] R: B / D: V
   Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe von Untoten aller Art gelten.
9) Magischer Glücksbringer II † (FU) [19311] R: B / D: V
   Wie Magischer Glücksbringer I, außer dass seine Boni für zwei verschiedene magische Fertigkeiten gelten können, die zum Zeitpunkt seiner Herstellung ausgewählt werden.
10) tödlicher Glücksbringer † ¥ (F) [19312] R: B / D: V
    Dieser tödliche Glücksbringer wirkt gegen ein bestimmtes Ziel. Das Ziel erleidet einen Malus in Höhe der Stufe des Glücksbringer-Herstellers auf alle magischen Angriffe des Herstellers (die Stufe des Herstellers wird z.B. vom Widerstandswert des Ziels abgezogen). Bei physischen Angriffen verringert sich der Pool bezüglich der Verteidigung (Ausweichen, Waffenparade) um die Stufe der Herstellers.
11) Werkreaturen-Glücksbringer † (FD) [19313] R: B / D: V
    Wie Tier-Glücksbringer, außer dass die Boni gegen Angriffe von Lykanthropen und anderen Werwesen gelten. Weiterhin erhält der Träger einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen die Verwandlung, falls er verwundet wird.
12) Seelenfalle ¥ (F) [19314] R: B / D: V
    Der Zaubernde fängt einen Teil der Seele des Ziels in diesem Glücksbringer ein. Das Ziel hat einen Malus von -30aaA, bis der Glücksbringer zerstört wird. Das Ziel kennt immer die Richtung zu seinem Seelenfragment. Der Ersteller der Seelenfalle erhält +1 auf alle Eigenschaften für jede Seele, die er gefangen hält.
13) Magischer Glücksbringer III † (FU) [19315] R: B / D: V
    Wie Magischer Glücksbringer I, außer dass seine Boni für drei verschiedene magische Fertigkeiten gelten können, die zum Zeitpunkt seiner Erschaffung ausgewählt werden.
14) Dämonen-Glücksbringer † (FD) [19316] R: B / D: V
    Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe von Dämonen gelten.
15) Prosaische Magie - Glücksbringer † (FD) [19318] R: B / D: V
    Wie Tier-Glücksbringer, außer dass seine Boni gegen Angriffe auf der Grundlage von prosaischer Magie gelten.
15) Kleine Voodoopuppe ¥ (F) [19317] R: B / D: V
    Nach dem Wirken eines Seelenfalle-Zaubers kann der Zaubernde eine kleine Puppe erschaffen, die sein Ziel repräsentiert. Egal, wohin sich das Ziel begibt, wer auch immer die Puppe in Händen hält, kann das Ziel kontrollieren. Durch Konzentration kann der Besitzer der Puppe das Ziel dazu bringen, einer

Grundmagie einbetten (Essence Imbedding) [SL90]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

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

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Handauflegen (Laying on Hands) [RCI81]

Paladine (Paladin, RCI-41)

1) Regeneration I (H c s *) [5706] R: B / D: C
   Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro KR. Ist der Zaubernde bewußtlos, arbeitet dieser Spruch unterbewußt.
2) Erfrierungen heilen I (H) [6682] R: B / D: P
   Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.
3) Verbrennungen heilen I (H) [6683] R: B / D: P
   Heilt eine Verbrennung ersten Grades.
4) Kleinere Brüche heilen (H) [6684] R: B / D: P
   Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage.
5) Benommenheit heilen (B) (H s *) [5704] R: B / D: P
   Heilt 1 KR Benommenheit.
6) Regeneration II (H c *) [5711] R: B / D: C
   Heilt 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
7) Größere Brüche heilen (H) [6687] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden komplizierte Brüche geheilt.
8) Krankheiten widerstehen I (H) [5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen I (H) [5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
10) Erwachen (H) [5709] R: 30m / D: -
    Ziel ist sofort wach.
11) Regeneration III (H c *) [5715] R: B / D: C
    Heilt 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
12) Erfrierungen heilen II (H) [6692] R: B / D: P
    Heilt zwei Körperabschnitte mit Erfrierungen.
13) Verbrennungen heilen II (H) [6693] R: B / D: P
    Heilt eine Verbrennung zweiten Grades.
14) Benommenheit heilen II (H *) [6694] R: B / D: P
    Heilt 2 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
15) Splitterbrüche heilen (H) [6695] R: B / D: P
    Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden Splitterbrüche geheilt.
16) Regeneration IV (H) [6696] R: B / D: P
    Ziel erhält 4 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Zaubernde sich konzentriert.
17) Verbrennungen heilen III (H) [6697] R: B / D: P
    Heilt eine Verbrennung dritten Grades.
18) Krankheit heilen (H) [5657] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
19) Vergiftung heilen (H) [3227] R: 3m / D: P
    Heilt ein Ziel sofort von einer beliebigen Vergiftung. Bereits vorhandener Schaden wird aber nicht wieder hergestellt.
20) Großes Benommenheit heilen (H *) [6700] R: B / D: P
    Heilt (Stufe des Zaubernden / 5) KR Benommenheit beim Ziel.
25) Regeneration V (H c *) [5717] R: B / D: C
    Heilt 5 Leben- und Konditions-Punkte pro Kampfrunde.
30) Vergiftungen und Krankheiten heilen (H) [6702] R: B / D: P
    Ziel wird von allen Vergiftungen und Krankheiten geheilt.
50) Wahres Handauflegen (H) [6703] R: B / D: P
    Ziel wird von allen Verletzungen geheilt, die durch Sprüche dieser Liste geheilt werden können.

Heilige Vision (Holy Vision) [SL63]

Astrologen (Astrologer, SL-7)

1) Sternenpfade (I) [16311] R: S / D: C
   Der Zaubernde erhält, in einer klaren Nacht, wenn Sterne sichtbar sind, ein perfektes Orientierungs- und Entfernungsgefühl. Er kann sich nicht verlaufen.
2) Traum I (P) [6403] R: S / D: Schlaf
   Der Zaubernde hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das er kurz vor dem Einschlafen festgelegt hat. Der Spruch kann nur einmal pro Nacht genutzt werden.
3) Herkunft (I) [16313] R: B / D: -
   Vermittelt eine allgemeine Vorstellung vom Ursprungsort eines Gegenstands.
4) Text analysieren (I) [16314] R: B / D: -
   Der Zaubernde weiß, ob ein Text verflucht ist, in welcher Sprache er verfasst ist und andere allgemeine Informationen; versteht jedoch nur grundlegende Konzepte des Textes.
5) Gegenstandsvision (I) [16315] R: B / D: V
   Gibt eine Vision von einem bedeutenden Ereignis in der Vergangenheit des Gegenstands.
6) Traum II (I) [16316] R: S / D: Schlaf
   Wie Traum I, jedoch mit einer Begrenzung auf zwei Träume pro Nacht zu verschiedenen Themen.
9) Traum III (I) [6409] R: S / D: Schlaf
   Wie Traum I, jedoch mit einer Begrenzung auf drei Träume pro Nacht zu verschiedenen Themen.
10) Zwiesprache I (I) [16318] R: S / D: C
    Der Zaubernde erhält, in der Regel von seiner Gottheit, ein „Ja" oder ein „Nein" auf eine Frage zu einem einzigen Thema. Der Zauber kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden.
12) Wahre Herkunft (I) [16319] R: B / D: -
    Wie Herkunft, aber der Zaubernde erhält eine klare Vorstellung vom Ursprungsort eines Gegenstands, einschließlich seines Schöpfers und des ungefähren Datums der Herstellung.
15) Zwiesprache III (I) [16320] R: S / D: C
    Wie Zwiesprache I, außer dass der Zaubernde Antworten auf drei Fragen erhält.
20) Großer Traum (I) [16321] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, außer dass die Begrenzung bei 5 Träumen pro Nacht für eine beliebige Kombination von Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.
25) Wahre Zwiesprache (I) [16322] R: S / D: C
    Wie Zwiesprache I, außer dass der Zaubernde eine detailliertere Antwort auf eine Frage erhalten kann, die nur ein Konzept betrifft (z. B. kann ein Name oder ein kurzer Satz die Antwort darstellen).
30) Traum meistern (I) [16323] R: S / D: Schlaf
    Wie Traum I, außer dass der Zaubernde seinen Traum in begrenztem Umfang manipulieren kann, um mehr Informationen zu einem bestimmten Thema zu erhalten (z. B. befindet er sich im Traum und kann eine Frage stellen, aber es gibt keine Garantie, dass sie beantwortet wird).
50) Hohes Gebet (I) [16324] R: S / D: C
    Der Zaubernde erhält von seiner Gottheit detaillierte Informationen zu einer Frage zu einem einzigen Thema.

Heiliger Champion (Holy Champion) [SUC44]

Priester (Cleric, SL-7)

1) Priesterliche Arbeit (F) [19498] R: B / D: P
   Der Zaubernde macht den Heiligen Champion zu einem Laienpriester seines Gottes. Der Heilige Champion kann nun alle priesterlichen Pflichten wie ein Priester erfüllen.
2) Spirituelle Manöver @ (F) [19499] R: S / D: V
   Der Heilige Champion erhält +2 pro Stufe für das nächste Manöver, das er versucht.
3) Aura des Champions @ (F) [19500] R: S / D: 1KR/St
   Der Heilige Champion erhält eine helle Aura um sich herum, die ihn als Heiligen Champion ausweist und alle Angriffe gegen ihn um 1 pro 2 Stufen (magische Angriffe) bzw. 1 pro 10 Stufen (physische Angriffe) verringert.
4) Gerechte Verteidigung @ (F*) [19501] R: S / D: 1KR/St
   Der Heilige Champion erhält für die Dauer einen Bonus von +1 pro Stufe auf seine defensiven Pools. (Bei Waffenparaden nur für Paradeproben)
5) Rechtschaffener Kampf @ (F*) [19502] R: S / D: 1KR/St
   Der Heilige Champion erhält für die Dauer einen Bonus von +1 pro Stufe auf seine offensiven Pools. (bei Waffen kann der erhöhte Pool nicht für die Parade verwendet werden)
6) Leitende Vision @ (F) [19503] R: S / D: -
   Der Heilige Champion erhält eine Vision vom nächsten geeigneten Ziel oder der nächsten notwendigen Handlung, um den Plan seines Gottes zu erfüllen.
7) Fromme Begeisterung [19504] R: S / D: 1KR/St
   Der Heilige Champion ist für die Dauer dieses Zaubers im Berserkergang. Er kann den Zauber, und somit den Berserkergang, aber jederzeit beenden.
8) Bewachter Tempel @ (F) [19505] R: B / D: 1h/St
   Erzeugt ein kleines Gebäude (bis zu 3m³ pro Stufe), in dem der Heilige Champion während seiner Kampagne untergebracht werden kann. Das Innere wird von den äußeren Umweltbedingungen nicht beeinflusst. Das Gebäude hat die gleiche strukturelle Festigkeit wie ein gut gebautes Holzhaus. Dieses möblierte Haus dient als Schrein für den Gott des Champions.
9) Glorreiche Bekehrung @ (M) [19506] R: B / D: 1min/St
   Bekehrt einen Feind (WW +15) oder einen Fremden (WW -15) zur Sache des Heiligen Champions. Die Bekehrten werden dem Heiligen Champion auf jede erdenkliche Weise helfen, außer ihm auf seiner Quest zu folgen.
10) Zaubersprüche speichern (F) [19507] R: B / D: 1h/St
    Erzeugt einen Zauberspruch-Pool, auf den der Heilige Champion zurückgreifen kann, um diese Zauber in Zeiten der Not zu wirken. Dadurch kann ein Kämpfer diese Zauber einsetzen, ohne selbst ein Zaubernder zu sein. Die maximal gespeicherten Zauber entsprechen der halben Stufe des Heiligen Champions. Der Schutzpriester muss seine eigenen Zauber verwenden, um den Pool zu füllen. Wenn der Heilige Champion die verschiedenen Zauber auf dieser Liste wirkt, wird der Zauberspruch-Pool entsprechend aufgebraucht. Wenn der Pool 0 erreicht, kann der Heilige Champion seine Zauber auf dieser Liste nicht mehr wirken, bis der Schutzpriester mehr Zauber gespeichert hat.
11) Widerstand gegen Widersacher @ (F) [19508] R: S / D: 1KR/St
    Der Heilige Champion erhält +2 pro Stufe auf alle Widerstandswürfe gegen Magie und +2 auf alle Waffenpools, wenn er gegen den Erzfeind seines Gottes kämpft.
12) Tugendhafte Entschlossenheit @ (F) [19509] R: S / D: 10min/St
    Der Heilige Champion ist immun gegen alle Angst- und Bezauberungszauber. Schlafzauber haben nur die halbe Stufe und Dauer.
13) Gesegnete Rede @ (F) [19510] R: ∞ / D: 1min/St
    Der Heilige Champion kann während der Dauer des Zaubers frei (unabhängig von der Entfernung) mit seinem Schutzpriester (der Person, die ihn eingesetzt hat) kommunizieren. Dieser Zauber kann auch vom Zaubernden ausgelöst werden, um mit dem Heiligen Champion zu sprechen.
14) Heilige Stasis @ (F) [19511] R: S / D: 1Tag/St
    Der Heilige Champion wird für die Dauer des Zaubers in Stasis versetzt. Während er sich in Stasis befindet, altert der Heilige Champion nicht, bewegt sich nicht und kann nicht sterben.
15) Opfer (F) [19512] R: ∞ / D: P
    Der Heilige Champion erhält Zauber von seinem Schutzpriester in seinen Zauberspruchpool, ohne Gefahr zu laufen, dass diese nach einiger Zeit verschwinden. Allerdings muss der Heilige Champion etwas Wertvolles (nach Ermessen des Spielleiters) opfern, um diese Zauber zu erhalten. Der Heilige Champion kann pro Opfer-Zauber nicht mehr als einen Zauber pro 5 Stufen seines Schutzpriester kanalisieren. Dieser Zauber kann nur vom Schutzpriester initiiert werden.
    Hinweis: Auch diese Zauber können nur einmal vom Heiligen Champion verwendet werden.
16) Grenzbereich @ (F) [19513] R: S / D: 10min/St
    Der Heilige Champion erhält für die Dauer dieses Zaubers doppelte Lebensenergie. Wenn der Zauber endet, verliert er die zusätzliche Lebensenergie und stirbt gegebenenfalls, wenn seine momentane Lebensenergie geringer war. Es ist eine gute Idee, sich vor Ablauf des Zaubers gegebenenfalls um entsprechende Heilung zu bemühen.
17) Wort des Lobes @ (F*) [19514] R: 1,5mR/St / D: V
    Der Heilige Champion spricht eines der machtvollen Worte seiner Gottheit und alle Verbündeten in Reichweite werden ermutigt (+1 pro Stufe auf den nächsten Würfelwurf), alle Feinde in Reichweite sind benommen (1KR pro 5 Fehlwurf) und alle derzeit aktiven feindlichen Zauber müssen einen Widerstandswurf bestehen oder werden beendet.
18) Heilige Tötung @ (F) [19515] R: 3m/St / D: P
    Ein erklärter Feind seines Gottes erhält einen kritischen Treffer E nach Wahl des Heiligen Champions durch dessen heiliges Licht.
19) Ewige Verbindung (F) [19516] R: ∞ / D: P
    Der Heilige Champion erhält in Zeiten der Not Kommunikationszugang zu seinem Schutzpriester (indem er den Namen seiner Gottheit ruft, nur einmal pro Tag verwendbar). Die Dauer der Verbindung darf nicht mehr als 2 Runden betragen.
20) Edle Auferstehung (F) [19517] R: B / D: P
    Der Heilige Champion wird von den Toten auferweckt (seine Seele wird wiederhergestellt und sein Körper geheilt), wenn er im Dienst seiner Gottheit gestorben ist. Der Heilige Champion ist für die doppelte Zeit der Dauer seines

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

1) Kampf (F *) [5916] R: 3m/St / D: 1KR/St
   +1 pro Stufe des Zaubernden auf den Pool jeder Waffe.
2) Feine Ohren (P *) [5917] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +25 auf alle Wahrnehmungswürfe, die mit Horchen zu tun haben.
3) Schutz (D *) [5918] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Ziel bekommt +1 pro Stufe des Zaubernden auf alle Widerstandswürfe (Magie, Gift u.ä.)
4) Schwimmen (F *) [5919] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel kann mit voller normaler Geschwindigkeit schwimmen, ohne Ausdauerpunkte zu verlieren.
5) Schnelligkeit (F *) [5920] R: 3m/St / D: 1KR/5St
   Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln, muß aber sofort anschließend dieselbe Anzahl an KR mit halber Geschwindigkeit handeln (50% Aktivität). Siehe auch Magieregelbuch für weitere Regeln.
6) Schild (F *) [5921] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Erschafft ein unsichtbares Schild aus magischer Energie. Funktioniert wie ein normaler Schild.
7) Verschwimmen (F *) [5922] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Läßt das Ziel den Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Zieht 10 von jeder Attacke ab.
8) Schatten (F *) [5923] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel erscheint als Schatten und ist so unsichtbar in dunklen und schattigen Gegenden.
9) Levitation (F *) [4261] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
10) Nachtsicht (F *) [5925] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann bei normaler Dunkelheit 30m weit sehen wie bei hellem Tag.
11) Schmerzlosigkeit (F *) [5926] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel kann zusätzliche 5% pro Stufe des Zaubernden Schadenspunkte seiner Lebensenergie hinnehmen, bevor er bewußtlos wird. Der Schaden ist echt und bleibt, nachdem der Spruch seine Wirkung verliert (-> Tod!)
12) Wassersicht (F *) [5927] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m pro Stufe des Zaubernden weit in sogar schlammigem Wasser sehen.
13) Fliegen (F *) [5928] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 3m pro Kampfrunde pro Stufe des Zaubernden (Der Zaubernde Stufe 15 -> 3x15 = 45m pro KR) fliegen.
14) Benommenheit lösen (F *) [5929] R: 3m/St / D: -
    Ziel wird von 1 KR Benommenheit pro 5 Stufen des Zaubernden erlöst.
15) Geschwindigkeit (F *) [5930] R: 3m/St / D: 1KR/10St
    Ziel kann mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
16) Wasserlunge (F *) [5931] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann Wasser und Luft ohne Schäden atmen.
17) Stärke (F *) [5932] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel bekommt immense Stärke. Sein Pool steigt um 1 pro Stufe des Zaubernden und seine Körperkraft wird mit (Stufe des Zaubernden) / 10 multipliziert. Beispiel: Kragar, ein Priester der 35. Stufe spricht diesen Spruch auf einen Kämpfer. Dessen Pool steigt um +35 und seine Kraft wird mit 3,5 multipliziert.
18) 360 Grad Sicht (F *) [5933] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel hat `Rundumsicht`.
19) Gaslunge (F *) [5934] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann jedes Gas ohne Schaden atmen.
20) Sehen bei Dunkelheit (F *) [5935] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ziel kann 3m/Stufe des Zaubernden in sogar magischer Dunkelheit sehen, als wenn heller Tag wäre.
25) Herz (F *) [5936] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ziel ist immun gegen alle Angsteffekte und gegen Bezauberung. Angriffsstufe und Dauer von Schlafangriffen werden halbiert.
30) Gemeinsame Sinne (F *) [5937] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Jeder, auf den dieser Spruch gesprochen wurde, kann die Sinne der anderen, auf die dieser Spruch gesprochen wurde simultan nutzen. Dieser Spruch muß für jeden Sinn einzeln gesprochen werden. Um 5 Ziele für Sehen, Geräusche und Gerüche zu sensibilisieren wären 450 Energiepunkte nötig (5x3x30).
50) Rüstung (F *) [5938] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Das Ziel bekommt für den Dauer des Spruchs eine Rüstung aus magischer Energie, die es in keiner Weise behindert. Art der Rüstung kann vom Zaubernden frei bestimmt werden.

Heiliger Krieger (Holy Warrior) [RCI26]

Paladine (Paladin, RCI-41)

1) Heilige Attacke (F) [6704] R: S / D: 1KR
   Wenn der Zaubernde in der Kampfrunde nach dem Zauber eine Nahkampfattacke gegen eine `böse` Kreatur macht, so besteht eine Chance, daß die Attacke kritisch ist, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Stufe zusätzlich zur normalen Wahrscheinlichkeit für die entsprechende Waffe. Ist eine Attacke kritisch, so wirkt sie auch bei großen und übergroßen Kreaturen mit ihrem vollen Wert (Es werden also nicht bei einigen Kreaturen vom Wert des kritischen Treffers einige Punkte abgezogen!)
2) Blutfluss stoppen (H * c) [6705] R: B / D: C
   Stoppt eine Blutung von 1 pro KR. Ziel darf sich nicht schneller als gehend fortbewegen, sonst bricht die Wunde wieder auf.
3) Schmerzlosigkeit 25% (S *) [5367] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
4) Benommenheit heilen I (H S *) [5347] R: S / D: -
   Der Zaubernde wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
5) Mut (S * s) [6708] R: S / D: -
   Wenn dem Zaubernden ein Widerstandswurf gegen einen Angst- oder Panikzauber mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW mit +10 machen, wenn er vorher gesagt hat, daß dieser Spruch aktiv werden soll.
6) Kleine Heilung I (H * s) [6709] R: B / D: C
   Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Minute, solange der Zaubernde sich konzentriert. (Wird durch Handauflegen I kompensiert. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn der andere Spruch bereits bekannt ist !)
7) Heilige Aura I (F) [6710] R: S / D: 1min/St
   Eine hellschimmernde Aura mit 3m Radius umgibt den Zaubernden. Dämonen und Untote (und andere `böse` Kreaturen, je nach Meisterentscheid) müssen einen Widerstandswurf machen, oder bekommen einen kritischen Treffer `A` einer Kategorie, die der Meister bestimmt, in jeder KR, die sie innerhalb des Radius sind, freundliche Kreaturen im Radius bekommen eine Steigerung ihrer Moral um +5 (z.B. Initiative o.ä.)
8) Schnitte heilen III (H) [5905] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann Wunden schließen, die mit insgesamt 3 pro Runde bluten. Kann auf 1-3 Ziele angewendet werden.
9) Stärke II (P) [6712] R: S / D: 1KR/St
   Verdoppelt die Stärke des Zaubernden mit allen Konsequenzen.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *) [5372] R: S / D: 1min/St
    Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *) [5353] R: S / D: -
    Der Zaubernde wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Heilige Aura II (F) [6715] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `B` und Moralbonus +10.
13) Stärke III (P) [6716] R: S / D: 1KR/St
    Verdreifacht die Stärke des Zaubernden mit allen Konsequenzen.
14) Schmerzlosigkeit 75% (S *) [5377] R: S / D: 1min/St
    Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
15) Heilige Aura III (F) [6718] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `C` und Moralbonus +15.
16) Wahrer Mut (S * s) [6719] R: S / D: -
    Wie oben, aber der zweite Wurf kann automatisch gemacht werden.
17) Selbsterhaltung (S * s) [6720] R: S / D: 1Tag/St
    Wenn der Zaubernde einen tödlichen Treffer erhält, fällt er in einen Zustand suspendierter Animation, bis er geheilt wurde, oder das Gehirn zerstört wurde, oder der Spruch aufhört zu wirken.
19) Heilige Aura IV (F) [6721] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `D` und Moralbonus +20.
20) Schmerzlosigkeit 100% (S * s) [6722] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber mit 100% zusätzlicher Lebensenergie.
25) Heilige Aura V (F) [6723] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber der krit. Treffer ist `E` und Moralbonus +25.
30) Heilige Waffen (F) [6724] R: S / D: 1KR
    Wie Heilige Attacke, aber die Attacke ist mit 100% kritisch und wenn der Treffer auch normal kritisch wäre, so erhält das Opfer 2 krit. Treffer!
50) Wahre Heilige Aura (F) [6725] R: S / D: 1min/St
    Wie Heilige Aura I, aber der Radius ist 6m, und die Ziele innerhalb des Radius müssen einen Widerstandswurf machen, oder werden komplett zerstört. Alliierte im Radius verfallen nie in Panik, machen WW mit +20 und haben Pool +10.

Heilung (Healing) [SUC118]

prosaische Magie

1) Speichern (I) [8145] R: B / D: -
   Der Zaubernde speichert Unterschiede bei Krankheiten und Heilungen von verschiedenen Rassen.
2) Krankheit entdecken (I) [8146] R: B / D: -
   Der Zaubernde erfährt, ob ein Ziel eine Krankheit hat.
3) Abbinden (F) [8147] R: B / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann bis Stufe Wunden durch Konzentration abdrücken. Blutung beginnt nach dem Ende des Spruchs wieder.
4) Hitze / Kälte (F) [8148] R: B / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann den Körper eines Ziels erhitzen oder abkühlen, um den Heilungsprozeß zu beschleunigen. So könnte er ein Fieber senken, eine Erfrierung wärmen o.ä..
5) Wunde nähen (F) [8149] R: B / D: P/V
   Der Zaubernde kann Wunden mit dem entsprechendem Material (Nadel, Faden) verschließen. Der Zaubernde kann Risse von insgesamt 2,5 cm x Stufe Länge verschließen.
6) Kauterisieren (F) [8150] R: B / D: P
   Stoppt eine Blutung durch Ausbrennen der Wunde. Ziel erhält 1 SP pro Blutungs-SP und eine entsprechende Narbe. Als Angriffsspruch erhält das Opfer hierdurch Stufe SP.
7) Chirurgischer Schnitt (F) [8151] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann die Tiefe, Länge, Ort u.ä. des Schnitts bestimmen. Es wird kein Messer benötigt.
8) Wunde säubern (F) [8152] R: B / D: P
   Säubert eine Wunde.
9) Kräuter vorbereiten (F) [8153] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann Kräuter, die vorbereitet werden müssen ohne Vorbereitung vorbereiten. So braucht er keine Kräuter zu kochen o.ä., nach diesem Spruch sind sie es.
10) Symptome analysieren (I) [8154] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann exakt sagen, welche Wunden / Krankheiten ein Ziel hat. Rasse muß vorher gespeichert worden sein (bei einem gesunden Lebewesen).
11) Physischer Zustand (I) [8155] R: B / D: -
    Gibt dem Zaubernden alle Informationen über den körperlichen Zustand des Ziels (Blutdruck, Puls, Cholesterin, Zahl der weißen Blutkörperchen usw.). Der Zaubernde erfährt alle momentanen Krankheiten / Wunden / Gifte im Körper des Ziels und alle, die in nächster Zeit drohen.
12) Infektion heilen (F) [8156] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann eine Wunde reinigen und jede natürliche Infektion entfernen. Zauber hält die Wunde nicht sauber, und alle Gegenstände, die die Infektion auslösen, müssen noch normal entfernt werden.
13) Betäubung (F) [8157] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde betäubt ein Ziel, das keinen Schmerz währenddessen fühlt.
14) Tragbahre (F) [8158] R: B / D: 1h/St
    Erschafft eine schwebende Tragbahre aus magischer Energie, die einen Körper in gewünschter Höhe und Art (leicht bis fest) hält. Bahre kann mit 15 m / KR bewegt werden.
15) Bluttransfusion (F) [8159] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann Blut oder andere Körperflüssigkeiten von einem Ziel auf ein anderes mit einer Rate von 1 LP / Stufe / KR übertragen. So kann ein Ziel, dessen Wunde nicht schnell genug verschlossen werden kann, durch diesen Spruch erstmal Lebensenergie von einem anderen übertragen bekommen.
16) Immobilisieren (F) [8160] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann einen gebrochenen Knochen immobilisieren, bis er geheilt oder geschient wurde.
17) Lebenszeichen (I) [8161] R: B / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann alle Lebenszeichen eines Ziels ständig überwachen. Sinnvoll zusammen mit erster Hilfe u.ä..
18) Röntgenbild (I) [8162] R: B / D: -
    Gibt dem Zaubernden ein Bild des Inneren eines Körpers und zeigt gebrochene Knochen, Traumas, Tumore u.ä..
19) Chirurgische Sphäre (F) [8163] R: B / D: 1h/St
    Erschafft eine absolut sterile Sphäre, in der man Operieren, erste Hilfe leisten u.ä. kann. Alles, was in die Sphäre eindringt wird sofort desinfiziert.
20) Ersatz (H) [3220] R: B / D: 10min/St
    Erschafft ein Ersatzorgan, das für ein beschädigtes Organ einspringt (außer Gehirn). Bsp.: Calidor der Krieger bekommt einen Pfeilschuß ins Herz. Der Heiler der Gruppe spricht sofort einen Ersatz, der für die Dauer des Spruchs für das normale Herz funktioniert, oder bis Calidor an anderen Wunden stirbt oder einen weiteren Herztreffer erleidet (Dann wäre der Spruch negiert und müßte nochmals gesprochen werden).
25) Krankheit heilen (H) [5657] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
30) Vergiftung heilen (H) [3227] R: 3m / D: P
    Heilt ein Ziel sofort von einer beliebigen Vergiftung. Bereits vorhandener Schaden wird aber nicht wieder hergestellt.
50) Transplantation (H) [8167] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann ein gesundes Organ von einem Spender (lebend oder tot) auf einen Empfänger übertragen. Bei identischen Rassen beträgt die Abstoßungschance 10%, bei unterschiedlichen Rassen 50 %.

Heilung der tiefen Erde (Deep Earth Healing) [RCIII66]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Erde verzaubern I (HF) [14692] R: B / D: 24h
   Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern:
   - O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 1 Dosen
   - O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 1 Dosen
2) Erdheilung I (H) [14693] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.
3) Erde verzaubern II (HF) [14694] R: B / D: 24h
   Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern:
   - O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 2 Dosen
   - O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 2 Dosen
     - O - Heilt Muskelschäden => 1 Dosen
   - O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 1 Dosen
4) Metall heilen I (H) [14695] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 30 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.
5) Stein heilen I (H) [14696] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 30 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.
6) Erde verzaubern III (HF) [14697] R: B / D: 24h
   Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern:
   - O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 3 Dosen
   - O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 3 Dosen
     - O - Heilt Muskelschäden => 2 Dosen
   - O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 2 Dosen
     - O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 1 Dosen
   - O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 1 Dosen
7) Erdheilung II (H) [14698] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 1500 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.
8) Erde verzaubern IV (HF) [14699] R: B / D: 24h
   Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern:
   - O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 4 Dosen
   - O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 4 Dosen
     - O - Heilt Muskelschäden => 3 Dosen
   - O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 3 Dosen
     - O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 2 Dosen
     - O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 1 Dosen
   - O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 2 Dosen
     - O - Heilt schwere Brüche (#) => 1 Dosen
   - O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 1 Dosen
9) Metall heilen II (H) [14700] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 150 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.
10) Stein heilen II (H) [14701] R: B / D: P
    Ermöglicht es dem Zaubernden, 150 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.
11) Erdheilung III (H) [14702] R: B / D: P
    Ermöglicht es dem Zaubernden, 3000 Liter verbrauchte, verfluchte oder verdorbene Erde wieder fruchtbar zu machen.
12) Erde verzaubern V (HF) [14703] R: B / D: 24h
    Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern:
    - O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 5 Dosen
    - O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 5 Dosen
      - O - Heilt Muskelschäden => 4 Dosen
    - O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 4 Dosen
      - O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 3 Dosen
      - O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 2 Dosen
    - O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 3 Dosen
      - O - Heilt schwere Brüche (#) => 2 Dosen
      - O - Heilt zertrümmerte Knochen (#) => 1 Dosen
    - O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 2 Dosen
    - O Tiefenerdton - Heilt leichte Nervenschäden (#) => 1 Dosen
13) Metall heilen III (H) [14704] R: B / D: P
    Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter verrostetes oder korrodiertes Metall zu heilen.
14) Stein heilen III (H) [14705] R: B / D: P
    Ermöglicht es dem Zaubernden, 300 Liter zerbrochenen, beschädigten oder rissigen Stein zu heilen.
15) Erde verzaubern VI (FM) [14706] R: B / D: 24h
    Ermöglicht dem Zaubernden die Herstellung von Heilsalben. Der Zaubernde kann eines der folgenden Mittel verzaubern:
    - O Tiefenerdstaub - Heilt 1W10 Lebensenergie => 6 Dosen
    - O Tiefenerdlehm - Stoppt Blutungen (#) => 6 Dosen
      - O - Heilt Muskelschäden => 5 Dosen
    - O Tiefenerdöl - Heilt Verbrennungen 1. Grades oder Frostschäden => 5 Dosen
      - O - Heilt Verbrennungen 2. Grades => 4 Dosen
      - O - Heilt Verbrennungen 3. Grades => 3 Dosen
    - O Tiefenerdschlamm - Heilt leichte Brüche (#) => 4 Dosen
      - O - Heilt schwere Brüche (#) => 3 Dosen
      - O - Heilt zertrümmerte Knochen (#) => 2 Dosen
    - O Tiefenerdwasser - Halbiert die Heilungszeit => 3 Dosen
    - O Tiefenerdton - Heilt leichte Nervenschäden (#) => 2 Dosen
      - O - Heilt schwere Nervenschäden (#) => 1 Dosen
16) Erdheilung IV (H) [14707] R: B / D: P

Herrscher des Verstandes (Mind Domination) [SL128]

böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

2) Geistiger Kontakt (M c) [7625] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde und Ziel stehen in geistigem Kontakt bis der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert oder der Zaubernde oder das Ziel einen um mehr als 30 mißglückten WW hatten (Beide müssen pro KR einen machen), Mißlingt der Wurf, so wird derjenige bewußtlos, beide haben während des Kontakts keine Aktivität.
3) Geistige Invasion (M c) [7626] R: 30m / D: C
   Wie Geistiger Kontakt, aber das Ziel ist durch den mentalen Kampf bewegungsunfähig, der Zaubernde kann 50% seiner Aktivität ausführen.
5) Besessenheit I (F M) [5495] R: 30m / D: V
   Ziel wird von einem Typ I Dämon besessen. Der Zaubernde hat keine Macht über den Dämon oder über das Ziel. Der Dämon zwingt das Opfer zu zufälligen (nicht unbedingt bösen) Sachen. Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen Magieresistenzwurf gegen die Besessenheit.
6) Übernahme (M) [7628] R: B / D: V
   Der Zaubernde transferiert seine "Seele/Verstand/Essenz" in das Opfer, die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers wird gefangen. Der Zaubernde ist im Körper des Ziels auf -50. Das Opfer hat pro Tag einen WW, um zurückzukehren. Gelingt der Wurf, so kehrt der Zaubernde in seinen Körper zurück, der in suspendierter Animation lag.
8) Unterwerfung (M c) [7629] R: 30m / D: C
   Das Opfer muß dem Willen des Zaubernden gehorchen. Es hat wieder einmal pro Tag einen Resistenzwurf.
10) Besessenheit II (F M) [5499] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ II und einem Widerstandswurf einmal pro Minute.
11) Geistiger Sklave (M c) [7631] R: 30m / D: C
    Wie Unterwerfung, aber das Ziel ist ein Zombie, bis der WW (einmal pro Tag) gelingt.
13) Geistige Verbannung (M c) [7632] R: 30m / D: C
    Wie Geistiger Sklave, aber die "Seele/Verstand/Essenz" des Opfers ist in Agonie, und jede Runde, die der Zaubernde sich nicht konzentriert, muß das Opfer jedem verbalen Befehl gehorchen. Sich widersprechende Befehle bedeuten, daß das Opfer nichts tut.
15) Besessenheit III (F M) [5502] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ III und einem Widerstandswurf einmal alle 10 Minuten.
18) Verwünschung (F) [26014] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zaubernden einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zaubernde muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
20) Wahrer Geistiger Sklave (M) [7634] R: 30m / D: V
    Wie Geistiger Sklave, aber der Zaubernde muß sich nicht mehr konzentrieren, um dem Opfer zu befehlen.
25) Besessenheit IV (F M) [5505] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ IV und einem Widerstandswurf einmal pro Stunde.
28) Anklage (F) [26074] R: ∞ / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zaubernden verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zaubernden. Wenn der Verbrecher dem Zaubernden bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zaubernden in seinem Besitz befindet, so kann der Zaubernde versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zaubernde kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zaubernden.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zaubernde, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
29) Dunkle Verwünschung (F) [26125] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Zaubernden gerichtet werden kann.
30) Wahre Übernahme (M) [7636] R: B / D: V
    Wie Übernahme, aber Opfer hat nur einen WW pro Monat, und wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.
50) Wahre Verbannung (M c) [7637] R: 30m / D: C
    Wie Geistige Verbannung, aber das Opfer hat nur einen WW pro Monat, und jedesmal, wenn er mißlingt, sinkt die Chance zu widerstehen um 1.
51) Verwünschung des Untergangs (F) [26150] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, hunderte von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Houris Veränderungen (Houri's Change) [RCIV61]

Houri (Houri, RCIV-6)

1) Studieren (I) [5251] R: 100m / D: -
   Der Zaubernde studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.
2) Wahres Gesicht verändern (P) [5252] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
3) Aussehen (F) [14569] R: S / D: 10min/St
   Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch eine Aussehen von 100.
4) Art ändern (P) [5253] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.
5) Geistige Art ändern (P c ?) [5254] R: S / D: C
   Der Zaubernde gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.
6) Wahres Aussehen (F) [14572] R: S / D: 10min/St
   Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch ein Aussehen von 110.
7) Zunft ändern (P c ?) [5257] R: S / D: C
   Wie Geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.
8) Verbessern I (F) [14574] R: S / D: 10min/St
   Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +5 auf ihr Aussehen.
9) Traumfrau (PM) [14575] R: S / D: 10min/St
   Die Zaubernde verwandelt sich in eine Gestalt, die äußerlich der idealen Partnerin eines studierten Ziels entspricht. Das Ziel erhält einen Widerstandswurf, der seinen Widerstand gegen diese Art der Untersuchung darstellt. Es gelten keine Reichweitenmodifikatoren bei diesem Widerstandswurf.
10) Geschlechtsumwandlung (F) [14576] R: S / D: 1Monat/St
    Die Zaubernde verwandelt sich in eine Person des anderen Geschlechts, was alle körperlichen Merkmale betrifft.
11) Magie ändern (P c ?) [5261] R: S / D: C
    Wie Geistige Art ändern, aber der Zaubernde kann eine beliebige "Stufe" vortäuschen.
12) Verbessern II (F) [14578] R: S / D: 10min/St
    Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +10 auf ihr Aussehen.
13) Nichtanwesenheit (P c) [5263] R: S / D: C
    Der Zaubernde ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen.
14) Verbessern III (F) [14580] R: S / D: 10min/St
    Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +15 auf ihr Aussehen.
15) Ändern (P c) [5264] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.
20) Großes Verbessern (F) [14582] R: S / D: 10min/St
    Die Zaubernde kann ihre Gesichtszüge verbessern und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +20 auf ihr Aussehen.
25) Wahres Ändern (P) [5267] R: S / D: 10min/St
    Wie Ändern, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.
30) Wahre Geschlechtsumwandlung (F) [14584] R: S / D: 1Monat/St
    Wie Geschlechtsumwandlung, außer dass der Zaubernde zu einem echten Mitglied des anderen Geschlechts wird (d. h. Genetik, Persönlichkeit und alle psychologischen Faktoren werden ebenfalls geändert).
50) Heilige Gegenwart (P c) [5268] R: S / D: C
    Wie Ändern, aber der Zaubernde kann seine Anwesenheit und Macht so ändern, daß er als geringere Gottheit erscheint.

Illusionen (Illusions) [SL109]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Illusionen meistern (Illusion Mastery) [SL86]

Illusionisten (Illusionist, SL-6)

1) Unbewegte Illusion II (M) [4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Zaubernde kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Der Zaubernde muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
2) Bewegte Illusion I (M) [4703] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
3) Unbewegte Illusion III (M) [4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
4) Wartende Unbewegte Illusion II (M) [4707] R: 30m / D: 24h
   Wie Unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
5) Bewegte Illusion II (M) [4706] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
   Es kann auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muss beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).
6) Unbewegte Illusion V (M) [4711] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
7) Wartende Bewegte Illusion II (M) [4710] R: 30m / D: 24h
   Wie Bewegte Illusion II. Läßt sich um bis zu 24 h verschieben.
8) Wartende Unbewegte Illusion III (M) [4714] R: 30m / D: 24h
   Wie Wartende Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion III (M) [4713] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
10) Illusion VII (E) [4859] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II, es können jedoch sechs Optionen gewählt werden.
11) Wartende Bewegte Illusion III (M) [4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
12) Bewegte Illusion IV (E) [4861] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch drei Optionen gewählt werden.
13) Verzögerte Illusion V (E) [4862] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
14) Bewegte Illusion V (E) [4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
15) Unbewegte Illusion X (M) [4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Bewegte Illusion X (M) [4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.
22) Geländeillusion (E) [25952] R: 300m / D: bis gebrochen
    Der Zaubernde kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
    Die erzeugte Illusion muss der Zaubernden sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
    Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
    Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
25) Verzögerte Illusion X (E) [4866] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Verzögerte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.
30) Wahre unbewegte Illusion (M) [4721] R: 30m / D: P
    Wie Unbewegte Illusion X, aber mit permanenter Dauer.
32) Wahre Geländeillusion (E) [26127] R: 300m / D: bis gebrochen
    Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... .
    Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.
50) Wahre bewegte Illusion (E) [4868] R: 30m / D: P
    Wie Bewegte Illusion X, die Illusion ist jedoch permanent (bis sie aufgehoben wird); die Illusion bewegt sich aber nur, wenn der Zaubernde sich konzentriert.

Innerer Schutz (Inner Walls) [SL57]

Waldläufer (Ranger, SL-7)

1) Hitze widerstehen (D *) [6963] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde ist gegen jede natürliche Hitze bis 100 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Hitze, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Feuer und Hitze.
2) Kälte widerstehen (D *) [6964] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde ist gegen jede natürliche Kälte bis -30 °C geschützt, +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Kälte, -20 bei Elementenangriffssprüchen mit Kälte und Eis.
3) Widerstehen I (D) [6965] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 5 auf Widerstandswürfe und Ausweichen (Pool).
4) Segnen I (D) [6966] R: S / D: 1min/St
   Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Ausweichen (Pool) und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)
5) Gebet I (D) [6967] R: S / D: 1min/St
   Wie Widerstehen I, aber der Bonus geht auf Widerstandswürfe und Manöverwürfe (Klettern, Springen, Laufen usw.)
7) Sterilisation (F) [6968] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann 0,03m3 eines festen oder flüssigen Stoffes sterilisieren, betrifft jedoch keine inaktiven Gifte oder Lebewesen, die größer als 0,5cm sind.
8) Widerstehen II (D) [6969] R: S / D: 1min/St
   Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 10.
9) Segnen II (D) [6970] R: S / D: 1min/St
   Wie Segnen I, aber der Bonus ist 10.
10) Gebet II (D) [6971] R: S / D: 1min/St
    Wie Gebet I, aber der Bonus ist 10.
11) Elementenschutz (D) [6972] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde ist vor allen extremen natürlichen Temperaturen geschützt; +25 auf die WW des Zaubernden gegen Hitze- und Kältezauber; -25 auf alle entsprechenden Elementarangriffszauber gegen den Zaubernden.
13) Widerstehen III (D) [6973] R: S / D: 1min/St
    Wie Widerstehen I, aber der Bonus ist 15.
14) Segnen III (D) [6974] R: S / D: 1min/St
    Wie Segnen I, aber der Bonus ist 15.
15) Gebet III (D) [6975] R: S / D: 1min/St
    Wie Gebet I, aber der Bonus ist 15.
20) Krankheiten widerstehen (F) [6976] R: B / D: P
    Erlaubt es dem Ziel, eventuell eine Krankheit abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.
25) Flüchen widerstehen (F) [6977] R: B / D: P
    Dieser Spruch darf nur einmal in einer Stufe auf dasselbe Objekt angewendet werden. Für den Fluch wird ein Widerstandswurf gemacht (Stufe des Zaubernden gegen die Stufe des Fluchs), Wenn der Widerstandswurf nicht klappt, ist der Fluch entfernt.
30) Giften widerstehen (F) [6978] R: B / D: P
    Erlaubt es dem Ziel, eventuell die Auswirkungen eines Giftes abzuschütteln, indem es einen zweiten Widerstandswurf mit 50 zu seinen Gunsten machen darf.
50) Innere Mauer (D) [6979] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 25 auf Ausweichen (Pool), Manöverwürfe und Widerstandswürfe.

Insekten meistern (Insect Mastery) [RCV54]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Insekten vertreiben (F) [6172] R: B / D: 1h/St
   Alle Insekten fliehen aus einem Gebiet von 30 cm / Stufe Umkreis. Insekten der Stufe 0 fliehen sofort, alle anderen haben einen WW.
2) Insekten beschwören I (F) [6173] R: 15m / D: 1h/St
   Der Zaubernde beschwört 1W100 Insekten des Typs I aus der Umgebung von 30m Radius. Wenn keine passenden Insektenart vorkommt, hat dieser Spruch keine Wirkung. Der Zaubernde hat begrenzte Kontrolle über die Insekten, sie werden Ein-Wort-Kommandos befolgen (friß, fliege usw.).
3) Folgen (F) [6174] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde ist ein Freund für eine Insektenart und zieht sie an. Sie folgen ihm überall hin.
4) Insekten beschwören II (F) [6175] R: 15m / D: 1h/St
   Wie 2), aber mit Insekten des Typs II.
5) Gift widerstehen (F) [6176] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt einen zweiten WW gegen jegliches Gift.
6) Insekten beschwören III (F) [6177] R: 15m / D: 1h/St
   Wie 2), aber mit Insekten des Typs III.
7) Wahres Insekten vertreiben (F) [6178] R: 3m/St / D: 10h/St
   Wie 1), aber mit WW-20 und in einem Gebiet von 3m/Stufe.
8) Insekten beschwören IV (F) [6179] R: 15m / D: 1h/St
   Wie 2), aber mit Insekten des Typs IV.
9) Insekten kontrollieren (F) [6180] R: 15m / D: 1h/St
   Der Zaubernde hat für die Dauer des Spruchs die totale Kontrolle über einen Insektentyp (inkl. Selbstmord) in 3m/St Umkreis.
10) Insektenwall (F) [6181] R: 15m / D: C
    Erschafft einen Wall aus massiven, sich windenden, zuckenden Insekten. Er behindert jegliche Bewegung hindurch um 80% und könnte (Meisterentscheid) auch dabei attackieren (Bisse, Stiche u.ä.).
11) Insekten wachsen lassen I (F) [6182] R: 15m / D: 1h/St
    Läßt ein Insekt auf die Größe "Klein" wachsen.
12) Kleinere Insektenplage (F) [6183] R: V / D: V
    Insekten (100-1000) aus der Umgebung wird eine Aufgabe gestellt. Sie erledigen diese Aufgabe bis sie erfüllt ist, oder alle Insekten tot sind. Ziel der Aufgabe muß im Moment des Zauberns für den Zaubernden sichtbar sein. Sind in der Umgebung keine Insekten, zeigt dieser Spruch keine Wirkung.
13) Insektenform I (F) [6184] R: S / D: 1h/St
    Der Zaubernde nimmt die Form eines Typ I Insekts an. Er behält seinen Geist, Verstand und seine Masse (Insekt ist somit "Groß"), aber er kann weder sprechen noch schreiben.
14) Insekten wachsen lassen II (F) [6185] R: 15m / D: 1h/St
    Läßt ein Insekt auf die Größe "Groß" wachsen.
15) Wahres Insekten kontrollieren (F) [6186] R: 15m / D: 10h/St
    Wie 9), aber mit WW-20.
16) Insektenform II (F) [6187] R: S / D: 1h/St
    Wie 13), aber der Zaubernde wird zum Insekt des Typs II.
17) Insekten wachsen lassen III (F) [6188] R: 15m / D: 1h/St
    Läßt ein Insekt auf die Größe "sehr Groß" wachsen.
18) Insektenform III (F) [6189] R: S / D: 1h/St
    Wie 13), aber der Zaubernde wird zum Insekt des Typs III.
19) Größere Insektenplage (F) [6190] R: V / D: V
    Wie 12), betrifft aber 1000 bis 10000 Insekten.
20) Insektenform IV (F) [6191] R: S / D: 1h/St
    Wie 13), aber der Zaubernde wird zum Insekt des Typs IV.
25) Transformation (F) [6192] R: B / D: P
    Transformiert ein anderes Wesen in ein beliebiges Insekt. Ziel bekommt kritische Treffer "B" durch Körperveränderung, bis es zu 100% transformiert ist. Das verwandelte Wesen ist unter der Kontrolle des Zaubernden (wird nichts selbstmörderisches unternehmen), behält aber die ursprüngliche Intelligenz. Das Wesen kann seine ursprüngliche Form nur durch die Zauber Wahre Transformation, Fluch brechen, Fluch entfernen oder Wunsch der Transformation wieder erhalten.
30) Schwarzer Schwarm (F) [6193] R: V / D: V
    10000 bis 100000 Insekten erscheinen, um dem Zaubernden zu Willen zu sein (Gebiet umstellen, Gebiet von der Sonne abschirmen, gegen eine Armee verteidigen, Saat und Früchte zerstören, Stadt zerstören usw...). Jene, welche in einem schwarzen Schwarm gefangen sind, werden niemals wieder gesehen...
40) Wahre Transformation (F) [6194] R: B / D: P
    Wie 25), betrifft aber Stufe Wesen. Außerdem kann dieser Spruch einem transformierten Wesen seine ursprüngliche Form zurückgeben.
50) Insekten meistern (F) [6195] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen Zauber dieser Liste verwenden.

Inspiration/Eingebung (Inspirations) [RCH82]

Paladine (Paladin, RCI-41)

1) Tiere bezaubern (M) [6660] R: 30m / D: 1h/St
   Ein Tier glaubt, der Zaubernde wäre ein guter Freund.
2) Eingebungen I (M *) [6661] R: 30m / D: 2KR/St
   Der Zaubernde kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.
3) Art bezaubern (M) [6662] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde wäre ein guter Freund.
4) Eingebungen II (M *) [6663] R: 30m / D: 2KR/St
   Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.
5) Suggestion (M) [6664] R: 30m / D: V
   Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).
6) Vertrauter (M) [6665] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann sich selbst auf ein Wesen mit tierischer Intelligenz einstimmen. Der Zaubernde muß das Tier besitzen (maximal dreifache Masse des Zaubernden) und muß diesen Zauber dreimal pro Tag für eine Stunde sprechen (1 Stunde konzentrieren). Danach kann der Zaubernde das Tier kontrollieren und die Welt durch seine Augen sehen (Reichweite 15m/Stufe). Wenn das Tier getötet wird, ist der Zaubernde für 1 Woche auf -50 für alle Aktionen.
7) Eingebungen IV (M *) [6666] R: 30m / D: 2KR/St
   Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +20.
8) Art halten I (M c) [6667] R: 3m/St / D: C
   Hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
9) Eingebungen V (M *) [6668] R: 30m / D: 2KR/St
   Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +25.
10) Art beherrschen I (M) [6669] R: 15m / D: 1min/St
    Ziel muss dem Zaubernden für 1 Minute pro Stufe gehorchen, wie in Suggestion.
11) Reitgelegenheit beschwören (M) [6670] R: 1,5km/St / D: P
    Der Zaubernde ruft ein Reittier herbei, das den Gegebenheiten der Umgebung am meisten angepaßt ist. Das Wesen darf nicht von irgendwem anders beansprucht werden. Es ist von tierischer Intelligenz.
12) Eingebungen VI (M *) [6671] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +30.
13) Art halten II (M c) [6672] R: 3m/St / D: C
    Wie Art halten I, betrifft aber zwei Ziele.
14) Art beherrschen II (M) [4928] R: 30m / D: 10min/St
    Das Ziel muss dem Zaubernden für 10 Minuten pro Stufe gehorchen wie in Suggestion.
15) Eingebungen VII (M *) [6674] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +35.
17) Eingebungen VIII (M *) [6675] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +40.
19) Eingebungen IX (M *) [6676] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +45.
20) Aufgabe (M) [4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
25) Eingebungen X (M *) [6678] R: 30m / D: 2KR/St
    Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +50.
30) Wahre Aufgabe (M) [6679] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber ein Mißerfolg hat einen kritischen Treffer `E` in jeder Kategorie zur Folge.
50) Eingebungen meistern (M) [6680] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen der Zauber dieser Liste sprechen.

Kampf (Adrenal Focus) [RCI25]

Nachtklingen (Nightblade, RCI-44)

1) Kampf I (U *) [7812] R: S / D: -
Für eine Attacke- / Paradeserie kann der Zaubernde eine einhändige Waffe benutzen oder mit Waffenlosem Kampf (nur Schläge) kämpfen. Statt seines normalen Pools hat er einen Pool von (1) seinem Selbstbeherrschungswert PLUS (2) seinem Attackewert (nicht Pool) PLUS (3) jeden Bonus der Waffe MINUS (3) eine Modifikation von einem Wurf auf der Tabelle Angriffssprüche / Magieresistenzwurfmodifikation, allgemein. Bevor er diesen Wurf macht, muß er sagen, wieviel Prozent er auf Attacke und wieviel Prozent er auf Parade verteilen will (z.B.: 50/50 oder 30/70). Der Wurf auf der Angriffsspruchtabelle wird nur von einem eventuellen Vorbereitung-Zauber modifiziert, von nichts anderem.
2) Vorbereitung (U) [7813] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann 1 Punkt pro Stufe von seinem Wurf auf der Angriffstabelle abziehen, wenn er einen der Kampf-Zauber benutzt.
3) Abwehren I (D *) [7814] R: S / D: -
Der Zaubernde kann eine Attackeserie (Nah- oder Fernkampf), die gegen ihn gerichtet ist abwehren. Sein Pool erhöht sich für eine KR um 1W100 (offenes Ende). Allerdings nur der Pool für Verteidigung. Die Kampfsprüche dieser Liste wirken nicht mit diesem Zauber zusammen.
4) Kampf II (U *) [7815] R: S / D: -
Wie Kampf I, aber der Zaubernde kann eine Zweihandwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte).
5) Steinernes Herz I (D S *) [7816] R: S / D: 1min/St
Für die Dauer des Spruches kann der Zaubernde die Auswirkungen einer Wunde vernachlässigen, die ihm entweder nur zusätzlichen Schaden bringt, ihn benommen, unfähig zu parieren macht oder ihm einen prozentualen Abzug bei seinen Fähigkeiten bringt. Am Ende der Dauer wirken alle Nachteile normal weiter.
6) Abwehren II (D *) [7817] R: S / D: -
Wie Abwehren I, aber der Zaubernde kann zwei Attackeserien abwehren wenn er eine entsprechende Waffe zum parieren oder einen Schild hat (für jeden Paradepool wird extra gewürfelt). Beide Angriffe müssen in seinem Sichtfeld sein.
7) Kampf III (U *) [7818] R: S / D: -
Wie Kampf I, aber der Zaubernde kann eine Wurfwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).
8) Körperwaffen (U) [7819] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch härtet die Hände und Füße des Zaubernden, so daß er mit Waffenlosem Kampf den Grundschaden eines Streitkolbens plus die entsprechenden Modifikationen für Waffenlosen Kampf hat.
9) Zauber abwehren I (D *) [7820] R: S / D: -
Wie Abwehren I, aber der Zaubernde kann einen Elementenangriffspruch abwehren. Der Zauber wird mit einem W100 (offenes Ende) plus den normalen Modifikationen modifiziert.
10) Kampf IV (U *) [7821] R: S / D: -
Wie Kampf I, aber der Zaubernde kann eine Schußwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).
11) Körperrüstung (D) [7822] R: S / D: 1KR/St
Für die Dauer des Spruches hat der Zaubernde Rüstungsschutz wie ein wattierter Waffenrock am Körper plus andere Rüstungen.
12) Abwehren III (D *) [7823] R: S / D: -
Wie Abwehren II, aber der Zaubernde kann drei Attackeserien abwehren.
13) Zerschmetternde Attacke (U) [7824] R: S / D: 1KR/St
Dieser Zauber kann (muß nicht) eine KR vor einem Kampf-Zauber dieser Liste gesprochen werden. Die Attacke wird normal ausgeführt und dann wird herausgefunden, was getroffen wurde: Wenn der Schlag fehlging, passiert nichts, wenn er pariert wurde, so wurde das parierende Objekt getroffen. Wenn ein kritischer Treffer erzielt wurde, so wurde die entsprechende Stelle getroffen. Ansonsten wird ausgewürfelt, was getroffen wurde: 1-20: Waffe, 21-60: Schild (oder Arm, wenn kein Schild), 61-80: Arm, 81-00: Bein. Was immer getroffen wurde, muß einen Widerstandswurf machen, oder es zerbricht. Wenn eine nichtgerüstete Stelle am Körper getroffen wurde, so betrifft es die Knochen an dieser Stelle (WW oder zerbrechen).
14) Zauber abwehren II (D *) [7825] R: S / D: -
Wie Zauber abwehren I, aber der Zaubernde kann zwei Elementenangriffszauber abwehren (einzeln würfeln). beide Angriffe müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein.
15) Steinernes Herz II (D S *) [7826] R: S / D: 1min/St
Wie Steinernes Herz I, aber der Zaubernde kann die Auswirkungen zweier Wunden verschieben.
20) Tödliche Attacke (U) [7827] R: S / D: 1KR
Dieser Spruch kann (muß nicht) vor einem Kampf-Zauber gesprochen werden. Der Pool für seine nächste Attackeserie wird verdoppelt.
25) Steinernes Herz III (D S *) [7828] R: S / D: 1min/St
Wie Steinernes Herz I, aber der Zaubernde kann die Auswirkungen von drei Wunden verschieben.
30) Abwehren IV (D *) [7829] R: S / D: -
Wie Abwehren II, aber der Zaubernde kann vier Attackeserien abwehren, indem sein Pool für Ausweichen verdoppelt wird, und er ihn dann aufteilt.
50) Magie widerstehen (D *) [7830] R: S / D: -
Dieser Zauber zieht von einem Angriffsspruch (kein Elementenangriff) 1-50 ab.

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCII72]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6), Ritter (Noble Warrior, RCIII-10) und Tiermeister (Beastmaster, RCII-5)

1) Kampf I (U *) [4981] R: S / D: 1KR/St
Bewegungen des Zaubernden werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
2) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Energie-Schild vor dem Zaubernden. Er wirkt wie ein normaler Schild.
4) Kampf II (U *) [4984] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.
5) Fernkampfablenkung I (F *) [4383] R: 30m / D: -
Der Zaubernde kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zaubernde muss das Geschoss sehen können.
6) Schnelligkeit I (F *) [4986] R: S / D: 1KR
Der Zaubernde kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität =2 Attacken o.ä.), muss danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
7) Kampf III (U *) [4987] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.
8) Nahkampfablenkung I (F *) [4384] R: 30m / D: 1KR
Der Zaubernde kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
9) Schild II (F *) [4989] R: S / D: 1min/St
Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.
10) Zielen stören I (F *) [4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Fernkampfablenkung II (F *) [4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
12) Schnelligkeit II (F *) [4992] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
13) Kampf IV (U *) [4993] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.
14) Nahkampfablenkung II (F *) [4387] R: 30m / D: 1KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
15) Zielen stören II (F *) [4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Fernkampfablenkung III (F *) [4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
17) Schnelligkeit III (F *) [4997] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
18) Kampf V (U *) [4998] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.
19) Nahkampfablenkung III (F *) [4390] R: 30m / D: 1KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
20) Zielen stören III (F *) [4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
25) Große Fernkampfablenkung (F *) [4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
30) Schnelligkeit X (F *) [5002] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
35) Kampf VIII (U *) [5003] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.
40) Große Nahkampfablenkung (F *) [4394] R: 30m / D: 1KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
45) Großes Zielen stören (F *) [4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahrer Kampf (F *) [5006] R: V / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

1) Programm speichern (I) [7106] R: S / D: -
Der Zaubernde kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Zaubernde eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Zaubernder der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *) [7107] R: S / D: V
Der Zaubernde ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Der Zaubernde muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *) [7108] R: S / D: V

Der Zaubernde kann normal parieren (Serie).

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

Kanäle (Channels) [SL49]

Priester (Cleric, SL-7)

3) Kanal I (F *) [6810] R: V / D: -
Mit diesem Spruch schickt der Zaubernde einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Zaubernden der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Zaubernden geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Zaubernde muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.
5) Benommenheit (F *) [6811] R: 15m / D: 1KR/10Fehlwurf
Der Zaubernde zeigt mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt ungeformte Kraft seiner Gottheit. Ziel ist benommen.
6) Kanal III (F *) [6812] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.
8) Schlaf (M *) [6813] R: 15m / D: 1KR/10Fehlwurf
Wie Benommenheit, aber Ziel fällt in Schlaf.
10) Kanal V (F *) [6814] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.
11) Blenden (F *) [6815] R: 15m / D: 10min/10Fehlwurf
Wie Benommenheit, aber Ziel wird geblendet.
13) Kanal VIII (F *) [6816] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-8.
14) Absolution (FM*) [5510] R: 30m / D: V / WW:-20
Die Seele des Ziels wird aus seinem Körper gerissen; sie verbleibt 30 Tage/10 Fehlwurf lang an dem Ort, an den Seelen gelangen. Die Seele kann nur durch Wiederbelebung vorzeitig zurückgebracht werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele wiederhergestellt ist; selbst für unterbewusste Aktivitäten hat es einen Malus von -75.
15) Heiliger Ruf (F *) [6818] R: 6mR / D: -
Alle Lebewesen, die nicht der `Religion` des Zaubernden angehören, sind bei einem Fehlwurf von (01-40) für 1KR/10 Fehlwurf benommen, bei einem >40 sind sie bewußtlos.
17) Kanal X (F *) [6819] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-10.
18) Wiederkehr (F *) [6820] R: S / D: -
Der Zaubernde wird zu einem vorher festgelegtem Ort teleportiert. Der Zaubernde muß für 30 Tage an dem Ort gelebt haben (dort täglich 16h meditiert haben) und kann dann diesen Ort als Ort der Wiederkehr festlegen. Man kann nur einen Ort auf einmal festlegen.
20) Reine Absolution (F *) [6393] R: 15m / D: V / WW:-20
Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.
22) Verwünschung (F) [26014] R: ∞ / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zaubernden einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zaubernde muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Rückkehr von der Wiederkehr (F *) [5612] R: S / D: -
Der Zaubernde kann zu seinem Punkt der Wiederkehr gehen, bis 1Kr/Stufe dort bleiben und dann zu seinem vorherigen Standort zurückkehren.
26) Portschlüssel (F) [26055] R: B / D: bis angewendet
Der Zaubernde kann einen Gegenstand mit einem heiligen Symbol seiner Gottheit versehen und somit zu einem persönlichen Portschlüssel machen. Dem Portschlüssel muss ein Wort als Auslöser zugeordnet werden.
Wenn der Besitzer des Gegenstandes das Wort spricht, wo wird er sofort zu dem Ort der Wiederkehr des Zaubernden (siehe Spruch Wiederkehr (F *)) teleportiert.
Wenn der Besitzer das Wort rückwärts spricht, so wird der Zaubernde zu dem Besitzer teleportiert. Der Zaubernde kann hierbei allerdings wählen, ob er dem Transport zustimmt oder nicht. Der Portschlüssel wird auf alle Fälle nach einer Benutzung unwirksam, bis der Spruch erneuert wurde.
Pro Zaubernder können maximal Stufe/5 (aufgerundet) aktive Portschlüssel existieren. Ein neuer Portschlüssel kann nur dann gefertigt werden, wenn diese Zahl noch nicht erreicht wurde!
27) Austrocknung (E) [26044] R: 15m / D: P / WW:-10
Das Ziel beginnt sofort zu dehydrieren und zu verwittern, als würde es sich in einer windigen Sandwüste befinden. Das Ziel ist sofort auf -10 auf alle Aktionen und verliert 10% seiner maximalen Lebensenergie. Für jede Runde, die der Zaubernde sich auf diesen Spruch konzentriert, verliert das Ziel weitere 10 Aktivität und 10% der maximalen Lebensenergie. Wenn der Zaubernde die Konzentration für 15 Runden aufrecht erhalten kann (der allgemeine Malus also 150 beträgt), so verwandelt sich das Opfer in eine ausgetrocknete Hülle.
Wenn der Zaubernde die Konzentration beendet oder das Opfer außer Reichweite gerät, behält das Opfer den aktuellen Malus und bekommt auch keine Lebensenergie zurück. Die Lebensenergie kann normal geheilt werden, aber der allgemeine Malus verringert sich nur um 10 pro Tag (sofern das Ziel ausreichend Flüssigkeit zu sich nimmt).Alternativ dazu kann der Malus

durch einen erfolgreichen Zauber Krankheit heilen (H) und vollständiges Wiederherstellen der Lebensenergie geheilt werden.

30) Großer Kanal (F *) [6823] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-20.

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

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

50) Heilige Brücke (F) [6824] R: V / D: 1KR
Öffnet einen direkten Kanal zu der Gottheit des Zaubernden. Das Ergebnis hängt von der Gottheit ab.

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

Kerzenmagie (Candle Magic) [RCII54]

Hexen (Witch, RCII-8)

1) Wissen über Kerzen (I) [4722] R: S / D: 24h
Gibt an, welcher Herkunft die Magie einer Kerze ist.
2) Untersuchen (I) [4723] R: S / D: 24h
Der Zaubernde kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
3) In Kerzen einbetten I (F) [4724] R: S / D: V
Bettet einen Spruch der Stufe 1 in eine Kerze ein.
4) Zauberstab (I) aufladen (F) [4725] R: S / D: 24h
Der Zaubernde kann einen Zauberstab (I) aufladen.
5) In Kerzen einbetten II (F) [4726] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-2.
6) Multiple Kerze I (F) [4727] R: S / D: V
Der Zaubernde kann Stufe Sprüche der Stufe 1 in eine Kerze einbetten. Sprüche werden beim Abbrennen der Kerze nacheinander aktiviert.
7) In Kerzen einbetten III (F) [4728] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-3.
8) Zauberstab (II) aufladen (F) [4729] R: S / D: 24h
Der Zaubernde kann einen Zauberstab (II) aufladen.
9) In Kerzen einbetten IV (F) [4730] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-4.
10) Multiple Kerze III (F) [4731] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-3.
11) In Kerzen einbetten V (F) [4732] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-5.
12) Zauberstab (III) aufladen (F) [4733] R: S / D: 24h
Der Zaubernde kann einen Zauberstab (III) aufladen.
13) In Kerzen einbetten VI (F) [4734] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-6.
14) Multiple Kerze V (F) [4735] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-5.
15) In Kerzen einbetten VII (F) [4736] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-7.
16) Multiple KerzeVI (F) [4737] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-6.
17) In Kerzen einbetten VIII (F) [4738] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-8.
18) Multiple Kerze VII (F) [4739] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-7.
19) In Kerzen einbetten IX (F) [4740] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-9.
20) Multiple KerzeVIII (F) [4741] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-8.
25) In Kerzen einbetten X (F) [4742] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch der Stufen 1-10.
30) Konstant (F) [4743] R: S / D: 24h
Der Zaubernde kann einen Spruch bis Stufe 10 in eine Kerze einbetten. Dabei wirkt ein Spruch der Stufe 1 5x tägl., St. 2-3 4x tägl., St. 4-5 3x tägl., St. 6-7 2xtägl., Stufe 8-10 1x tägl.
35) Multiple Kerze X (F) [4744] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen der Stufe 1-10.
40) Wahres in Kerzen einbetten (F) [4745] R: S / D: V
Wie oben, mit einem Spruch beliebiger Stufe (der aber nur einmal ausgelöst werden kann).
50) Wahre Multiple Kerze (F) [4746] R: S / D: V
Wie oben, aber mit Sprüchen beliebiger Stufe.

Kleidung meistern (Fashion Mastery) [SUC112]

prosaische Magie

1) Nadel (F) [8121] R: 3m / D: 1h/St
   Versteift die Spitze eines Fadens, Garns o.ä. zu der gewünschten Form (Nadel, Haken, Ledernadel usw.)
2) Schnitt (F) [8122] R: 3m / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann Stoff, Leder, Seil u.ä. schneiden.
3) Kleidung säubern (F) [8123] R: B / D: P
   Entfernt jeden Schmutz, Schweiß o.ä. von Kleidung. Repariert keine Kleidung, aber trocknet sie.
4) Maße speichern (I) [8124] R: S / D: P
   Erlaubt es dem Zaubernden alle relevanten Maße (Armlänge, Hals, Brust, Taille usw.) eines Ziels zu behalten.
5) Schätzen (I) [8125] R: S / D: P
   Gibt dem Zaubernden alle relevanten Maße (Armlänge, Hals, Brust, Taille usw.) eines Ziels.
6) Assessoires (I) [8126] R: S / D: -
   Erlaubt es dem Zaubernden, die besten Accessoires zu dem gewünschten Outfit auszusuchen (Gürtel, Schmuck u.ä.).
7) Polieren (F) [8127] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein Objekt polieren (Schuhe, Sattel, Schmuck u.ä.).
8) Nähen (F) [8128] R: B / D: 1h/St(P)
   Der Zaubernde kann mit den entsprechenden Materialien sofort zwei Stück Stoff, Leder o.ä. aneinander befestigen.
9) Muster (I) [8129] R: S / D: P
   Der Zaubernde speichert das Muster eines Kleidungsstücks, das er sieht, so daß er es später reproduzieren kann. So nutzte ein Dieb diesen Spruch, um eine Wächteruniform zu reproduzieren. Dieser Spruch vermittelt nur Wissen, keine Materialien.
10) Flicken (F) [8130] R: B / D: P
    Flickt gerissene oder löchrige Kleidung u.ä. durch grobes zusammennähen der Ecken. Kann auch zum Umändern von Kleidung benutzt werden.
11) Verschlüsse (F) [8131] R: B / D: P
    Bereitet unfertige Kleidung auf das Anbringen von Verschlüssen (Knöpfe, Schnallen o.ä. vor und befestigt selbige.
12) Pflege (F) [8132] R: B / D: P
    Pflegt Kleidung (Bügeln, stärken, Leder fetten u.ä.).
13) Mode vorhersagen (I) [8133] R: S / D: -
    Der Zaubernde ist bei jeder Gelegenheit richtig gekleidet und weiß immer, was er zu weißen / schwarzen Schlipsen / unformalen Anlässen tragen soll.
14) Make-up (F) [8134] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann einen Körper mit künstlichen Pigmenten bedecken.
15) Anpassen (F) [8135] R: B / D: P
    Paßt fertige Kleidung an ein Ziel perfekt an, wenn sie nicht viel zu groß / klein ist.
16) Feuchtigkeit widerstehen (F) [8136] R: B / D: 10min/St
    Schützt den Körper, die Kleidung und das Haar des Ziels vor Feuchtigkeit, Schmutz, Schweiß o.ä. Zauber wirkt gegen alles, außer gegen vollständiges Einweichen.
17) Farbe (F) [8137] R: B / D: P
    Färbt Kleidung in jeder gewünschten Farbe, ohne externe Pigmente.
18) Kleidung aufbewahren (F) [8138] R: B / D: V
    Schützt Kleidung vor Alterung, Insekten u.ä. Zauber endet, wenn Kleidung getragen wird.
19) Schrumpfen / Vergrößern (F) [8139] R: B / D: P
    Läßt einen kompletten Set Kleidung (Schuhe, Gürtel, Kleidung u.ä.) um 10% / Stufe schrumpfen oder wachsen.
20) Fäden machen (F) [8140] R: B / D: P
    Transformiert entsprechende Materialien (Baumwolle, Leder, Flachs o.ä.) zu Fäden.
25) Verbinden (F) [8141] R: B / D: P
    Der Zaubernde verbindet zwei Stück Stoff, Leder o.ä., als wären sie eins. So könnten Sattel und Satteldecke eins werden, mit der Verbindungsstelle so stark wie der Durchschnitt der beiden Materialien.
30) Kleidung machen (F) [8142] R: B / D: P
    Der Zaubernde transformiert Fäden, Garn, o.ä. in Kleidung. So wird aus Baumwollfaden entsprechende Baumwollkleidung.
35) Leichte Kleidung (F) [8143] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann Kleidung (keine Rüstung) machen, die um Stufe % leichter ist, ohne an Schutz zu verlieren.
50) Kleidung erschaffen (F) [8144] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann einen kompletten Set Kleidung (Schuhe, Hosen, Hemden, Weste, Mantel, Hut usw.) aus nichtmagischen Material und gewünschter Qualität erschaffen. Kleidung erscheint am Zaubernden oder nahe bei gefaltet. Der Zaubernde kann auch jedes gespeicherte Muster (Stufe 9) erschaffen.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL4]

offene Grundmagie (open essence, SL-72) / Freifahrer (Montebanc, RCIII-12) und Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

1) Bauchreden (E c) [4068] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
2) Geräusch/Licht Illusion (E) [4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E) [4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (M) [4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Zaubernde kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Der Zaubernde muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
5) Bewegte Illusion I (E c) [4072] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
7) Wartende Illusion II (E) [4073] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
8) Unbewegte Illusion III (M) [4704] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
9) Bewegte Illusion II (E c) [4075] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Wie Bewegte Illusion I, nur können auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).
10) Wartende bewegte Illusion I (E) [4076] R: 30m / D: 1min/St
    Wie wartende unbewegte Illusion I mit einer bewegten Illusion. Die Illusion kann eine Rede halten, angreifen, rennen u.ä.
11) Wartende unbewegte Illusion II (E) [4077] R: 30m / D: 1min/St
    Wie unbewegte Illusion II, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Der Zaubernde entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
12) Bewegte Illusion III (E c) [4078] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Unbewegte Illusion V (M) [4711] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
14) Wartende unbewegte Illusion III (E) [4080] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
15) Wartende bewegte Illusion II (E) [4081] R: 30m / D: 1min/St
    Wie bewegte Illusion II mit zwei der Optionen.
17) Bewegte Illusion IV (E) [4861] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch drei Optionen gewählt werden.
19) Unbewegte Illusion VII (E) [4083] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit sechs der Möglichkeiten zur Auswahl.
20) Wartende unbewegte Illusion V (E) [4084] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
25) Bewegte Illusion V (E) [4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
30) Unbewegte Illusion X (M) [4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
50) Bewegte Illusion X (E c) [4087] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie oben mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade) [SUC50]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6)

1) Verzauberung (F) [4088] R: B / D: P
   Der Zaubernde verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Zaubernden (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Zaubernde eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Zaubernden.
2) Waffenlicht (F) [4089] R: B / D: 10min/St
   Läßt die Waffe des Zaubernden leuchten. Der Zaubernde kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
3) Persönliche Bindung (F) [4090] R: B / D: P
   Der Zaubernde bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Zaubernden.
4) Werfen (F *) [4091] R: B / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Zaubernde kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
5) Spalter (F) [4092] R: B / D: 1min/St
   Die Waffe des Zaubernden schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
6) Klingenzauber(F) [4093] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.
8) Klingenreparatur (F) [4094] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.
10) Elementenangriffszauber (F *) [4095] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.
11) Geschoß parieren (F *) [4096] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfparade machen.
12) Erweiterter Schlag (F) [4097] R: B / D: 0,5KR/St
    Der Zaubernde kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.
13) Körperscheide (F *) [4098] R: B / D: P
    Der Zaubernde absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe `ziehen`, so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Zaubernden aufgeschlagen.
14) Spezifischer Treffer (F *) [4099] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur `blind` machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.
15) Rückkehr (F) [4100] R: B / D: V
    Die Waffe kehrt in die Hand des Zaubernden zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Zaubernden entfernt.
16) Hammerschlag (F) [4101] R: B / D: 1AT
    Der Zaubernde kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).
17) Zauberspalter (F) [4102] R: B / D: V
    Die nächste Attacke des Zaubernden gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Zaubernden machen, oder der Zauber wird gebrochen.
18) Wirbelwind (F) [4103] R: B / D: 1KR
    Der Zaubernde geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.
19) Waffenspalter (F) [4104] R: B / D: 1min/St
    Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.
20) Geformter Treffer (F) [4105] R: B / D: V
    Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Zaubernden ausgewürfelt.
25) Elementenparade (F) [4106] R: B / D: 1PA
    Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Zaubernden wird sein Pool der Waffe abgezogen.
30) Tanzende Waffe (F) [4107] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe des Zaubernden wird für die Dauer des Zaubers `tanzen`. Der Zaubernde muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie `tanzen` lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Zaubernden und nimmt 5 Punkte pro Stufe des Zaubernden an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Zaubernde kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Zaubernden kämpft die Waffe weiter.
50) Zauber parieren (F) [4108] R: B / D: 1PA
    Der Pool des Zaubernden wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen

Knochen beherrschen (Bone Mastery) [SL123]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Wissen über Knochen (H) [5834] R: B / D: -
   Der Zaubernde kennt alle Knochenschäden im Opfer mit den Methoden, Werkzeugen und Sprüchen um sie zu heilen. Der Magiekundige bekommt allerdings keine Heilfähigkeiten.
2) Kleinere Brüche behandeln (H) [5835] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, keinen Splitterbruch, keinen Gelenkschaden). Erholungszeit: 1 Tag. Wirkt nicht bei Schädelfrakturen.
3) Knorpel behandeln (H) [5836] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann alle Knorpel um ein Gelenk herum heilen. 1 Tag Erholungszeit.
4) Große Brüche behandeln (H) [5838] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber heilt auch komplizierte Brüche.
5) Extremität konservieren (H ? *) [7994] R: B / D: 1Tag/St
   Der Zaubernde kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Muskeln-beherrschen-Liste.
6) Schädelbruch behandeln (H) [5839] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine einfache Schädelfraktur heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.
7) Gelenke behandeln (H) [5840] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann einen einfachen Gelenkbruch heilen (keinen Splitterbruch). Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Wahres kleinere Brüche behandeln (H) [5841] R: B / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
9) Joining (Knochen) (H ‡ *) [5842] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
10) Wahres Knorpel behandeln (H) [5843] R: B / D: P
    Wie Knorpel behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
11) Wahres große Brüche behandeln (H) [5844] R: B / D: P
    Wie große Brüche behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
12) Wahres Schädelbruch behandeln (H) [5845] R: B / D: P
    Wie Schädelbruch heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
13) Knochen transplantieren (H) [8002] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann einen gesunden Knochen übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.
14) Splitterbruch behandeln (H) [5847] R: B / D: P
    Heilt jeden einfachen, offenen oder Splitterbruch (auch Schädelfrakturen). 1h Anwendungszeit. Erholungszeit 1-10 Tage.
15) Wahres Gelenke behandeln (H) [5846] R: B / D: P
    Wie Gelenke behandeln, aber Heilung tritt sofort ein.
20) Wahres Joining (Knochen) (H ‡ *) [5850] R: B / D: P
    Wie Joining (Knochen), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 Minuten voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde auch die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.
25) Knorpel regenerieren (H) [8006] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann eine Knorpelansammlung im Körper des Ziels regenerieren. Erholungszeit: 1-10 Tage.
30) Knochen regenerieren (H) [8007] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 1 Knochen neu erschaffen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
50) Skelett regenerieren (H) [8008] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann jeden Teil (oder das ganze) des Skeletts (inklusive Knorpel) in 1-10 Tagen, je nach Schaden, neu erschaffen.

Kommunikation (Long Voice) [SUC98]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Phrase (I *) [3351] R: B / D: 3†
   Der Zaubernde kann 3 Worte oder Bilder an ein anderes Individuum übertragen. Sprache ist unbedeutend, da die Bilder telepathisch übertragen werden.
2) Stimme des Geistes (I *) [3352] R: B / D: C
   Wie Phrase, aber der Zaubernde kann solange sprechen, wie er sich konzentriert.
3) Stimme des Geistes (I *) [3353] R: 30m / D: C
   Wie oben mit größerer Reichweite.
4) Zuhören (I *) [3354] R: B / D: C
   Der Zaubernde kann den Wörtern / Bildern im Geist eines anderen lauschen. Ziel muß sich auf die entsprechenden Worte konzentrieren, willig sein und Körperkontakt zum Zaubernden haben.
5) Geist speichern (I *) [3355] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde speichert das mentale Muster eines Ziels für den späteren Gebrauch bei anderen Zaubern.
6) Stimme des Geistes(I *) [3356] R: 30m/St / D: C
   Wie oben mit größerer Reichweite.
7) Phrase (I *) [3357] R: 1,5km/St / D: 3†
   Wie oben, aber das Ziel muss mittels Geist speichern (Stufe 5) bekannt sein, und die Reichweite ist größer.
8) Großes Sprechen (I *) [3358] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann mit Stufe Individuen gleichzeitig mental sprechen. Der Zaubernde kann bestimmte Personen ein- bzw. ausschließen.
9) Stimme des Geistes (I *) [3359] R: 1,5km/St / D: C
   Wie oben mit größerer Reichweite.
10) Telepathie (I *) [3360] R: 15m/St / D: C
    Solange sich der Zaubernde konzentriert, kann er Stimme des Geistes und Zuhören benutzen. Wenn mehr als 30 Meter zwischen dem Zaubernden und dem Ziel liegen, muss das Ziel durch Geist speichern bekannt sein.
11) Botschaft (I *) [3361] R: 15km/St / D: -
    Wie Phrase (Stufe 1), aber der Zaubernde kann 25 Worte (keine Bilder) an ein durch Geist speichern bekanntes Ziel übertragen und die Reichweite ist größer.
12) Wartende Stimme (I *) [3362] R: 3m / D: 1Tag/St
    Wie Phrase (Stufe 1), aber der Zaubernde kann 25 Worte / Bilder übertragen. Die Übertragung wird durch die Anwesenheit eines bestimmten gespeicherten Musters oder die abgelaufene Dauer gestartet.
13) Ferne Phrase (I *) [3363] R: dieselbeExistenzebene / D: 3?
    Wie oben mit größerer Reichweite.
14) Telepathie(I *) [3364] R: 1,5km/St / D: C
    Wie oben mit größerer Reichweite.
15) Stimme des Geistes (I *) [3365] R: 15km/St / D: C
    Wie oben mit größerer Reichweite.
16) Grenzenlose Phrase (I *) [3366] R: ∞ / D: 3†
    Wie Ferne Phrase mit unbegrenzter Reichweite, falls die Verbindung nicht magisch gestört wird.
17) Wartende Botschaft (I *) [3367] R: 15km/St / D: V
    Wie Botschaft, wird aber erst übertragen, wenn ein bestimmtes geistiges Muster in Reichweite ist.
18) Ferne Botschaft (I *) [3368] R: dieselbeExistenzebene / D: -
    Wie Botschaft, aber die Reichweite ist innerhalb dieser Existenzebene unbegrenzt.
19) Große Telepathie (I *) [3369] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Telepathie (Stufe 14), aber der Zaubernde kann mit bis zu 20 Personen sprechen, solange er sich konzentriert.
20) Telepathie (I *) [3370] R: 15km/St / D: C
    Wie oben mit größerer Reichweite.
25) Ferne Stimme des Geistes (I *) [3371] R: dieselbeExistenzebene / D: C
    Wie oben mit größerer Reichweite.
30) Ferne wahre Telepathie (I *) [3372] R: dieselbeExistenzebene / D: C
    Wie oben mit größerer Reichweite.
50) Grenzenlose wahre Telepathie (I *) [3373] R: dieselbeExistenzebene / D: C
    Wie oben mit größerer Reichweite.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

1) Luftbedarf unterstützen (F) [5554] R: B / D: 2KR/St
   Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Zaubernder der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F) [5555] R: B / D: 1Tag
   Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Zaubernder der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F) [5556] R: B / D: V
   Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Zaubernde maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F) [5557] R: B / D: V
   Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F) [5558] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Zaubernden ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Zaubernder der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F) [5559] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F) [5560] R: S / D: V
   Der Zaubernde schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F) [5561] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Zaubernder der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F) [5562] R: S / D: 10min/St
   Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Zaubernde zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Zaubernder der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *) [5563] R: S / D: -
    Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *) [5564] R: S / D: -
    Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F) [5565] R: S / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F) [5566] R: B / D: 10min/St
    Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Zaubernden machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (HS*) [5378] R: S / D: V
    Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zaubernde in ein Koma, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F) [5568] R: B / D: -
    Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Zaubernde einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F) [5569] R: S / D: 10min/St
    +2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F) [5570] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F) [5571] R: S / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Zaubernder der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F) [5572] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F) [5573] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F) [5574] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F) [5575] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Zaubernder der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F) [5576] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Zaubernde völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Körper meistern (Body Mastery) [SUC120]

prosaische Magie

1) Wissen über den Körper (I *) [8097] R: S / D: -
   Der Zaubernde erhält Informationen über seinen Körper wie Puls, Atmungsrate, Blutdruck usw.
2) Innere Uhr (I *) [8098] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann auf seine innere Uhr zugreifen und so feststellen, wie lange er geschlafen hat, durch die Gegend wandert usw.
3) Gelenkigkeit (U) [8099] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde wird für die Dauer des Spruchs sehr gelenkig und erhält WW gegen gezerrte Muskeln oder Sehnen bei Manövern, die er macht. WW je nach Schwere des Manövers.
4) Schutz vor Überbeanspruchung (U) [8100] R: S / D: P
   Der Zaubernde setzt einen Bewegungsblocker, der seinen Körper vor irgendeinem Schaden durch Manöver bewahrt, wenn er ihn nicht bewußt überschreitet.
5) Ein- / Ausrenken (U) [8101] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann ohne Schmerzen ein Gelenk aus- oder einrenken. +2 / Stufe auf Entfesseln o.ä..
6) Tod vortäuschen (U) [8102] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann Puls, Atmungsrate, Hauttemperatur, seine Reflexe usw. senken / unterdrücken, bis er für tot gehalten wird (-75 auf Versuche, Leben festzustellen).
7) Akkupressur (U) [8103] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann kleinere Schmerzen durch drücken und massieren der entsprechenden Stellen heilen. Gibt bis zu Stufe Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück und beschleunigt die allgemeine Heilungsrate um das 1,5-fache. Zauber darf nur 1x / Tag angewendet werden.
8) Doppelte Gelenkigkeit (U) [8104] R: S / D: 10min/St
   Der Körper des Zaubernden wird doppelt gelenkig. Er bekommt dadurch +2 / Stufe auf Entfesseln u.ä. und +1 / Stufe auf Akrobatik und Tanzen u.ä..
9) Zweiter Atem (U *) [8105] R: S / D: -
   Der Zaubernde erhält Stufe Ausdauerpunkte zusätzlich durch diesen Zauber.
10) Benommenheit heilen (H S *) [8107] R: S / D: -
    Der Zaubernde wird von Stufe / 5 KR Benommenheit geheilt.
10) Alarm (U *) [8106] R: S / D: -
    Der Zaubernde ist sofort hellwach und alarmiert. So kann er direkt nach dem Aufwachen aus Schlaf / einer Trance o.ä. reagieren.
11) Fokus (U) [8108] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde erhält +2 / Stufe auf Meditieren durch extreme Konzentration.
12) Berserkergang (U) [8109] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde verfällt für die Dauer des Spruchs in Berserkergang.
13) Rhythmus ändern (U) [8110] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann einen körperlichen Rhythmus (Schlafrhythmus, monatliche Regel usw.) um ± 1% / Stufe ändern. Der neue Rhythmus wird dann normal, bis der Zaubernde ihn erneut ändert. Der Zaubernde kann so sein Schlafbedürfnis senken. Er kann jedoch nicht den Zyklus wiederholt in dieselbe Richtung ändern (max. 3x beim Schlafen).
14) Konzentration (U) [8111] R: S / D: V
    Der Zaubernde bekommt +1 / Stufe auf ein Manöver durch intensive Konzentration darauf.
15) Muskeln kontrollieren (U) [8112] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde erhält totale Kontrolle über einen Muskel. Z.B. über sein Diaphragma (heilt Schluckauf...) oder über Schultermuskeln bei Streß usw.
16) Temperatur kontrollieren (U) [8113] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann seine Körpertemperatur um 0,5 °C pro Stufe verändern.
17) Metabolismus kontrollieren (U) [8114] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann seinen Stoffwechsel um ± 10% pro Stufe verändern. So kann er sich schneller erholen (von Erschöpfung, Wunden, Ermüdung usw.). Der Zaubernde benötigt dementsprechend mehr oder weniger Essen. Zauber erlaubt keine Geschwindigkeits-Zauber Effekte.
18) Kompensieren (U) [8115] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann beschädigte oder gestörte Sinne durch andere ersetzen (z.B. könnte er im Dunkeln durch Hören das Sehen ersetzen). So kann der Zaubernde fast normal handeln, wenn ein Sinn fehlt.
19) Proportionen kontrollieren (U) [8116] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann seine Körperproportionen nach seinem Willen umgestalten. Zu- oder Abnahme von Gewicht dauert noch normal lange, aber der Zaubernde kann festlegen, an welchen Stellen dies erfolgt.
20) Bewußt / Unbewußt (U) [8117] R: S / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann eine bewußte Körperfunktion auf unbewußt umschalten oder umgekehrt., So kann er seinen Herzschlag, Atmungsrate, Verdauung (Start / Stop) usw. bewußt kontrollieren, oder bewußte Vorgänge unbewußt ausführen (Nahrungsaufnahme, Schlafen, u.ä.).
25) Sofortige Umstellung (U *) [8118] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann sich körperlich sofort auf neue Bedingungen einstellen (Augen ans Dunkle gewöhnen, Haut an Sonne usw.).
30) Nerven kontrollieren (U) [8119] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann einen Nerv total kontrollieren. Er kann diesen Nerv von völlig abschalten (kein Schmerz) bis hypersensitiv (+30 auf Wahrnehmungswürfe mit diesem Nerv) regulieren.
50) Organ kontrollieren (U) [8120] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann ein Organ oder ein Organsystem total kontrollieren. Durch Kontrolle über die Körperflüssigkeiten und deren Umsatz durch das Organ erlangt er große Kontrolle über seinen Körper. Er kann z.B. seine Blutproduktion, Geschlechtstrieb, Aggressionen, Aussehen (Gehirnchemikalien) kontrollieren. Er kann eine Organfunktion um ± 100% pro 5 Stufen regulieren.

Körpererneuerung (Body Renewal) [SL92]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6), Mönche (Monk, SL-7) und Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Blutfluss stoppen I (H c *) [5345] R: S / D: C
   Stoppt eine 1 Blutung pro Kampfrunde, solange der Zaubernde sich konzentriert oder nicht bewegt.
2) Blutung stillen (H S c *) [5346] R: S / D: C
   Wie Blutfluss stoppen I, ist aber nach 1h permanent. Spruch wirkt auch, wenn der Zaubernde bewußtlos ist.
3) Benommenheit heilen I (H S *) [5347] R: S / D: -
   Der Zaubernde wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
4) Kleine Wunden heilen I (H S c *) [5348] R: S / D: P(C)
   Heilt 1 SP/min. Arbeitet auch unterbewußt.
5) Schnitte heilen I (H c) [5349] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, ist aber nach 1 KR permanent.
6) Brüche behandeln (H c) [5350] R: S / D: P(C)
   Wenn der Zaubernde sich 2h pro Tag für 1-10 Tage (je nach Schwere des Bruchs) auf den Spruch konzentriert wird ein einfacher Bruch geheilt. (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Muskeln / Sehnen heilen (H c) [5351] R: S / D: P(C)
   Wie Brüche behandeln, es werden aber zerschnittene oder gebrochene Muskeln und Sehnen geheilt.
8) Blutung stillen III (H S c *) [5352] R: S / D: C
   Wie Blutung stillen I, heilt aber eine Blutung von 3 pro KR.
9) Benommenheit heilen III (H S *) [5353] R: S / D: -
   Der Zaubernde wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
10) Gift widerstehen (H S c *) [5354] R: S / D: C
    Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Zaubernde sich konzentriert.
11) Kleine Wunden heilen II (H S c *) [5355] R: S / D: P(C)
    Heilt 2 SP/KR. Arbeitet auch unterbewußt.
12) Venen / Arterien heilen (H*) [5356] R: S / D: P (C)
    Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.
13) Schnitte heilen III (H c) [5357] R: S / D: C
    Wie Schnitte heilen I, es wird aber eine 3W6 Blutung geheilt.
14) Wahres Brüche behandeln (H c) [5358] R: S / D: P(C)
    Wie Brüche behandeln, Bruch ist jedoch schon nach 2h geheilt.
15) Wahres Muskeln / Sehnen heilen (H c) [5359] R: S / D: P(C)
    Wie Wahres Brüche behandeln, heilt aber Muskeln und Sehnen.
20) Gifte neutralisieren (H S c *) [5360] R: S / D: P(C)
    Neutralisiert mit bis zu 50% ein Gift (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn der Zaubernde bewußtlos ist, oder sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange der Zaubernde sich konzentriert.
25) Wahres Blutung stillen (H S c *) [5361] R: S / D: C
    Wie Blutung stillen I, stoppt aber jede Blutung und ist nach Blutung durch 1W6 in Minuten permanent.
30) Wahres Gift neutralisieren (H S c *) [5362] R: S / D: P(C)
    Wie Gifte neutralisieren, neutralisiert aber zu 100% (-Stufe des Giftes).
50) Wahre Erneuerung (H S) [5363] R: S / D: V
    Während er in einer Trance ist (Selbsterhaltung der Körperfähigkeitenliste), kann der Zaubernde die niedrigeren Sprüche zur Selbstheilung verwenden.

Körperfähigkeiten (Body Reins) [SL92]

Mönche (Monk, SL-7) und Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Balance (U *) [5364] R: S / D: V
   Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)
2) Muskelkontrolle (U c) [5365] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann seine Muskeln, Extremitäten und seinen Rumpf ein wenig verändern. Hilft beim Entfesseln oder bei durchqueren winziger Räume. 25-50 Bonus auf Entfesseln.
3) Konzentration I (U *) [5366] R: S / D: V
   Addiert 10 zu irgendeinem Manöver (kein Kampf), es kann nichts anderes in dieser Kampfrunde getan werden.
4) Schmerzlosigkeit 25% (S *) [5367] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
5) Gesicht verändern (P *) [5368] R: S / D: 1h
   Erlaubt es dem Zaubernden, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.
6) Wasserlunge (P *) [5369] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Konzentration II (U *) [5370] R: S / D: V
   Wie Konzentration I mit Bonus 20.
8) Stärke II (P *) [5371] R: S / D: 1min
   Verdoppelt Stärke des Zaubernden.
9) Schmerzlosigkeit 50% (S *) [5372] R: S / D: 1min/St
   Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
10) Körper verändern (P) [5373] R: S / D: 1h
    Wie Gesicht verändern, aber der gesamte Körper kann leicht verändert werden, um sich der gewünschten hominoiden Rasse anzupassen. (25% der Körpermasse)
11) Konzentration III (U *) [5374] R: S / D: V
    Wie Konzentration I mit Bonus 30.
12) Stärke III (P *) [5375] R: S / D: 1min
    Verdreifacht Stärke des Zaubernden.
13) Erwachen (S *) [5376] R: S / D: -
    Der Zaubernde erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Der Zaubernde kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *) [5377] R: S / D: 1min/St
    Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
20) Selbsterhaltung (HS*) [5378] R: S / D: V
    Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zaubernde in ein Koma, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde.
25) Konzentration V (U *) [5379] R: S / D: V
    Wie Konzentration I mit Bonus 50.
30) Stärke IV (P *) [5380] R: S / D: 1min
    Vervierfacht Stärke des Zaubernden.
33) Heldenmut (FH)* [26099] R: 10m / D: 3KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zaubernde ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *) [5381] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Korrosion meistern (Corrosion Mastery) [RCV60]

böse Magier (Evil Magician, SL-30)

1) Säure erschaffen I (E) [19375] R: 30cm / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann reines Wasser in eine Säure umwandeln, die A kritische Treffer durch Säure verursachen kann. Der Zaubernde kann pro Stufe 30ml erzeugen. Die Säure verursacht 10 Strukturschaden pro Minute der Einwirkung.
4) Säurewand (E) [19376] R: 30m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde erzeugt eine Wand aus Säurenebel mit dem Maßen 3m x 3m x 30cm. Kreaturen, die die Wand durchqueren, erleiden einen A kritischen Treffer durch Säure. Die Wand verursacht weiterhin 35 Punkte Strukturschaden (pro Minute oder beim Durchqueren).
5) Säure erschaffen II (E) [19377] R: 30cm / D: 1min/St
   Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure B kritische Treffer verursacht bzw. 20 Strukturschaden pro Minute.
6) Säure widerstehen (D) [19378] R: B / D: 1KR/St
   Das Ziel erhält +20 auf alle Widerstandswürfe gegen Säure und einen Bonus von +20 gegen alle Angriffe auf Säurebasis.
7) Säurebolzen (30m) (E) [3498] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen starker Säure schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Feuerbolzenangriffstabelle mit krit. Treffern durch Säure.
8) Säureball (3m) (E) [3501] R: 30m / D: -
   Ein 2,5 cm durch-messender Ball aus Säure entspringt der Handfläche des Zaubernden. Er explodiert und betrifft ein Gebiet mit 3 Meter Radius. Angriffstabelle Feuerball mit krit. Treffer durch Säure.
9) Wolke der Korrosion (E) [19381] R: 30m / D: 6KR
   Erzeugt eine 3m durchmessende Wolke aus saurem Dampf, die in der 1. und 2. Runde einen C kritischen Treffer durch Säure, in der 3. und 4. Runde einen B kritischen Treffer durch Säure und in der 5. und 6. Runde einen A kritischen Treffer durch Säure verursacht. Sie driftet mit dem Wind und wirkt auf alle im Radius. Die Wolke braucht eine Runde, um sich zu bilden, sodass jeder, der sich beim Wirken im Radius befindet, eine Bewegung ausführen kann, um sich aus dem Radius zu entfernen, ohne einen kritischen Treffer zu erleiden. Danach erleidet jedoch jeder, der sich zu irgendeinem Zeitpunkt in der Runde im Radius befindet, den angegebenen kritischen Treffer (maximal einen pro Runde).
10) Säure erschaffen III (E) [19382] R: 30cm / D: 1min/St
    Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure C kritische Treffer verursacht bzw. 30 Strukturschaden pro Minute.
11) Säurebolzen (60m) (E) [19383] R: 60m / D: -
    Wie Säurebolzen (30m), aber mit Reichweite 60 Meter.
12) Größere Säurewand (E) [19384] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Säurewand, außer dass Ziele, die die Wand passieren, einen kritischen Treffer der Säureklasse „C" erleiden.
13) Säureball (6m) (E) [3509] R: 30m / D: -
    Wie Säureball (3m), aber mit einem Radius von 6 Metern.
15) Säure erschaffen IV (E) [19386] R: 30cm / D: 1min/St
    Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure D kritische Treffer verursacht bzw. 40 Strukturschaden pro Minute.
16) Wolke der Zerstörung (E) [19387] R: 30m / D: 10KR
    Wie Wolke der Korrosion, außer dass die Dauer 10 Runden beträgt und die Wolke in den ersten beiden Runden einen E kritischen Treffer durch Säure verursacht. In den jeweils 2 folgenden Runden schwächt sich der Treffer um eine Kategorie ab, bis in den Runden 9 und 10 dann A kritische Treffer durch Säure erzeugt werden.
17) Säurerüstung (D) [19388] R: B / D: 1KR/St
    Wie Säure widerstehen, jedoch wird aller Säureschaden halbiert und alle kritischen Treffer durch Säure um einen Schweregrad verringert.
18) Säurebolzen (100m) (E) [3502] R: 100m / D: -
    Wie Säurebolzen (30m), aber mit Reichweite 100m Meter.
19) Säureball (9m) (E) [19390] R: 30m / D: -
    Wie Säureball (3m), aber mit einem Radius von 9 Metern.
20) Säure erschaffen V (E) [19391] R: 30cm / D: 1min/St
    Wie Säure erschaffen I, nur das diese stärkere Säure E kritische Treffer verursacht bzw. 50 Strukturschaden pro Minute.
25) Triade der Säurebolzen (E) [3511] R: 30m / D: -
    Drei Säurebolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.
30) Wolke des Untergangs (E) [19393] R: 30m / D: 6KR
    Wie Wolke der Korrosion, außer dass der Radius 1,5 Meter pro Stufe beträgt.
40) Wolke der Vernichtung (E) [19394] R: 30m / D: 10KR
    Wie Wolke der Zerstörung, außer dass der Radius 1,5 Meter pro Stufe beträgt.
50) Immunität (D) [19395] R: B / D: 1KR/St
    Das Ziel ist während der Wirkungsdauer immun gegen die Auswirkungen aller Säuren.

Kraft meistern (Force Master) [RCV35]

Kraftmagier (Forcemage, RCV-4)

1) Anorganisches schwächen (F) [14253] R: B / D: 1KR/St
   Bewirkt, dass jedes nicht magische, anorganische Material von bis zu 2,5kg/St die Hälfte seiner normalen Integrität verliert. So lange der Zauber wirkt, erleidet das Material doppelten Strukturschaden. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende anorganische Ziele.
2) Anziehungs-/Abstoßungspunkt I (F) [14254] R: 3m / D: 1KR/St
   Erschafft einen Anziehungs- oder Abstoßungspunkt von 500cm² Fläche. Dieser Punkt muss auf einer Oberfläche (egal ob lebend, unbelebt, mobil oder statisch) platziert werden.Wenn dieser Punkt in physikalischen Kontakt mit einer anderen Oberfläche kommt, werden die Flächen entweder voneinander abrutschen oder sich verbinden, je nachdem welche Version des Zaubers gewählt wurde. Um entsprechende Flächen zu trennen bzw. zusammenzufügen, wird eine gelungene Kraftprobe mit einem Malus von 20 benötigt.
3) Anziehungs-/Abstoßungsfeld I (F) [14255] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, nur dass die Fläche 80m² groß ist und sich an das Ziel anpasst und es umhüllt.
4) Rüstungsschnitt I (F*) [14256] R: B / D: 1KR/St
   Erzeugt ein reibungsfreies Feld um eine scharfe Kante herum, wodurch diese eine 5%ige Chance hat, Ziele zu durchschneiden, als hätten sie RS 2/0/0/0/1. Eine Kante von bis zu 30cm pro Stufe kann beeinflusst werden.
5) Oberflächenkriechen (F) [14257] R: B / D: 1min/St(C)
   Ermöglicht es dem Ziel, auf jeder Oberfläche in jeder Ausrichtung zu kriechen, vorausgesetzt, diese kann sein Gewicht tragen.
6) Organisches schwächen (F) [14258] R: B / D: 1KR/St
   Bewirkt, dass jede nicht-magische, organische Substanz sofort die Hälfte ihrer normalen Integrität verliert (d. h. sie ist nicht mehr so stabil wie zuvor und erleidet nach dem Wirken dieses Zaubers doppelt so viel Schaden. Dies schließt doppelte Treffer/Runde usw. ein). Magische oder außergewöhnliche organische Substanzen erhalten einen Widerstandswurf. Dieser Zauber kann 2,5kg pro Stufe des Zaubernden beeinflussen. Dieser Zauber wirkt auch auf lebende Ziele.
7) Anziehungs-/Abstoßungspunkt II (F) [14259] R: 6m / D: 1KR/St
   Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Malus 30 beträgt und die Fläche 650 cm² ist.
8) Anziehungs-/Abstoßungsfeld II (F) [14260] R: 6m / D: 1KR/St
   Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 30 beträgt und die Fläche 150m² ist.
9) Rüstungsschnitt II (F*) [14261] R: B / D: 1KR/St
   Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit 10% beträgt.
10) Oberflächengehen (F) [14262] R: B / D: 1min/St
    Wie Oberflächenkriechen, außer dass keine Konzentration erforderlich ist und das Ziel gehen kann.
11) Anorganisches zu Staub (F) [14263] R: 3m / D: -
    Anorganische Ziele müssen widerstehen oder erleiden einen C kritischen Treffer durch Auflösung.
12) Anziehungs-/Abstoßungspunkt III [14264] R: 9m / D: 1KR/St
    Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Malus 40 beträgt und die Fläche 800cm² ist.
13) Anziehungs-/Abstoßungsfeld III (F) [14265] R: 9m / D: 1KR/St
    Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 40 beträgt und die Fläche 230m² ist.
14) Rüstungsschnitt III (F*) [14266] R: B / D: 1KR/St
    Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit 15% beträgt.
15) Oberflächenlaufen (F) [14267] R: B / D: 1min/St
    Wie Oberflächengehen, außer dass das Ziel laufen kann.
16) Organisches zu Staub (F) [14268] R: 3m / D: -
    Organische Ziele müssen widerstehen oder erleiden einen C kritischen Treffer durch Auflösung.
17) Anziehungs-/Abstoßungspunkt IV (F) [14269] R: 12m / D: 1KR/St
    Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Malus 50 beträgt und die Fläche 900cm² ist.
18) Anziehungs-/Abstoßungsfeld IV (F) [14270] R: 12m / D: 1KR/St
    Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 50 beträgt und die Fläche 333m² ist.
19) Rüstungsschnitt IV (F*) [14271] R: B / D: 1KR/St
    Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit 20% beträgt.
20) Desintegrieren (F) [14272] R: B / D: -
    Das Ziel erhält einen E kritischen Treffer durch Auflösung.
25) Wahrer Anziehungs-/Abstoßungspunkt (F) [14273] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Anziehungs-/Abstoßungspunkt I, außer dass der Wirkungsbereich des Zaubers 6,5cm² pro Stufe des Zaubernden entspricht und der Malus 100 beträgt.
30) Wahres Anziehungs-/Abstoßungsfeld (F) [14274] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Anziehungs-/Abstoßungsfeld I, außer dass der Malus 100 beträgt und die Fläche 0,1m² pro Stufe ist.
35) Wahrer Rüstungsschnitt (F*) [14275] R: B / D: 1KR/St
    Wie Rüstungsschnitt I, außer dass die Wahrscheinlichkeit Stufe des Zaubernden in Prozent beträgt.
50) Energie meistern (F*) [14276] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann einmal pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste wirken.

Kraftfelder (Forcefields) [RCV79]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Kraftfeld entdecken (I) [3515] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kennt alle aktiven Kraftfelder in Reichweite.
4) Energierüstung (F) [3516] R: S / D: 1KR/St
   Erschafft eine schimmernde Rüstung um den Zaubernden. RS gegen Magie entspricht der Stufe des Zaubernden (die anderen entsprechend). Die Rüstung ist gewichtslos und behindert weder beim Kämpfen noch beim Bewegen.
5) Barriere I (F E) [3517] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft eine unsichtbare Barriere in 1,5 m Umkreis um das Ziel. Alle physischen und Elementenangriffe durch sie hindurch werden um 25 (Pool bzw. Elementenangriff) vermindert. Zum Durchdringen der Barriere ist eine Kraft- und eine Geschicklichkeitsprobe jeweils gegen den halben Wert nötig. Klappt eine der Proben nicht, erhält man einen krit. Treffer `A` durch Schock. Die Barriere bewegt sich mit dem Ziel.
6) Energiewall I (F E) [3518] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Energie. Der Wall hat pro Stufe des Zaubernden 5 Punkte "Lebensenergie" und einen "Rüstungsschutz" von 20. Der Wall kann nur eingerissen werden, wenn ein einzelner Angriff (oder ein koordinierter, Angriff) auf einen Schlag sämtliche Lebensenergie abzieht. Krit. Treffer durch Zauber zählen wie folgt: `A`=10, `B`=20, `C`=30, `D`=40, und `E`=50. Bei Waffen zählt 1/3 des Werts des krit. Treffers. Der Wall muß auf allen vier Seiten von festen Wänden umgeben sein (Er kann eine Tür füllen, aber nicht in einer Halle stehen). Er formt sich aus einem Punkt zu einem Maximum von 3x3x1m Größe. Der Zaubernde kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.
8) Hindernis I (F) [3519] R: 30m / D: 1KR/St
   Wenn dieser Spruch zusammen mit einem der Sprüche Energierüstung, Käseglocke oder Energiewall gesprochen wird, so verursacht jede Berührung mit dem Hindernis (egal ob eine physische Attacke, oder ein Versuch es zu durchdringen) einen krit. Treffer `A` durch Schock, wenn ein WW mißlingt.
10) Käfig I (F E) [3520] R: 30m / D: 1min/St
    Das (Die) Ziel(e) werden von einem Kraftfeld umgeben. Das Feld ist unbeweglich und formt eine Kugel um das Objekt herum. Jeder Versuch, das Feld zu durchdringen, resultiert in einer Zauberattacke, mit dem Feld als Angreifer (MM:-20). Wenn der WW gelingt, entkommt das Opfer dem Käfig und erhält einen krit. Treffer Schock `A` (Kein WW). Wenn der Wurf fehlgeht, bekommt er einen krit. Treffer durch Schock, je nach Schwere des Fehlwurfs: 1-10=`A`, 11-20=`B`, 21-30=`C`, 31-40=`D`, >40=`E`. Das Feld behindert Magie nicht und ist durchlässig für Gase. Allerdings läßt es Wind mit Geschwindigkeiten >20Km/h und Wasser nicht durch. Der Zaubernde kann den Wall unsichtbar oder als schimmernde Barriere gestalten.
11) Energiewall II (F E) [3521] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall I, aber der Wall braucht keine vier festen Wände mehr an den Seiten und kann bis zur Maximalgröße je nach Wunsch des Zaubernden geformt werden.
12) Barriere II (F E) [3522] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Barriere I, aber mit Radius 3 m.
13) Hindernis II (F) [3523] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `B`.
15) Käfig II (F E) [3524] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig I, aber Zauber müssen einen WW machen, um das Feld zu durchdringen.
17) Energiewall III (F E) [3525] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall II, aber die Maximalgröße beträgt jetzt 6 x 3 x 1 m.
18) Hindernis III (F) [3526] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Hindernis I, aber Berührungen verursachen einen krit. Treffer durch Schock `C`.
20) Käfig III (F E) [3527] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig II, aber der Zaubernde kann die Größe des Käfigs bestimmen, von (Stufe Metern) Radius bis zur Größe des (der) Ziel(s/e), wenn er den Zauber spricht.
25) Energiewall IV (F E) [3528] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall III, aber der Wall kann gerundet sein, oder sogar als 3 m durchmessende Sphäre oder Halbsphäre geformt sein.
30) Käfig IV (F E) [3529] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig III, aber das Feld läßt kein Gas durch (Erstickungsgefahr im Innern). ACHTUNG: Die Undurchlässigkeit des Feldes verhindert eine Unterhaltung durch das Feld. Der Zaubernde kann weiterhin 2 x Stufe Energiepunkte investieren, so daß diese zusätzlich ausgegebenen Energiepunkte die Angriffsstufe des Felds werden.
35) Energiewall V (F E) [3530] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Energiewall IV, aber der Wall bewegt sich, wenn der Zaubernde sich darauf konzentriert. Er wird nichts wegstoßen, kann aber auch nicht weggestoßen werden.
40) Käfig V (F E) [3531] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig IV, aber das Feld ist undurchlässig für Zauber in beide Richtungen.
50) Wahrer Käfig (F E) [3532] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Käfig V, aber der Zaubernde kann eine Richtung bestimmen, in der das Feld Magie hindurchläßt (entweder von innen nach außen oder umgekehrt).

Krankheiten (Disease) [SL60]

Macabre (Macabre, RCIII-11) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

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

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [SL39]

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

1) Nahrung konservieren (F) [25539] R: B / D: 1Woche
   Der Zaubernde konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
1) Krankheiten stoppen (H) [5648] R: 3m / D: P
   Stoppt eine Infektion und/oder die Verbreitung einer Krankheit in einem Ziel, nachdem er sich angesteckt hat. Es wird kein weiterer Schaden entstehen.
2) Nahrungsreinigung (F) [25570] R: B / D: P
   Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) [25561] R: B / D: P
   Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
3) Gifte neutralisieren (H) [5649] R: 3m / D: P
   Neutralisiert 1 Gift in einem Ziel. Bereits entstandener Schaden wird nicht geheilt.
4) Krankheiten widerstehen I (H) [5650] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Krankheiten.
5) Giften widerstehen I (H) [5651] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen zweiten Widerstandswurf gegen Gifte.
8) Krankheiten widerstehen II (H) [5652] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
9) Giften widerstehen II (H) [5653] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel bekommt zwei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
10) Geisteskrankheit heilen (H) [5654] R: 3m / D: P
    Ziel wird von einer Geisteskrankheit geheilt. Erholungszeit 1-50 Tage.
11) Krankheiten widerstehen III (H) [5655] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Krankheiten.
12) Giften widerstehen III (H) [5656] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel bekommt drei weitere Widerstandswürfe gegen Gifte.
14) Krankheit heilen (H) [5657] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann ein Ziel von einer Krankheit völlig heilen.
15) Vergiftung heilen (H) [3227] R: 3m / D: P
    Heilt ein Ziel sofort von einer beliebigen Vergiftung. Bereits vorhandener Schaden wird aber nicht wieder hergestellt.
18) Großes Krankheiten heilen (H) [5659] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Krankheit heilen (Ein Zaubernder der 18. Stufe kann 18 Personen von der selben Krankheit heilen).
19) Großes Vergiftungen heilen (H) [5660] R: 30m / D: P
    Der Zaubernde kann Stufe Ziele im Umkreis von 30m von einer Vergiftung heilen.
20) Wahres Geisteskrankheit heilen (H) [5661] R: 3m / D: P
    Wie Geisteskrankheit heilen, aber Heilung tritt sofort ein.
25) Großes Stoppen von Krankheit (H) [5662] R: 30m / D: P
    Jede Krankheit in 30m Umkreis ist eliminiert.
30) Großes Neutralisieren von Gift (H) [5663] R: 30m / D: P
    Jedes Gift in 30m Umkreis ist neutralisiert.
50) Wahres Heilen (H) [5664] R: 30m/St / D: P
    Eliminiert alle Krankheiten und/oder Gifte in 30m/Stufe Umkreis.

Kräuter meistern (Herb Mastery) [SL55]

Animisten (Animist, SL-7) und Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Wissen über Kräuter (I) [15155] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann die Beschaffenheit, Herkunft und den Wert eines beliebigen Heilkrauts (einer in der Medizin verwendeten Pflanze) verstehen; wenn die Pflanze kein Heilkraut ist (d. h. ungenießbar ist oder keine medizinische Verwendung hat), werden keine Informationen weitergegeben.
2) Kräuter verstärken II (U) [15156] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Wirksamkeit eines beliebigen wachsenden Heilkrauts um 100 % (d. h. x2) zu verstärken; der Zauber kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
3) Kräuter finden (30m) (I) [15157] R: 30m / D: 1KR/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine bestimmte Heilkrautsorte zu finden, sofern sie in Reichweite (unabhängig von physischen Hindernissen) ist: gibt die genaue Richtung, Entfernung und Menge an.
   Halbiert die Zeit, die bei der Suche nach einem bestimmten Heilkraut benötigt wird und gibt einen Bonus von 10 auf den folgenden Suchwurf.
4) Sofortige Kräuterheilkraft (U) [15158] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 1 beliebiges Heilkraut sofort wirksam zu machen. Ein alchemistisches Labor wird nicht benötigt.
5) Kräuterbeherrschung II (U) [15159] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann die Wirksamkeit eines beliebigen Heilkrauts (wachsend oder geerntet/verarbeitet) verdoppeln; der Zauber kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verstärken kombiniert werden.
6) Kräuter finden (100m) (I) [15160] R: 100m / D: 1KR/St
   Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 100m. Die benötigte Zeit wird durch 3 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +15.
7) Kräuteranbau (U) [15161] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein Heilkraut anbauen, indem er den richtigen Samen pflanzt; das Heilkraut ist steril und das Wachstum dauert 1W10 Runden.
8) Kräuterbeherrschung III (U) [15162] R: B / D: P
   Wie Kräuterbeherrschung II, jedoch mit dreifacher Wirksamkeit.
9) Kräuter finden (150m) (I) [15163] R: 150m / D: 1KR/St
   Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 150m. Die benötigte Zeit wird durch 4 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +20.
10) Kräuter reinigen (U) [15164] R: 3m / D: P
    Ermöglicht es dem Zaubernden, alle schädlichen Gifte, Nebenprodukte oder Nebenwirkungen aus allen Heilkräutern innerhalb der Reichweite zu entfernen.
11) Kräuterbeherrschung V (U) [15165] R: B / D: P
    Wie Kräuterbeherrschung II, jedoch mit fünffacher Wirksamkeit.
13) Kräuter finden (1500m) (I) [15166] R: 1500m / D: 1KR/St
    Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 1500m. Die benötigte Zeit wird durch 5 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +30.
15) Kräuterbeherrschung X (U) [15167] R: B / D: P
    Wie Kräuterbeherrschung II, jedoch mit zehnfacher Wirksamkeit.
20) Großes Kräuter finden (I) [15168] R: 30km / D: 1KR/St
    Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 30km. Die benötigte Zeit wird durch 10 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist +40.
25) Wahres Kräuter verstärken (U) [15169] R: B / D: P
    Wie Kräuter verstärken II, außer dass die Wirksamkeit von 1 wachsendem Kraut um 100 % x Stufe des Zaubernden erhöht wird (z. B. könnte ein Zaubernder der Stufe 30 die Wirksamkeit eines wachsenden Heilkrauts um 3000 % erhöhen, d. h. um das 30-fache).
30) Wahre Kräuterbeherrschung (U) [15170] R: B / D: P
    Wie Kräuterbeherrschung II, außer dass die Wirksamkeit von 1 Kraut um 100 % x Stufe des Zaubernden erhöht werden kann (z. B. könnte ein Zaubernder der Stufe 50 die Wirksamkeit des wachsenden Krauts um 5000 %, d. h. um das 50-fache, erhöhen).
50) Wahres Kräuter finden (I) [15171] R: 1,5km/St / D: 1KR/St
    Wie Kräuter finden (30m), aber mit Reichweite 1,5m pro Stufe. Der Standort wird auf 30m genau lokalisiert. Die benötigte Zeit wird durch Stufe/2 geteilt und der Bonus auf den Wurf ist Stufe x 2.
60) Kräuterforschung und -entwicklung (I/F) [26442] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann eine völlig neue Gattung von Heilkräutern erfinden, die auch fähig ist, sich in der freien Natur zu vermehren und auszubreiten. Details zu dem Heilkraut und die Dauer der Forschung müssen vom Meister genehmigt werden.

Kreise der Beschwörung (Circles of Summoning) [RCII58]

Beschwörer (Conjuror, RCII-8)

1) Vertrauter I (M) [4421] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Tiere beschwören II (FM) [16413] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann bis zu 2 Tiere beschwören, die im Laufe von 3 Runden nach und nach erscheinen, um seinen Befehlen zu folgen. Sie bleiben bis zu 10 Minuten pro Stufe und befolgen variable Anweisungen (die nur durch mindestens 1 Runde Konzentration geändert werden können) oder bis sie 1 Aufgabe erfüllt haben. Die allgemeine Art der Kreatur kann vom Zaubernden festgelegt werden, aber welche Kreatur exakt beschworen wird, sollte zufällig bestimmt werden (z. B. könnte der Zaubernde vier Beine und Hufe festlegen und ein Zebra, ein Pferd oder ein Kamel erhalten).
3) Monster beschwören II (FM) [16414] R: B / D: V
   Wie Tiere beschwören II, außer dass Monster von 2 Stufen beschworen werden können (z. B. könnte der Zaubernde vierbeinig und mit Klauen spezifizieren und einen Al-mi'raj, Höllenhund oder Basilisken erhalten).
4) Kleinere Dämonen beschwören (FM) [16415] R: B / D: V
   Wie Tiere beschwören II, außer dass 2 Dämonen beschworen werden können. Die Dämonen müssen keine Anweisungen befolgen, es sei denn, sie werden kontrolliert oder beherrscht. Der Zaubernde kann nichts über einen Dämon festlegen, es sei denn, sein wahrer Name ist bekannt, und der Zauber beschwört immer eine Anzahl von Dämonenstufen, die der Stufe des Zaubers entspricht. Kein einzelner Dämon wird die Stufe 4 überschreiten.
5) Tiere beschwören V (FM) [16416] R: B / D: V
   Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere 5 beträgt.
6) Geister beschwören II (FM) [16417] R: B / D: V
   Wie Tiere beschwören II, außer dass bis zu 2 Stufen Geister beschworen werden können. Die Geister müssen keine Anweisungen befolgen, es sei denn, sie werden kontrolliert oder beherrscht. Der Zaubernde kann nur die Geister der Toten beschwören, und diese müssen nicht mit ihm sprechen, es sei denn, der entsprechende Zauber „Konversation" wurde gewirkt. Der Zaubernde kann keinen bestimmten Geist beschwören, es sei denn, der wahre Name dieses Geistes ist bekannt und wird verwendet.
7) Monster beschwören V (FM) [16418] R: B / D: V
   Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 5 beträgt.
8) Geister beschwören V (FM) [16419] R: B / D: V
   Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 5 beträgt.
9) Größere Dämonen beschwören (FM) [16420] R: B / D: V
   Wie Kleinere Dämonen beschwören, außer dass die Gesamtzahl 9 beträgt und die maximale Stufe jedes Dämons 10 nicht überschreitet.
10) Tiere beschwören X (FM) [16421] R: B / D: V
    Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere 10 beträgt.
11) Monster beschwören VII (FM) [16422] R: B / D: V
    Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 7 beträgt.
12) Geister beschwören VII (FM) [16423] R: B / D: V
    Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 7 beträgt.
14) Monster beschwören X (FM) [16424] R: B / D: V
    Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 10 beträgt.
15) Großes Tiere beschwören (FM) [16425] R: B / D: V
    Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere 20 beträgt.
17) Geister beschwören X (FM) [16426] R: B / D: V
    Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 10 beträgt.
18) Großes Monster beschwören (FM) [16427] R: B / D: V
    Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 20 beträgt.
20) Großes Dämonen beschwören (FM) [16428] R: B / D: V
    Wie Kleinere Dämonen beschwören, außer dass die Gesamtzahl 20 beträgt und die maximale Stufe jedes Dämons 20 nicht überschreitet.
25) Großes Geister beschwören (FM) [16429] R: B / D: V
    Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen 20 beträgt.
30) Wahres Tiere beschwören (FM) [16430] R: B / D: V
    Wie Tiere beschwören II, außer dass die Gesamtstufe der Tiere der Stufe des Zaubernden entspricht.
35) Wahres Monster beschwören (FM) [16431] R: B / D: V
    Wie Monster beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen der Stufe des Zaubernden entspricht.
40) Wahres Dämonen beschwören (FM) [16432] R: B / D: V
    Wie Kleinere Dämonen beschwören, außer dass die Gesamtzahl der Stufe des Zaubernden entspricht und die Stufe jedes Dämons nicht beschränkt sind.
50) Wahres Geister beschwören (FM) [16433] R: B / D: V
    Wie Geister beschwören II, außer dass die Gesamtzahl der beschworenen Stufen der Stufe des Zaubernden entspricht.

Kreise der Macht (Circles of Power) [RCII56]

Beschwörer (Conjuror, RCII-8)

1) Machtkreis Schlaf (FM) [16434] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder fallen in einen verzauberten Schlaf.
2) Machtkreis Benommenheit (FM) [16435] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden für 1 Runde/5 % Fehlschlag benommen.
3) Machtkreis Bezaubern (FM) [16436] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden verzaubert und sehen den Zaubernden (und alle auf der gegenüberliegenden Seite des Machtkreises) als ihren vertrauten Freund.
4) Machtkreis Befehl [16437] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder dem verbalen Befehl des Zaubernden gehorchen. Pro Minute kann ein einfacher Befehl gegeben werden. Zu beachten ist, dass die Ziele keine Befehle befolgen, die offensichtlich schädlich oder tödlich sind.
5) Machtkreis Unsichtbarkeit (FM) [16438] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden unsichtbar. Die unsichtbaren Ziele können pro fünf Stufen des Zaubers (abgerundet) eine feindselige Aktion ausführen oder erhalten (siehe Liste Wege der Unsichtbarkeit), bevor sie ihre Unsichtbarkeit verlieren.
6) Machtkreis Schmerzen (FM) [16439] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten jede Runde, in der sie einen Widerstandswurf nicht bestehen, 10 % ihrer momentanen Lebensenergie abgezogen.
7) Machtkreis Leidenschaft (FM) [16440] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder eine vom Zaubernden gewählte Emotion empfinden und entsprechend handeln. Je mehr der Widerstandswurf verfehlt wird, desto extremer ist die Emotion.
8) Machtkreis Stärke (FM) [16441] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Bonus von 1 pro Punkt des Fehlwurfs auf ihre Kraft. Dieser hält 1 Minute/Stufe des Zaubernden an.
9) Machtkreis Wahnsinn (FM) [16442] R: B / D: V
   Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden mit einem zufälligen Wahnsinn befallen, der 1 Tag/10 Fehlwurf anhält.
10) Machtkreis Stärkeschwund (FM) [16443] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder verlieren 1 Kraftpunkt/Runde an den Kraftkreis. Diese Kraftpunkte können normal geheilt werden.
11) Machtkreis Wissen (FM) [16444] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Talentpunkt pro 1 Fehlwurf in einem beim Ausführen des Zaubers festgelegten Talent. Dieses Wissen hält 1 Tag/10 % Fehlschlag an, bevor es vollständig vergessen wird.
12) Machtkreis Tote beleben (FM) [16445] R: B / D: V
    Alle Toten im Wirkungsbereich werden belebt und folgen den Anweisungen des Zaubernden (siehe Tote beleben I auf der Liste "Nekromantie"). Der Zaubernde kann eine Leiche/Stufe kontrollieren.
13) Machtkreis Allsehend (FM) [16446] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder ihnen sind alle Aktivitäten innerhalb von 15m/Stufe des Kreises bewusst. Ähnlich in der Wirkung wie der Zauber Naturbewusstsein auf der Liste Wissen über die Natur.
14) Machtkreis Wahrnehmung (FM) [16447] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Bonus von 2 pro 5 Fehlwurf auf alle Wahrnehmungswürfe. Die Wirkung dieses Zaubers dauert 10 Minuten/10 % Malus.
15) Machtkreis Energiewall (FM) [16448] R: B / D: V
    Der „Kreis" wird zu einer praktisch undurchdringlichen Kraftsphäre, die 1 Minute/Stufe des Zaubernden anhält. Die Sphäre hat 1000 Trefferpunkte. Wenn die Sphäre entsprechenden, kumulierten Schaden erhalten hat, löst sie sich auf. Kritische Treffer zählen hierbei wie folgt: Waffen = 45, A = 10, B = 20, C = 30, D = 40, E = 50 usw.)
16) Machtkreis Zauber (FM) [16449] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten 1 Zauber pro 10 Minuten. Wenn ein Charakter mehr Zauber erhält als seine Gesamtzahl, wird der Überschuss aufgrund einer Überlastung (Burnout) von seiner Gesamtzahl (permanent) abgezogen.
17) Machtkreis Heilung (FM) [16450] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder 1 Treffer/ Minute während der normalen Dauer des Machtkreises heilen.
18) Machtkreis Zauberentzug (FM) [16451] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder verlieren 1 Zauber pro Kampfrunde.
19) Machtkreis Tod (FM) [16452] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder sie erhalten auf drei verschiedenen Tabellen (nach Wahl des Zaubernden) jeweils einen kritischen Treffer der Kategorie E.
20) Machtkreis Teleport (FM) [16453] R: B / D: V
    Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden an einen Ort nach Wahl des Zaubernden teleportiert. Behandle dies wie Teleport I auf der Liste Erhabene Brücke.
25) Machtkreis stabilisieren (FM) [16454] R: B / D: 1h/St
    Nachdem ein Machtkreis gezeichnet wurde, kann dieser Zauber gewirkt werden, um die Dauer des Kreises auf 1 Stunde/Stufe zu erhöhen.
30) Machtkreis Zaubermatrix (FM) [16455] R: B / D: V
    Ermöglicht dem Zaubernden eine von zwei Optionen: Erstens kann er mehrere Kraftkreise (innerhalb einer Reichweite von 15m/Stufe) für die Übertragung von Zaubern oder Zaubersprüchen verbinden oder er kann diesen Zauber verwenden, um mehreren Zaubernden zu ermöglichen, ihre Zauber zu bündeln, um einen einzigen Zauberspruch beliebiger Stufe (ohne ASP) zu wirken, sofern die erforderlichen Zauber verfügbar sind und der Zauberspruch mindestens einem der Zaubernden bekannt ist. Jeder Zaubernde muss sich in einem separaten Machtkreis befinden, um mit der Matrix verbunden zu werden. Nur ein Zauberer darf den Zauber

Kreise des Schutzes (Circles of Protection) [RCII57]

Beschwörer (Conjuror, RCII-8)

1) Schutzkreis gegen Tiere (FD) [16457] R: B / D: 10min/St
   Wenn der Zauber gewirkt und ein ordnungsgemäßer Kreis gezeichnet wurde, erhalten alle Tiere im Wirkungsbereich einen negativen Modifikator (siehe oben) auf alle Aktionen. Dieser Zauber kann auch ohne den eigentlichen Kreis gewirkt werden, aber ohne den Kreis beträgt der negative Modifikator nur -20 für das Ziel mit einer Reichweite von 15m, und nur der Zaubernde oder ein einzelnes bestimmtes Ziel wird geschützt.
2) Schutzkreis gegen Böses (FD) [16458] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen das Böse (aus der Perspektive des Zaubernden) gilt.
3) Schutzkreis gegen Elementarkräfte (FD) [16459] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen natürliche Elementarkräfte wie Sturm oder Wüstenhitze wirkt.
4) Schutzkreis gegen Geister (FD) [16461] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Geister wirkt.
5) Mehrfachkreis II (U) [16462] R: 30m / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Kreise umeinander zu legen, wodurch ihre Wirkungen kombiniert werden, ohne sich gegenseitig aufzuheben. Wenn dieser Zauber nicht verwendet wird und sich zwei oder mehr Kreise beliebiger Art physisch oder in ihrer Wirkung überschneiden oder überlappen, werden beide aufgehoben, wobei als Rückkopplungseffekt 1/4 der momentanen Lebensenergie jedes Kreises auf den/die Zaubernden zurückfallen.
6) Schutzkreis gegen Gargoyles (FD) [16463] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Gargoyles wirkt.
7) Schutzkreis gegen Werkreaturen (FD) [16464] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Werkreaturen wirkt.
8) Schutzkreis gegen Efreeti/Djinn (FD) [16465] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Efreeti und Dschinn aller Arten wirkt.
9) Schutzkreis gegen Grundmagie und prosaische Magie (FD) [16466] R: B / D: 10min/St
   Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mit Grund- oder prosaische Magie wirkt, die im Wirkungsbereich ausgeführt werden. (Keine Elementarangriffe!). Beim Ausführen des Zaubers muss festgelegt werden, gegen welche der beiden Magiearten er wirken soll.
10) Mehrfachkreis III (U) [16467] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 3 Kreise gilt.
11) Schutzkreis gegen Konstrukte (FD) [16468] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Konstrukte aller Art gilt.
12) Schutzkreis gegen Elemente (FD) [16469] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Elementare aller Art sowie gegen Elementarangriffswürfe gilt.
13) Schutzkreis gegen Untote (FD) [16470] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Untote aller Art gilt.
14) Schutzkreis gegen Mentalmagie (FD) [16471] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mittels Mentalmagie im Wirkungsbereich gilt.
15) Mehrfachkreis IV (U) [16472] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 4 Kreise gilt.
17) Schutzkreis gegen Dämonen (FD) [16473] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Dämonen aller Art gilt.
18) Schutzkreis gegen Feenwesen (FD) [16474] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Feenwesen aller Art gilt.
20) Schutzkreis gegen Göttermagie (FD) [16475] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffswürfe durch Göttermagie innerhalb des Wirkungsbereichs gilt.
25) Mehrfachkreis V (U) [16476] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 5 Kreise gilt.
27) Schutzkreis gegen Alte Magie (FD) [16477] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffswürfe durch alte Magie innerhalb des Wirkungsbereichs gilt.
30) Schutzkreis gegen Drachen (FD) [16478] R: B / D: 10min/St
    Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Drachen aller Art gilt.
50) Wahrer Mehrfachkreis (U) [16479] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Mehrfachkreis II, nur dass dieser Zauber so viele Kreise wie die Stufe des Zaubernden innerhalb des Wirkungsbereichs gleichzeitig zulässt.

Kreise meistern (Circle Mastery) [RCII63]

Runenmeister (Runemaster, RCII-9)

1) Schutzkreis gegen Tiere (FD) [16457] R: B / D: 10min/St
Wenn der Zauber gewirkt und ein ordnungsgemäßer Kreis gezeichnet wurde, erhalten alle Tiere im Wirkungsbereich einen negativen Modifikator (siehe oben) auf alle Aktionen. Dieser Zauber kann auch ohne den eigentlichen Kreis gewirkt werden, aber ohne den Kreis beträgt der negative Modifikator nur -20 für das Ziel mit einer Reichweite von 15m, und nur der Zaubernde oder ein einzelnes bestimmtes Ziel wird geschützt.
2) Schutzkreis gegen Böses (FD) [16458] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen das Böse (aus der Perspektive des Zaubernden) gilt.
3) Schutzkreis gegen Elementarkräfte (FD) [16459] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen natürliche Elementarkräfte wie Sturm oder Wüstenhitze wirkt.
4) Schutzkreis gegen Geister (FD) [16461] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Geister wirkt.
5) Mehrfachkreis II (U) [16462] R: 30m / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Kreise umeinander zu legen, wodurch ihre Wirkungen kombiniert werden, ohne sich gegenseitig aufzuheben. Wenn dieser Zauber nicht verwendet wird und sich zwei oder mehr Kreise beliebiger Art physisch oder in ihrer Wirkung überschneiden oder überlappen, werden beide aufgehoben, wobei als Rückkopplungseffekt 1/4 der momentanen Lebensenergie jedes Kreises auf den/die Zaubernden zurückfallen.
6) Schutzkreis gegen Untote (FD) [16470] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Untote aller Art gilt.
7) Schutzkreis gegen Werkreaturen (FD) [16464] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Werkreaturen wirkt.
8) Schutzkreis gegen Grundmagie und prosaische Magie (FD) [16466] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mit Grund- oder prosaische Magie wirkt, die im Wirkungsbereich ausgeführt werden. (Keine Elementarangriffe!). Beim Ausführen des Zaubers muss festgelegt werden, gegen welche der beiden Magiearten er wirken soll.
9) Schutzkreis gegen Mental- & Göttermagie (FD) [15029] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffe mit Mental- oder Götter-Magie wirkt, die im Wirkungsbereich ausgeführt werden. Beim Ausführen des Zaubers muss festgelegt werden, gegen welche der beiden Magiearten er wirken soll.
10) Schutzkreis gegen Alte Magie (FD) [16477] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Angriffswürfe durch alte Magie innerhalb des Wirkungsbereichs gilt.
10) Schutzkreis gegen Dämonen (FD) [16473] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, außer dass der Schutz gegen Dämonen aller Art gilt.
11) Machtkreis Schlaf (FM) [16434] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder fallen in einen verzauberten Schlaf.
12) Machtkreis Benommenheit (FM) [16435] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden für 1 Runde/5 % Fehlschlag benommen.
13) Machtkreis Befehl [16437] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder dem verbalen Befehl des Zaubernden gehorchen. Pro Minute kann ein einfacher Befehl gegeben werden. Zu beachten ist, dass die Ziele keine Befehle befolgen, die offensichtlich schädlich oder tödlich sind.
14) Machtkreis Unsichtbarkeit (FM) [16438] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden unsichtbar. Die unsichtbaren Ziele können pro fünf Stufen des Zaubers (abgerundet) eine feindselige Aktion ausführen oder erhalten (siehe Liste Wege der Unsichtbarkeit), bevor sie ihre Unsichtbarkeit verlieren.
15) Machtkreis Schmerzen (FM) [16439] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten jede Runde, in der sie einen Widerstandswurf nicht bestehen, 10 % ihrer momentanen Lebensenergie abgezogen.
16) Machtkreis Stärke (FM) [16441] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Bonus von 1 pro Punkt des Fehlwurfs auf ihre Kraft. Dieser hält 1 Minute/Stufe des Zaubernden an.
17) Machtkreis Wahnsinn (FM) [16442] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden mit einem zufälligen Wahnsinn befallen, der 1 Tag/10 Fehlwurf anhält.
18) Machtkreis Stärkeschwund (FM) [16443] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder verlieren 1 Kraftpunkt/Runde an den Kraftkreis. Diese Kraftpunkte können normal geheilt werden.
19) Machtkreis Wissen (FM) [16444] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder erhalten einen Talentpunkt pro 1 Fehlwurf in einem beim Ausführen des Zaubers festgelegten Talent. Dieses Wissen hält 1 Tag/10 % Fehlschlag an, bevor es vollständig vergessen wird.
20) Mehrfachkreis III (U) [16467] R: 30m / D: 10min/St
Wie Mehrfachkreis II, außer dass dieser Zauber für bis zu 3 Kreise gilt.
25) Schutzkreis gegen Drachen (FD) [16478] R: B / D: 10min/St
Wie Schutzkreis gegen Tiere, nur dass der Schutz gegen Drachen aller Art gilt.
30) Machtkreis Teleport (FM) [16453] R: B / D: V
Alle innerhalb des Wirkungsbereichs müssen widerstehen oder werden an einen Ort nach Wahl des Zaubernden teleportiert. Behandle dies wie Teleport I auf der Liste Erhabene Brücke.
50) Machtkreis Zaubermatrix (FM) [16455] R: B / D: V
Ermöglicht dem Zaubernden eine von zwei Optionen: Erstens kann er mehrere Kraftkreise (innerhalb einer Reichweite von 15m/Stufe) für die Übertragung von Zaubern oder Zaubersprüchen verbinden oder er kann diesen Zauber verwenden, um mehreren Zaubernden zu ermöglichen, ihre Zauber zu bündeln, um einen einzigen Zauberspruch beliebiger Stufe

Kristalle meistern (Crystal Mastery) [RCIII70]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Kristallohren (U) [14715] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde ist auf die Schwingungen aller Kristalle im Umkreis von 30m abgestimmt und kann so an einem entfernten Ort mit Kristallen mithören, als wäre er selbst dort.
2) Kristallkraft I (U) [14716] R: S / D: 1min/St
Verleiht dem Zaubernden +5 Kraft und +5 Lebensenergie.
3) Kristallaugen (U) [14717] R: S / D: 1min/St
Wie Kristallohren, nur dass der Zaubernde ein visuelles Bild erhält.
4) Kristallschuppen (U) [14718] R: S / D: 1min/St
Ein Teil der Haut des Zaubernden wird hart wie Kristall. Wirkt wie RS 8/7/7/1/9, +5 Hitzeresistenz, +10 Kälteresistenz.
5) Kristallkraft II (U) [14719] R: S / D: 1min/St
Verleiht dem Zaubernden +10 Kraft und +10 Lebensenergie.
6) Kristallgeschoss (E) [14720] R: 15m / D: -
Ein kleiner Kristall (6mm Durchmesser) wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Treffer wird auf der Angriffstabelle Schock bestimmt mit kritischen Treffern durch Aufprall, wobei die kritischen Treffer um eine Stufe verringert werden. (A = kein kritischer Treffer, B = A, C = B usw.). Der Kristall ist halb so groß wie ein Kristallsamen und hat einen Wert von einem halben Goldstück.
7) Kristallhaut (U) [14721] R: S / D: 1min/St
Ein Teil der Haut des Zaubernden wird hart wie Kristall. Wirkt wie AT 8/7/5/1/13, +5 Hitzeresistenz, +10 Kälteresistenz.
8) Wahre Kristallkraft (U) [14722] R: S / D: 1min/St
Verleiht dem Zaubernden +15 Stärke und +15 Lebensenergie.
9) Wahres Kristallgeschoss (E) [14723] R: 30m / D: -
Wie Kristallgeschoss, jedoch mit einer Reichweite von 30m.
10) Kristallrüstung (U) [14724] R: S / D: 1min/St
Ein Teil der Haut des Zaubernden wird hart wie Kristall. Wirkt wie RS 9/9/9/1/17, +5 Hitzeresistenz, +10 Kälteresistenz.
11) Kristallblick (U) [14725] R: S / D: 1min/St
Die Augen des Zaubernden werden facettiert und er sieht die Welt durch viele Ebenen hindurch. Unsichtbare Objekte sind nun sichtbar, Illusionen sind Silouetten aus Magie, magische macht flackert, und der Zaubernde kann all dies sowohl bei Nacht als auch bei Tag sehen. Der Zaubernde kann nicht weiter als 15 Meter sehen, hat aber ein Sichtfeld von 270 Grad.
12) Kristallbolzen (E) [14726] R: 30m / D: -
Ein Kristallfragment (6mm Durchmesser, 20mm lang) wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen (Angriffstabelle Schockbolzen). Verursacht entsprechende kritische Treffer sowohl durch Aufprall als auch durch Schock.
13) Kristallmacht I (U) [14727] R: S / D: 1min/St
Verleiht dem Zaubernden +20 Kraft und +20 Lebensenergie.
14) Kristallresonanzstrahl (F) [14728] R: 30m / D: -
Wenn der Zaubernde mit den Fingern schnippt, versetzt er seinen Körper mit hoher Schallenergie in Schwingung. Der Zaubernde bündelt diese Energie dann zu einem Schallstrahl und richtet ihn auf ein Ziel. Jegliches Glas im Wege dieses Strahls zerspringt und verursacht ein kritischen Treffer A durch Aufprall bei allen Personen, die sich im Bereich des umherfliegenden Glases befinden (ca. 1,5m Radius). Der Schallstrahl verursacht beim Ziel einen kritischen Treffer C durch Aufprall und alle Personen im Umkreis von 3m um den Zaubernden müssen eine Selbstbeherrschungsprobe mit 20 Malus bestehen, sonst werden sie aufgrund des plötzlichen Lärmausbruchs für 1 Runde benommen.
15) Kristallklinge I (F) [14729] R: B / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Metallklinge magisch zu verzaubern. Die Klinge hat Kristallfestigkeit, ist transparent und ohne magische Hilfe unzerstörbar. Die Klinge bekommt einen Schadensbonus von 350.
16) Kristallmacht II (U) [14730] R: S / D: 1min/St
Verleiht dem Zaubernden +25 Kraft und +25 Lebensenergie.
17) Wahrer Kristallbolzen (E) [14731] R: 100m / D: -
Wie Kristallbolzen, aber mit einer Reichweite von 100m.
18) Kristallklinge II (F) [14732] R: B / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Metallklinge magisch zu verzaubern. Die Klinge hat Kristallfestigkeit, ist transparent und ohne magische Hilfe unzerstörbar. Diese Klinge schneidet alles durch, was keine magische Aura hat. Daher werden alle nicht-magischen Rüstungen mit Rüstungswert 0 behandelt. Die Klinge bekommt einen Schadensbonus von 350.
19) Wahrer Kristallresonanzstrahl (F) [14733] R: 100m / D: -
Wie Kristallresonanzstrahl, außer dass der Schallstrahl ein Ziel in einer Entfernung von 100m angreifen kann und jeder, der sich innerhalb von 10m um den Zaubernden befindet, muss eine Selbstbeherrschungsprobe mit 50 Malus bestehen oder ist für 1 Runde benommen.
20) Wahre Kristallmacht (U) [14734] R: S / D: 1min/St
Verleiht dem Zaubernden +30 Kraft und +30 Lebensenergie.
25) Geladener Kristallbolzen (E) [14735] R: 30m / D: -
Wie Kristallbolzen, jedoch mit zusätzlichen Hitze- und Licht/Elektrizitäts-kritischen Treffern von einer Stufe niedriger als die Aufprall- und Schock kritischen Treffer (d. h. Aufprall- und Schock A = kein Hitze- und Licht/ Elektrizitäts-kritischer Treffer, Aufprall- und Schock B = Hitze- und Licht/ Elektrizität A usw.).
30) Wahre Kristallklinge (F) [14736] R: B / D: 1min/St
Wie Kristallklinge II,aber auch magisch gerüstete, denen ein Widerstandswurf gegen diesen Zauber misslingt, werden als Rüstungswert 0 behandelt.
50) Wahrer geladener Kristallbolzen (E) [14737] R: 100m / D: -
Wie Wahrer Kristallbolzen, jedoch mit Hitze- und Licht/Elektrizitäts-kritischen Treffer von gleicher Schwere wie die Aufprall- und Schock-kritischen Treffer.

Kristallkraft (Crystal Power) [RCIII66]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

2) Kristallvermehrer I (F) [28292] R: B / D: 24h
Ermöglicht es einem Kristall, dessen Farbe mit der des Zaubernden übereinstimmt, als Spruchvermehrer +1 zu dienen. Sobald der Kristallvermehrer einmal verwendet wurde, zerfällt er zu Staub.
3) Kristallspeicher I (F) [14738] R: B / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, Zauber in einem Kristall zu speichern, der mit Kristallmatrix I behandelt wurde. Der Zaubernde lädt den Kristall auf und dieser Zauber verhindert den Verlust der Zauber.
4) Kleine Kristallfundstelle lokalisieren (I) [14739] R: 3m/St / D: C
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine kleine Kristallfundstelle zu lokalisieren. Eine kleine Kristallfundstelle ist ein Bereich, der dem Zaubernden einen x2 Spruchmultiplikator gewährt, solange er sich in diesem Bereich befindet. Der Bereich ist normalerweise mit Kristallen der Kristallfarbe des Zaubernden gefüllt.
5) Kristallmatrix I (F) [14740] R: B / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Kraftmatrix innerhalb eines Kristalls zu erschaffen. Diese Kraftmatrix ermöglicht es dem Zaubernden, die Kraft des Kristalls zu speichern und wieder abzurufen. Kristallmatrix I ermöglicht es dem Kristall, bis Zauber bis zu seiner Magiekapazität zu speichern. Wird seine Magiekapazität überschritten, zerbricht der Kristall und fällt in Stücke. Die Magiekapazität üblicher Kristalle beträgt ungefähr 1 Zauber pro 10 Karat.
6) Kristallvermehrer II (F) [28294] R: B / D: 24h
Wie Kristallvermehrer I, außer dass es ein Spruchvermehrer +2 wird.
7) Kristallspeicher II (F) [14741] R: B / D: 24h
Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix II auflädt.
8) Größeren Kristallort finden (I) [14742] R: 30m/St / D: C
Wie Kleine Kristallfundstelle lokalisieren, außer dass er eine große Kristallfundstelle lokalisiert, die dem Zaubernden als x3 Spruchmultiplikator dient, solange sich der Zaubernde in der Fundstelle befindet.
9) Kristallmatrix II (F) [14743] R: B / D: 24h
Wie Kristallmatrix I, außer dass die doppelte Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.
10) Kristallsprache (U) [14744] R: S / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprache magischer Kristalle zu sprechen und zu verstehen. Alle Kristallzauber der Stufe 11 oder höher müssen in Kristallsprache gesprochen werden, um zu wirken.
11) Kristallspeicher III (F) [14745] R: B / D: 24h
Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix II24hI auflädt.
13) Kristallvermehrer III (F) [28296] R: B / D: 24h
Wie Kristallvermehrer I, außer dass es ein Spruchvermehrer +3 wird.
15) Kristallmatrix III (F) [14746] R: B / D: 24h
Wie Kristallmatrix I, außer dass die dreifache Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.
16) Kristallspeicher IV (F) [14747] R: B / D: 24h
Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix IV auflädt.
17) Kristallherz (F) [14748] R: S / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, sein Herz durch ein Kristallherz zu ersetzen. Es dient als x2-Zaubermultiplikator und kann ohne magische Hilfe nicht durchbohrt werden. Wenn sein ursprüngliches Herz verletzt wird, wird der Zaubernde verletzt. Nach Ende des Spruchs wird das Kristallherz wieder durch das ursprüngliche Herz ersetzt (unabhängig der Entfernung).
19) Kristallvermehrer IV (F) [28298] R: B / D: 24h
Wie Kristallvermehrer I, außer dass es ein Spruchvermehrer +4 wird.
20) Kristallmatrix IV (F) [14749] R: B / D: 24h
Wie Kristallmatrix I, außer dass die vierfache Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.
25) Kristallspeicher V (F) [14750] R: B / D: 24h
Wie Kristallspeicher I, außer dass er eine Kristallmatrix V auflädt.
30) Wahres Kristallherz (F) [14751] R: S / D: 24h
Wie Kristallherz, außer dass es ein x3 Spruchvermehrer ist.
50) Kristallmatrix V (F) [14752] R: B / D: 24h
Wie Kristallmatrix I, außer dass die fünffache Magiekapazität des Kristalls gespeichert werden kann.

Kristallmagie (Crystal Magic) [RCIII68]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Kristallinfusion (F) [14753] R: S / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die Verwendung von Kristallmagie vorzubereiten. Zu beachten ist, dass ohne diesen Schutz die Verwendung der anderen Zauber höherer Stufen auf dieser Liste dem Zaubernden schweren Schaden zufügen werden. Der Zaubernde erhält einen Widerstandswurf gegen die Zauberstufe, der doppelt so hoch ist wie der normale Wert (d. h. ein Zauber der Stufe 3 wirkt wie ein Zauber der Stufe 6). Wenn der Zaubernde seinen Widerstandswurf nicht besteht, erleidet er folgenden Schaden:
01-75: Koma (1 bis 6 Monate);
76-90: Geistiger Tod (dahinvegetieren);
91-100: Tod.
Spätestens beim ersten Wirken dieses Zaubers muss die Farbe des Kristallmagiers gewählt werden. Normalerweise ist es die Farbe seines Lehrers, sie kann jedoch auch zufällig vom Spielleiter gewählt werden.
2) Kristalle finden (P) [14754] R: S / D: C
Entdeckt jeden Kristall in einem Radius von 1,5 Metern.
3) Kristallanalyse (I) [14755] R: B / D: -
Gibt Auskunft über die Beschaffenheit und Herkunft des Kristalls sowie darüber, wann und wie der Kristall gewonnen und bearbeitet wurde.
4) Kristallportal I (F) [14756] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 30cm groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.
5) Kristallortung (P) [14757] R: S / D: 1min/St
Gibt die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Kristall innerhalb von 30m pro Stufe an, den der Zaubernde kennt oder der ihm detailliert beschrieben wurde.
6) Kristallportal II (F) [14758] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 3m groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.
7) Kristallquest (I) [14759] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Vision von einer Aufgabe zu erhalten, die erfüllt werden muss, bevor er sich für seinen Platz im Jenseits qualifizieren kann. Die Mission wird normalerweise zu dem Zeitpunkt angenommen, zu dem der Zaubernde diesen Zauber erlernt. Die Aufgabe bezieht sich normalerweise auf einen bestimmten Kristall, wobei ein Scheitern zum vorübergehenden Verlust des Status für das Leben nach dem Tod führt (die Kristallsuche kann erneut versucht werden, wenn danach ein weiterer Spruch dieser Liste erlernt wird). Die Aufgabe muss im Rahmen der Fähigkeiten des Zaubernden liegen.
8) Kristallportal III (F) [14760] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 30m groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.
9) Wahre Kristallortung (P) [14761] R: S / D: 1min/St
Gibt die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Kristall innerhalb von 1,5km pro Stufe an, den der Zaubernde kennt oder der ihm detailliert beschrieben wurde.
10) Kristallportal IV (F) [14762] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 1500m groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.
11) Kristallsamen (U) [14763] R: B / D: 1KR
Ermöglicht es dem Zaubernden, Kristallfragmente und Kristallstaub (in der Kristallfarbe des Zaubernden) sowie 5 Tränen des Zaubernden zu nehmen, um einen Kristallsamen zu erschaffen.
12) Kristallbrut (E) [14764] R: B / D: 24h
Dies ist ein besonderer Vertrauter. Der Vertraute hat die Form eines facettenreichen geschliffenen Kristalls, dessen Farbe der Kristallfarbe des Zaubernden entspricht. Die Kristallbrut entsteht aus den fünf Tränen des Zaubernden, Kristallstaub in der Kristallfarbe des Zaubernden und diesem Zauber, der sieben Wochen lang siebenmal täglich in gleichen Abständen gewirkt wird. Jede Unterbrechung dieses strengen Zeitplans zerstört den Zauber und alle bisherigen Arbeiten gehen verloren (es muss von vorne begonnen werden). Der Kristall wird normalerweise in ein Schmuckstück eingesetzt und einer Person gegeben, die der Zaubernde ausspionieren oder beschützen möchte. Der Zaubernde kann pro Stufe einen Kristall haben. Der Zaubernde steht in ständigem Kontakt mit dem Kristall, bis dieser zerstört wird oder der Zaubernde stirbt. Der Zaubernde hat durch die Kristallbrut sehen, wenn sie weniger als 1500 Metern und hören, wenn die weniger als 15km pro Stufeentfernt ist. Jede Kristallbrut außerhalb dieser Reichweite wird wahrgenommen, wobei nur deren Richtung bekannt ist. Wenn die Kristallbrut zerstört wird, erleidet der Zaubernde einen Verlust von 40 % seiner aktuellen Lebensenergie und hat 1 Woche lang einen Malus von -50 auf alle Aktionen. Die Kristallbrut kann sich aufrichten und mit 30cm pro Kampfrunde fortbewegen und hat eine Sichtweite von bis zu 15 Metern und eine Hörweite von 30 Metern (Flüstern verringert die Reichweite auf 3 Meter, während Schreien die Reichweite auf bis zu 100 Metern erhöht, je nach Lautstärke des Schreiens). Die Kristallbrut bewegt sich nur auf Anweisung des Zaubernden.
13) Kristallblume (F) [14765] R: B / D: 1KR
Ein Kristallsamen wird gepflanzt und mit 1 Träne des Zaubernden begossen – mehr braucht es nicht, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt.
Der Samen wächst zu einer mystischen Kristallblume heran. Es dauert einen Monat, bis der Samen zu einer ausgewachsenen Kristallblume herangewachsen ist, die 1 tropfenförmige Kristallfrucht trägt. Sobald die Frucht gepflückt wurde, verwelkt die Blume und stirbt ab. Die Blume wird 20cm hoch. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.
14) Kristallportal V (F) [14766] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 15km groß und kann von jedem durchschritten werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.
15) Kristallrebe (F) [14767] R: B / D: 1KR
Ein Kristallsamen wird gepflanzt und das Begießen mit einer Träne des Zaubernden sowie das Wirken dieses Zaubers sind alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einer mystischen Kristallrebe heran. Es dauert zwei Monate, bis der Samen zu einer reifen Kristallrebe herangewachsen ist, die tropfenförmige Kristallfrüchte trägt (1W3 pro Rebe pro Monat während der Wachstumsperiode). Am Ende der zweimonatigen Wachstumsperiode verwelkt die Rebe und stirbt ab. Die Rebe

wächst 10 bis 20cm pro Monat; Kristallfrüchte wachsen in Trauben. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.

16) Kristallportal VI (F) [14768] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 75km groß und kann von jedem durchschritten werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.

17) Kristallbusch (F) [14769] R: B / D: 1KR
Ein Kristallsamen wird gepflanzt, und mit einer Träne des Zaubernden gegossen. Das Wirken dieses Zaubers ist dann alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einem mystischen Kristallbusch heran. Es dauert sechs Monate, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbusch herangewachsen ist, und weitere sechs Monate, in denen Busch tränenförmige Kristallfrüchte trägt (1W6 Busch pro Monat während dieser Zeit). Er erreicht eine Höhe von 60cm bis 120cm. Wenn der Busch am Ende der Periode nicht abgeschnitten wird, besteht eine 50-prozentige Chance, dass aus dem Wurzelsystem ein neuer Busch sprießt. Kristallfrüchte hängen einzeln am Busch. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.

18) Kristallportal VII (F) [14770] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 150 km groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.

19) Kristallknollen (F) [14771] R: B / D: 1KR
Ein Kristallsamen wird gepflanzt und mit einer Träne des Zaubernden gegossen. Das Wirken dieses Zaubers ist dann alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einem mystischen Kristallbusch heran, der keine Kristallfrüchte trägt, aber 1W6 Kristallknollen an seinen Wurzeln hat (ähnlich wie Kartoffeln). Der Kristallknollenstrauch braucht sechs Monate, um zu wachsen, und weitere sechs Monate, um zu reifen und die Kristallknollen zu tragen. Die Kristallknolle enthält 1W6 Kristalle, ist aber ansonsten identisch mit Kristallfrüchten. Sobald die Knollen ausgegraben sind, stirbt der Kristallknollenstrauch ab.

20) Kristallportal VIII (F) [14772] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 300km groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden geschwärzt und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.

25) Kristallbaum (F) [14773] R: B / D: 1KR
Ein Kristallsamen wird gepflanzt und mit einer Träne des Zaubernden gegossen. Das Wirken dieses Zaubers ist dann alles, was nötig ist, damit der Kristallsamen zu wachsen beginnt. Der Samen wächst zu einem mystischen Kristallbaum heran. Es dauert ein Jahr, bis der Samen zu einem ausgewachsenen Kristallbaum herangewachsen ist, und ein weiteres Jahr, bis der Baum seine tränenförmigen Kristallfrüchte trägt (1W6 pro Alter des Baumes in Jahren). Der Baum wächst jedes Jahr zwischen 30cm und 1 Meter in die Höhe und 7 bis 15 cm im Durchmesser. Die Kristallfrüchte hängen einzeln. Siehe Anmerkung zu Kristallfrüchten oben.

30) Wahres Kristallportal (F) [14774] R: B / D: 1KR/St
Öffnet ein Portal zwischen zwei Kristallen. Das Portal ist 90cm x 180cm x 450km groß und kann von jedem passiert werden. Beide Kristalle werden schwarz und zerfallen zu Staub, wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde.

40) Kristallverschiebung (U) [28356] R: S / D: V
Bewirkt, dass der nächste Kristallportal-Zauber des Zaubernden, der innerhalb der nächsten 3 Kampfrunden gespeochen werden muss, bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit oder Zukunft öffnet. Dies geschieht zufällig (sowohl die Richtung als auch Größe der Zeitverschiebung).

50) Kristallisches Leben (U) [14775] R: S / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, den Alterungsprozess zu stoppen. Der Zaubernde altert nicht mehr. Zu beachten ist, dass der Zaubernde, wenn er auch nur einen Tag lang versäumt, Kristallinfusion zu wirken, sofort zu altern beginnt und alle Tage, Wochen, Monate und/oder Jahre, die der Zaubernde der Natur vorenthalten hat, seinen Körper zermürben werden.

Dem Kristallmagier Fendndr Unodrer werden für eine Woche alle Zauberfähigkeiten entzogen (aufgrund eines Zauberpatzers). Da er am nächsten Tag den einfachen Zauber Kristallinfusion der Stufe 1 nicht wirken kann, der für die Aufrechterhaltung dieses Zaubers jeden Tag gewirkt werden muss, werden die 30 Jahre, 7 Monate und 12 Tage, die er nicht gealtert ist, plötzlich auf den Körper des Zauberwendenden übertragen. Fendndr Unodrer ist um 367 Monate gealtert und wird höchstwahrscheinlich an den schweren Belastungen oder seinem hohen Alter sterben. Spielleiter werden dazu angehalten, den Körper des Opfers einen Widerstandswurf gegen Herzversagen im Verhältnis zu seiner Konstitution durchführen zu lassen, wobei für jeden Monat, um den er gealtert ist, ein Malus von -1 gilt. In diesem Fall hat Fendndr Unodrer einen Malus von 307!

Kristallrunenstein (Crystal Runestone) [RCIII-72]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14)

1) Reinigen (F) [14776] R: B / D: -
Der Kristallrunenstein wird von allen Restenergien gereinigt (d. h. von bösen/guten Verunreinigungen, alten Zaubermustern, die noch nachwirken, usw.).

2) Grundieren (F) [14777] R: B / D: -
Bereitet den Kristallrunenstein für die Aufnahme von Kristallrunen und anderen damit verbundenen Zaubersprüchen vor. Durch das Grundieren des Kristallrunensteins können viele Kristallrunen platziert werden, ohne dass sich Magie/Energien gegenseitig überlagern.

3) Kristallrune entschlüsseln (I) [14778] R: B / D: 1KR/St
Gibt dem Zaubernden detaillierte Informationen über Kristallrunen, sodass die Kristallrune verwendet werden kann. Dieser Zauber entschlüsselt 1 Kristallrune pro Runde.

4) Kristallrune I (F) [14779] R: B / D: V
Dieser Zauber schreibt einen Zauber auf die Oberseite eines Kristallrunensteins; die Kristallrune kann dann verwendet werden, um den geschriebenen Zauber einmal zu wirken. Der Zaubernde verbraucht den Zauber, um den einzuschreibenden Zauber zu wirken, und den Zauber, um den Kristallrune Zauber zu wirken. Kristallrune I kann nur Zauber der Stufe 1 einschreiben. Der Kristallrunenstein kann wiederverwendet werden. Sobald der Zauber innerhalb der Kristallrune ausgelöst wurde, verblasst die Kristallrune-Markierung auf der facettierten Oberfläche des Kristallrunensteins.

5) Kristallrune Empathie (F) [14780] R: B / D: 24h
Verleiht dem Kristallrunenstein Empathie, sodass jeder, der sich darauf eingestimmt hat, die Kristallrunen darauf verwenden kann. Dies gibt keine Informationen über die Kristallrunen oder die in die Kristallrunen eingravierten Zauber, sodass die Kristallrunen blind verwendet werden, sofern sie nicht entschlüsselt werden.

6) Kristallrune II (F) [14781] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. und 2. Stufe einschreiben kann.

7) Kristallrunenverknüpfung II (F) [14782] R: B / D: 24h
Bewirkt, dass die nächsten beiden Kristallrunenzauber des Zaubernden miteinander verknüpft werden. Die erste Kristallrune, die nach dem Kristallrunenverknüpfungszauber gewirkt wird, gilt als die primäre Kristallrune innerhalb der Verknüpfung, und der zweite Kristallrunenzauber gilt als die verknüpfte Kristallrune. Wenn die primäre Kristallrune freigesetzt/verwendet wird, wird die verknüpfte Kristallrune sofort freigesetzt/verwendet (als Sternzauber).

8) Kristallrune III (F) [14783] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 3. Stufe einschreiben kann.

9) Tiefe Inschrift I (F) [14784] R: B / D: 24h
Bewirkt, dass der nächste Kristallrune-Zzauber des Zaubernden mehrfach (zweimal) verwendet werden kann, bevor die Kristallrune verblasst.

10) Kristallrune IV (F) [14785] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 4. Stufe einschreiben kann.

11) Sprachaktivierung (F) [14786] R: B / D: 24h
Bewirkt, dass die nächste Kristallrune des Zaubernden sprachaktiviert ist. Um die Kristallrune auszulösen, muss ihr Name in der magischen Sprache der Kristalle ausgesprochen werden.

12) Kristallrune V (F) [14787] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 5. Stufe einschreiben kann.

13) Kristallrunenverknüpfung III (F) [14788] R: B / D: 24h
Wie Kristallrunenverknüpfung II, außer dass zwei Kristallrunen nacheinander mit der primären Kristallrune verbunden sind.

14) Kristallrune VI (F) [14789] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 6. Stufe einschreiben kann.

15) Kristallrunen Gedanken (F) [14790] R: B / D: 24h
Wie Kristallrune Empathie, außer dass der Kristallrunenstein dem Eingestimmten mitteilt, welche Zauber in jeder der Kristallrunen eingeschrieben sind.

16) Kristallrune VII (F) [14791] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 7. Stufe einschreiben kann.

17) Kristallrunenverknüpfung IV (F) [14792] R: B / D: 24h
Wie Kristallrunenverknüpfung II, außer dass drei Kristallrunen nacheinander mit der primären Kristallrune verbunden sind.

18) Kristallrune VIII (F) [14793] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 8. Stufe einschreiben kann.

19) Tiefe Inschrift II (F) [14794] R: B / D: 24h
Wie Tiefe Inschrift I, außer dass die Kristallrune dreimal verwendet werden kann, bevor sie verblasst.

20) Kristallrune IX (F) [14795] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 9. Stufe einschreiben kann.

25) Kristallrune X (F) [14796] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 10. Stufe einschreiben kann.

30) Tiefe Inschrift III (F) [14797] R: B / D: 24h
Wie Tiefe Inschrift I, außer dass die Kristallrune viermal verwendet werden kann, bevor sie verblasst.

50) Große Kristallrune (F) [14798] R: B / D: V
Wie Kristallrune I, außer dass der Zaubernde Zauber der 1. bis 20. Stufe einschreiben kann.

Kristallvisionen (Crystal Visions) [RCV75]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Kristall entdecken (I c) [3533] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt jedes nichtmagische, kristalline Material. Der Zaubernde kann sich jede KR auf 1 Gebiet mit 3 m Radius konzentrieren.
2) Kristall bearbeiten (F) [3534] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zaubernden, jedes kristalline Material zu bearbeiten und ihm die gewünschte Form zu geben.
3) Kristall verzaubern (F) [3535] R: B / D: 1h/St
   Spruch verzaubert einen nichtmagischen Kristall, für höhere Sprüche dieser Liste.
4) Kristall untersuchen (I) [3536] R: 3m / D: -
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde feststellen, ob ein Kristall verzaubert ist. Wenn er verzaubert ist, erfährt der Zaubernde, wer ihn verzaubert hat und welche Zauber gerade auf ihn einwirken.
5) Kristallsicht I (F c) [3537] R: 300m/St / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde kann einen Ort, eine Person oder ein Objekt, das (den, die) er kennt durch seinen verzauberten Kristall betrachten. Maximale Entfernung des Objekts (o.ä.) ist 300 m pro Stufe.
6) Kristall lokalisieren (I c) [3538] R: 300m/St / D: 1min/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die Entfernung und Richtung zu jedem verzauberten Kristall in Reichweite, egal ob seiner, oder nicht.
7) Kristall beschwören (F) [3539] R: 15m/St / D: -
   Zauber bringt Kristall sofort zurück in die Hand des Zaubernden.
8) Kristalle verbinden (F) [3540] R: B / D: P
   Der Zaubernde zwei oder mehr verzauberte Kristalle `verbinden`, so daß eine mentale Kommunikation (oder ein Austausch von Zaubern) möglich ist. Der Zauber muß auf jeden Kristall gesprochen werden.
9) Kristallstimme (F c) [3541] R: B / D: 1min/St(C)
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde seine Stimme in das Gebiet projizieren, das er gerade mit seinem Kristall beobachtet (benötigt einen Kristallsicht-Zauber). Der Zaubernde kann auch Geräusche aus dem Gebiet hören. Zusätzlich ist auch Kommunikation durch verbundene Kristalle möglich.
10) Kristallsicht II (F c) [3542] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
11) Kristallfalle (F M) [3543] R: B / D: V
    Wenn dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall geworfen wird, bildet sich in diesem eine mentale Falle. Jeder andere als der Zaubernde, der ihn berührt oder zu benutzen versucht verliert seinen Geist in den Tiefen des Kristalls (kein WW). Um wieder freizukommen muß ihm eine Probe gegen 1/2 Weisheit gelingen. Ein Versuch pro Minute ist erlaubt.
12) Göttermagie übertragen (F) [3544] R: V / D: V
    Wird dieser Zauber auf einen verzauberten Kristall gesprochen (in Verbindung mit einem Kristallsicht-Zauber), so kann ein Zauber der Göttermagie durch den Kristall gesprochen werden. Der Zauber betrifft ein zufälliges Ziel (Ort, Person oder Objekt) der zu sehenden Szene. Die Reichweite des Zaubers entspricht dem entsprechenden Kristallsicht-Zauber.
13) Kristallwachstum (F) [3545] R: B / D: 2Wochen
    Dieser Spruch erlaubt es dem Zaubernden einen permanent verzauberten Kristall wachsen zu lassen, der auf ihn abgestimmt ist. Der Kristall muß nicht mit einem Zauber belegt werden, um höhere Sprüche aufnehmen zu können. Der Zaubernde benötigt einen speziellen Apparat, um einen Kristall wachsen zu lassen (Wert:5-50 GS).
14) Mentalmagie übertragen (F) [3546] R: V / D: V
    Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Mentalmagie.
15) Kristallsicht III (F c) [3547] R: 15km/St / D: 1h/St(C)
    Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
16) Grundmagie übertragen (F) [3548] R: V / D: V
    Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.
17) Kristall entmagisieren (F) [3549] R: B / D: P
    Zerstört die Magie in einem verzauberten Kristall und macht ihn so unbrauchbar für die Sprüche dieser Liste.
18) Alte Magie übertragen (F) [3550] R: V / D: V
    Wie Göttermagie übertragen, aber dieser Spruch dient zum Übertragen von Grundmagie.
19) Zauber anzapfen (F) [3551] R: B / D: -
    Erlaubt es dem Zaubernden jeden übertragenen Zauber mit Hilfe seines Kristalls zu empfangen oder zu unterbrechen. Der übertragene Zauber muß nicht für den Zaubernden bestimmt gewesen sein, wenn auch so Zauber durch verbundene Kristalle ausgetauscht werden können.
20) Wahre Kristallsicht (F) [3552] R: 150km/St / D: 1Tag/St(C)
    Wie Kristallsicht I, bis auf Dauer und Reichweite.
25) Zauberwissen (F) [3553] R: V / D: V
    Wenn dieser Zauber zusammen mit einem übertragen-Zauber benutzt wird, kann der Zaubernde ein Ziel wählen (Zauberwirkungsort ist nicht mehr zufällig).
30) Kristall zerschmettern (F) [3554] R: V / D: -
    Der Zaubernde läßt einen Kristall seiner Wahl explodieren (kein WW auch für verzauberte Kristalle). Jeder in 10 m Umkreis um den Kristall muß einen WW machen, oder die Folgen der Explosion tragen. Angriffsstufe ist (30 minus (Entfernung des Opfers x 3 in Metern). So würde eine Entfernung von 10 m eine Angriffsstufe von 0 zur Folge haben, und wenn jemand den Kristall hält, eine Angriffsstufe von 30. Geht der WW fehl, so erhält das Opfer einen kritischen Treffer durch Splitter (Shrapnel, RMCV S.108): Fehlwurf: 1-10: krit. Treffer `A`, 11-20: `B`, 21-30: `C`, 31-50: `D` und >50: `E`. ACHTUNG: Dieser Spruch kann durch verbundene Kristalle als eine Art Bombe übertragen werden.
50) Permanenter Kristall (F) [3555] R: B / D: P
    Verzaubert einen Kristall permanent und versieht ihn mit einem Kristallsicht- und Kristallstimme-Zauber von unbegrenzter Reichweite und Dauer. Jeder, egal ob Magiekundiger oder nicht, kann diesen Kristall zum Beobachten benutzen. Einstimmungsschwierigkeiten für den Benutzer werden vom Spielleiter definiert.

Kurzzeitige Veränderungen (Ephemeral Enhancement) [RCV84]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Stärke (I *) [3556] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde erfährt den höchsten Eigenschaftswert des Ziels.
2) Schwäche (I *) [3557] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde erfährt den niedrigsten Eigenschaftswert des Ziels.
3) Zurückgeben I (F) [3558] R: B / D: P
   Verändert einen Eigenschaftswert des Ziels um 1 pro 3 Stufen des Zaubernden zurück in Richtung des ursprünglichen Wertes. Verändert nur Eigenschaften, die durch Magie, Gift oder Krankheit verändert wurden, nicht altersbedingte Erscheinungen. Ein Eigenschaftswert kann nur einmal nach einem Verlust wieder angehoben werden, und maximal bis Stufe Tage nach dem Verlust.
4) Verstärken I (F) [3559] R: B / D: 1KR/St
   Hebt eine Eigenschaft des Ziels um max. (Stufe des Zaubernden / 4) Punkte bis zum Maximum.
5) Flüchtig I (F) [3560] R: B / D: 1KR/St
   Hebt eine Eigenschaft um 1 Punkt pro 5 Stufen des Zaubernden. Eigenschaften können auch über das Maximum gesteigert werden, für 1 Punkt pro 10 Stufen des Zaubernden.
6) Übertragen I (F) [3561] R: B / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann einen Teil eines seiner Eigenschaftswerte (bis zur Hälfte) auf einen anderen übertragen (1 Punkt pro 2 Stufen des Zaubernden). Es können nur gleiche Eigenschaften übertragen werden. Der Zaubernde muß sich die Punkte zurückholen, indem er diesen Spruch noch mal spricht, bevor die Dauer des Spruchs um ist, oder er verliert die Punkte, und ist für (übertr. Punkte) Tage auf (-5 pro Punkt). Die Eigenschaft des Ziels kann über Maximum gehen, dann kann der Zaubernde allerdings nur 1 Punkt pro 4 Stufen übertragen.
7) Zurückgeben II (F) [3562] R: B / D: P
   Wie Zurückgeben I, aber es können 2 Punkte pro 3 Stufen übertragen werden, und 2 Eigenschaften gleichzeitig.
8) Verstärken II (F) [3563] R: B / D: 1KR/St
   Wie Verstärken I, aber mit 2 Punkten pro 4 Stufen.
9) Flüchtig II (F) [3564] R: B / D: 1KR/St
   Wie Flüchtig I, aber mit 2 Punkten pro 5 Stufen.
10) Übertragen II (F) [3565] R: B / D: 1min/St
    Wie Übertragen I, aber zwei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.
11) Wahres Zurückgeben (F) [3566] R: B / D: P
    Wie Zurückgeben I, aber es können 1 Punkt pro Stufe übertragen werden, und 3 Eigenschaften gleichzeitig.
12) Verstärken III (F) [3567] R: B / D: 1KR/St
    Wie Verstärken I, aber mit 3 Punkten pro 4 Stufen.
13) Flüchtig III (F) [3568] R: B / D: 1KR/St
    Wie Flüchtig I, aber mit 3 Punkten pro 5 Stufen.
14) Übertragen III (F) [3569] R: B / D: 1min/St
    Wie Übertragen I, aber drei Eigenschaften können gleichzeitig übertragen werden.
15) Neutralisieren (F) [3570] R: B / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann den Bonus einer Eigenschaft eines Ziels komplett neutralisieren.
20) Dauerhaftes Zurückgeben (F) [3571] R: B / D: P
    Wie Zurückgeben I, aber es wird bis zum Maximum der Eigenschaft zurückgegeben.
25) Wahres Verstärken (F) [3572] R: B / D: 1KR/St
    Wie Verstärken I, aber mit 1 Punkte pro Stufe.
30) Dauerhaftes Erhöhen (F) [3573] R: B / D: P
    Erhöht eine Eigenschaft eines Ziels permanent um 1 Punkt pro 5 Stufen des Zaubernden. Ein Zaubernder kann eine Eigenschaft nur einmal erhöhen. Wird versucht, eine Eigenschaft mehrmals zu erhöhen, so besteht eine 20% Chance, daß sie permanent auf 1 sinkt.
50) Reorganisieren (F) [3574] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann die Eigenschaften eines Ziels komplett neu arrangieren (nicht die Boni oder Mali aufheben!).

Küsse (Kisses) [RCIV60]

Houri (Houri, RCIV-6)

1) Kuss des Schmerzes (M*) [14586] R: B / D: -
   Das Ziel verliert 20% seiner maximalen (nicht aktuellen) Lebensenergie und ist eine Runde lang benommen.
2) Kuß der Benommenheit (M*) [14587] R: B / D: 1KR/5Fehlwurf
   Das Ziel ist benommen.
4) Kuß des Feuers (M*) [14588] R: B / D: -
   Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel 40% seiner maximalen Lebensenergie verliert.
5) Kuß der Schwäche (M*) [14589] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
   Die Kraft des Ziels wird auf 1 reduziert.
6) Kuß des Schlafs (M*) [14590] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
   Das Ziel fällt in einen tiefen Schlaf.
7) Kuß der Sklaverei (M*) [14591] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
   Das Ziel muss dem Zaubernden in allen Dingen gehorchen, die ihm nicht völlig fremd sind.
8) Kuss der Blindheit (M*) [14592] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
   Das Ziel ist blind.
9) Kuss der Qual (M*) [14593] R: B / D: -
   Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel 60% seiner maximalen Lebensenergie verliert.
10) Kuss der Verbindung (M*) [14594] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
    Das Ziel ist mental mit dem Zaubernden verbunden und je nach Ausgang eines Willenskampfes (jeweils Proben gegen Willen) kann jeder von beiden die Kontrolle über den Körper des anderen übernehmen.
11) Kuß der Lähmung (M*) [14595] R: B / D: 1KR/5Fehlwurf
    Das Ziel ist gelähmt.
12) Kuß des Komas (M*) [14596] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
    Das Ziel fällt in ein Koma.
13) Kuss der Verwandlung (M*) [14597] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
    Das Ziel wird in einen Frosch (oder eine Kröte) verwandelt. Dieser Zauber kann aufgehoben werden, wenn das Ziel von einem Adligen des anderen Geschlechts geküsst wird. Der Spielleiter kann diesen Zauber nach Belieben an seine Kampagne anpassen.
14) Kuß der Tortur (M*) [14598] R: B / D: -
    Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel 90% seiner maximalen Lebensenergie verliert.
15) Kuß der Amnesie (M*) [14599] R: B / D: 1Tag/10Fehlwurf
    Das Ziel leidet unter Amnesie und erinnert sich für die Dauer des Zaubers nicht an seine Vergangenheit.
20) Kuß des Todes (M*) [14600] R: B / D: -
    Wie Kuss des Schmerzes, nur dass das Ziel stirbt.
25) Kuß der Infantilität (M*) [14601] R: B / D: 1h/10Fehlwurf
    Das Ziel verfällt in einen kindlichen Zustand.
30) Luftkuss (M*) [14602] R: 30m / D: -
    Wenn unmittelbar nach diesem Zauber ein Kusszauber gewirkt wird, beträgt seine Reichweite 30 Meter. Dies erfordert weiterhin ein kooperatives Ziel für die erhöhte Widerstandswurf-Modifikation von -30.
50) Kuß des Lebenssaugens (M*) [14603] R: B / D: -
    Wie Kuss des Schmerzes, nur dass dem Ziel seine Lebenskraft wie bei Absolution entzogen wird. Diese Lebenskraft wird von der Zaubernden absorbiert, die dadurch alle ihre Wunden heilt und ihre Zauber vollständig wiederherstellt.

Leben beherrschen (Life Mastery) [SL50]

Priester (Cleric, SL-7)

1) Konservieren (1min/St) (H) [6825] R: 3m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann einen Körper konservieren und weiteren Schaden verhindern (Eigenschaften) oder den Schaden von vorhandenen Wunden stoppen. Ziel ist im Koma. Spruch hindert die Seele nicht am Verlassen des Körpers.
3) Konservieren (1h/St) (H) [6826] R: 3m / D: 1h/St
   Wie oben, aber Dauer ist 1h/Stufe.
5) Lebenserhaltung (1h/St) (H) [6827] R: 3m / D: 1h/St
   Dieser Spruch hindert die Seele am Verlassen des Körpers. Der Spruch muß binnen 2 Minuten nach dem Tod angewendet werden, sonst ist Wiederbelebung nötig.
7) Konservieren (1Tag/St) (H) [6828] R: 3m / D: 1Tag/St
   Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.
10) Konservieren (1Woche/St) (H) [6829] R: 3m / D: 1Woche/St
    Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.
11) Lebenserhaltung (1Tag/St) (H) [6830] R: 3m / D: 1Tag/St
    Wie oben, aber Dauer ist 1Tag/Stufe.
12) Wiederbelebung (100x) (H) [6831] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann einen Toten erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele des Toten muß noch existieren und er darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß derjenige gegen seine Lebensenergie würfeln, aber es wird 10 für jeden Tag, den er tot ist addiert. Opfer muß sich 100x die Zeit, die er tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).
15) Wiederbelebung (50x) (H) [6832] R: 3m / D: P
    Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 5 auf den Lebensenergiewurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 50x die Zeit, die er tot ist.
16) Lebenserhaltung (1Woche/St) (H) [6833] R: 3m / D: 1Woche/St
    Wie oben, aber Dauer ist 1Woche/Stufe.
17) Wiederbelebung (20x) (H) [6834] R: 3m / D: P
    Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 2 auf den Lebensenergie- wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 20x die Zeit, die er tot ist.
19) Wissen restaurieren (H) [6835] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann fast alle geistigen Fähigkeiten des Ziels restaurieren, auch Erfahrung (% Erfahrungspunkte, die verloren gehen, sind 1% / pro Tag des Todes.
20) Wiederbelebung (1x) (H) [6836] R: 3m / D: P
    Wie oben, nur werden pro Tag des Todes nur 1 auf den Lebensenergie-wurf aufgeschlagen und die Erholungszeit beträgt 1x die Zeit, die er tot ist.
25) Wiederbelebung (0,5x) [6837] R: 3m / D: P
    Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.
30) Wahres Wissen restaurieren (H) [6838] R: 3m / D: P
    Wie Wissen restaurieren, nur wird der gesamte Verstand vollständig wiederhergestellt (auch Erfahrung).
50) Wahre Wiederbelebung (H) [6839] R: 3m / D: P
    Wie Wiederbelebung, nur wird der Tote automatisch wiederbelebt und es gibt keine Erholungszeit.
60) Die Verbindung erneuern (H) [26231] R: B / D: P
    Wie Wahre Wiederbelebung (H), aber der Zaubernde kann die Seele eines Ziels zurückholen, welches Opfer des Spruchs Schwarze Absolution (F *) (oder irgendetwas Vergleichbarem) geworden ist.
75) Körperwiederherstellungswunsch (H) [26240] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann den Körper eines toten Wesens wiederherstellen, sofern der Zaubernde einen Teil des Körpers (Haarlocke...) berühren kann. Da es sich bei diesem Zauber um einen Wunsch handelt, der der Gottheit des Zaubernden vorgelegt wird, hat der Meister zu ermitteln, mit welchen Auflagen die Erfüllung dieses Wunsches verbunden ist, sofern er überhaupt erfüllt wird.

Lebendes ändern (Living Change) [SL77]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Lebensenergie heilen (Life Essence Healing) [RCT86]

Heiler (Healer, SL-7)

2) Lebensessenz diagnostizieren (P) [19486] R: 3m / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, genau zu bestimmen, wie viel Lebensessenz sich in einer Kreatur befindet.
3) Lebensessenz reinigen (H) [19487] R: 3m / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Lebensessenz eines Ziels von allen Giften, Krankheiten oder Verunreinigungen zu reinigen.
5) Lebensessenz wiederherstellen III (H) [19488] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, bis zu 3 Punkte Lebensessenz des Ziels wiederherzustellen. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Verlust der Lebensessenz nur vorübergehend ist, also beispielsweise zuvor Lebensessenz heilen gewirkt wurde.
7) Lebensessenz III heilen (H) [19489] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, den permanenten Schaden an der Lebensessenzkapazität des Ziels zu heilen, sodass verlorene Lebenessenz wieder zurückgewonnen werden kann. Dieser Zauber heilt bis zu 3 Punkte permanentverlorene Lebensessenz. Dieser Zauber stellt aber keine Lebensessenz wieder her!
10) Lebensessenz wiederherstellen V (H) [19490] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber bis zu 5 Punkte Lebensessenz wiederherstellt.
12) Lebensessenz heilen V (H) [19491] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber bis zu 5 Punkte permanent verlorene Lebensessenz heilt.
15) Lebensessenz wiederherstellen VII (H) [19492] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber bis zu 7 Punkte Lebensessenz wiederherstellt.
17) Lebensessenz heilen VII (H) [19493] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber bis zu 7 Punkte permanent verlorene Lebensessenz heilt.
20) Lebensessenz wiederherstellen X (H) [19494] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber bis zu 10 Punkte Lebensessenz wiederherstellt.
25) Lebensessenz heilen X (H) [19495] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber bis zu 10 Punkte permanent verlorene Lebensessenz heilt.
30) Wahres Lebensessenz wiederherstellen (H) [19496] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz wiederherstellen III, außer dass dieser Zauber alle Lebensessenz wiederherstellt.
50) Wahres Lebensessenz heilen (H) [19497] R: B / D: P
    Wie Lebensessenz heilen III, außer dass dieser Zauber alle permanent verlorene Lebensessenz heilt.

Lernen (Lores) [SL127]

Barden (Bard, SL-7)

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

Leuchten (Brilliance) [SL107]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106) /
Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Taschenlampe (F) [5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F) [5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F) [7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Zaubernden, die ihn machtvoller aussehen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 1 erschwert, alle magischen Attacken um 5.
5) Lichteruption (F) [7133] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E) [5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
7) Dunkelheit (3m) (F) [5126] R: B / D: 10min/St
   Verdunkelt einen Radius von 3m um den berührten Punkt., so dass Lichtverhältnisse wie in tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F) [7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch extrem machtvoll erscheinen und zieht 15 von allen magischen und 3 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F) [5127] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F) [5129] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit (3m) mit 15m Radius. Dieser kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F) [7139] R: B / D: 10min/St
    Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c) [7140] R: B / D: C
    Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F) [7141] R: B / D: 10min/St
    Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F) [5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht (3m), aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F) [4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30m Radius. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (z.B. Magisches Licht) müssen einen Widerstandswurf machen.
20) Sonnenfeuer (F c) [7144] R: 150m / D: C
    Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c) [7145] R: 150m / D: C
    Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c) [7146] R: 15cm / D: C
    Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Zaubernden (Arm des Zaubernden ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Zaubernden auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c) [7147] R: 15cm / D: C
    Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Licht erschaffen (Light's Creations) [RCV80]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Tanzende Lichter (F) [3575] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Ball / Stufe des Zaubernden aus irisierendem Licht, der irgendwo innerhalb der Reichweite `tanzen` kann. Die Lichter können nicht verletzen und spenden Licht wie eine Fackel. Kreaturen mit geringer Intelligenz (< 40) werden von dem Anblick gefesselt.
2) Hypnose (F) [3576] R: 1m / D: V
   Hypnotisiert ein Ziel mit farbigen Lichtern und Handgesten. Das Ziel muß jeden Befehl ausführen, der sich nicht gegen das Ziel selbst richtet oder auf Selbstmord hinausläuft.
3) Feuerwerk (E) [3577] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft farbige, explodierende Lichtkugeln.
4) Farbspray (E) [3578] R: 15m / D: -
   Aus der Handfläche des Zaubernden entspringt ein farbiger Lichtstrahl, der das Ziel für 1 KR pro 10 Fehlwurf blendet. Ein blinder Gegner ist auf -90.
5) Regenbogen (E) [3579] R: 1,5km/St / D: 1min/St
   Erschafft einen Regenbogen, der innerhalb der Reichweite beginnt und endet, wo immer der Zaubernde es will. Alle, die ihn sehen, müssen einen Widerstandswurf machen, oder sie schauen ihn an, bis der WW in einer der nächsten Runden klappt. Sie sind sich jedoch aller Attacken bewußt, die sie sonst auch wahrnehmen würden.
6) Blendball (15m) (F) [3580] R: 15m / D: -
   Der Zaubernde erschafft einen Ball aus durchsichtigen, wirbelnden Farben, der das Ziel streift und 1 KR / 5 Fehlwurf Blindheit erzeugt. Ein blinder Gegner ist auf -90.
7) Hologramm I (F) [3581] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein dreidimensionales Bild aus Licht. Der Zaubernde kann frei entscheiden, was es darstellen soll. Die Bilder erscheinen real, bis ein Widerstandswurf modifiziert mit den Boni des Zaubernden bei Angriffssprüchen gelingt, oder bis es berührt wird. Die maximale Größe ist die Stufe des Zaubernden in Kubikmeter. Das Bild ist unbeweglich.
8) Reflektierte Ebenbilder (F) [3582] R: 6m / D: C
   Erschafft (Stufe des Zaubernden / 2) Ebenbilder des Zaubernden. Die Bilder können sich nicht bewegen und sehen alle gleich aus. Glaubwürdigkeit wie in Hologramm I.
10) Blendball (30m) (F) [3583] R: 30m / D: -
    Wie Blendball (15m), aber die Reichweite beträgt 30m und es können zwei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.
11) Wartendes Hologramm (F) [3584] R: 30m / D: V
    Wie Hologramm I, aber es tritt erst in Kraft, wenn ein bestimmtes Ereignis, das der Zaubernde vorher festgelegt hat, eintrifft (z.B.: Ein Elf geht vorbei, usw.)
13) Reflektionen I (F D) [3585] R: B / D: C
    Erschafft ein reflektierendes Feld um das Ziel, das einen Bonus von +30 auf alle Angriffe mit Licht gibt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von (2 x Stufe des Zaubernden) wird der Angriff auf den Urheber zurückgeworfen. Es kann nur ein Angriff pro Kampfrunde reflektiert werden.
14) Lichtlosigkeit (F) [3586] R: 1,5m/St / D: C
    Erschafft ein Nullfeld, indem kein Licht existieren kann. Das Gebiet erscheint schmutzig-grau, Dunkelheit wird es nicht schwärzen und Licht es nicht erhellen. Keine verbesserte Sicht kann es durchdringen. Dieser Zauber erhält einen Widerstandswurf gegen die Sprüche Magisches Licht und Magische Dunkelheit, als wenn er ein Zauber der 50. Stufe wäre und auch diese Zauber dauern nur 1/3 ihrer normalen Zeit.
15) Blendball (100m) (F) [3587] R: 100m / D: -
    Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 100m und es können drei Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.
16) Programmiertes wartendes Hologramm (F) [3588] R: 30m / D: V
    Wie Wartendes Hologramm, aber es kann einfache Bewegungen machen / Geräusche von sich geben. Sprache kann programmiert werden, aber nur Stufe des Zaubernden an Wörtern. Das Bild kann sich nur innerhalb der Reichweite bewegen.
17) Reflektionen II (F D) [3589] R: B / D: C
    Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +50 und es können zwei Angriffe pro Kampfrunde reflektiert werden.
18) Blendball (150m) (F) [3590] R: 150m / D: -
    Wie Blendball (15m), aber mit Reichweite 150 m und es können vier Bälle auf unterschiedliche Ziele geworfen werden.
20) Selbst Projizieren (F) [3591] R: 100m / D: C
    Erschafft ein Ebenbild des Zaubernden, das zu jedem Ort, den der Zaubernde sehen kann, geschickt werden kann. Bild bewegt sich / spricht wie der Zaubernde. Der Zaubernde kann nicht gesehen oder gehört werden, da diese physikalischen Eigenschaften von ihm an die Stelle des Bildes projiziert werden. Der Zaubernde kann Sprüche dieser Liste durch das Bild werfen, die maximal seiner halben Stufe entsprechen. Das Aussehen des Bildes selbst ist unter der Kontrolle des Zaubernden. Alle äußeren Einwirkungen kann der Zaubernde darstellen, wie er will. Wenn der Zaubernde den Sichtkontakt verliert, so endet der Zauber und muß neu gesprochen werden. Glaubwürdigkeit wie bei Hologramm I.
25) Wahre Reflektionen (F D) [3592] R: B / D: C
    Wie Reflektionen I, aber mit einem Bonus von +70, und es können drei Angriffe pro KR reflektiert werden.
30) Lichtwall (F) [3593] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft einen schillernden Vorhang von 3x3x0,3m Größe. Ziele, die mit ihm in Kontakt kommen müssen jede KR, in der sie mit dem Wall in Kontakt sind, je einen WW gg jeden der folgenden, farbigen Effekte machen: Rot: Geblendet für 1 KR / 5 Fehlwurf, Orange: Krit. Treffer `C` durch Hitze pro 5 Fehlwurf, Gelb: Krit. Treffer `C` durch Elektrizität pro 5 Fehlwurf.
40) Lichtsphäre (F) [3594] R: S / D: 1min/St
    Wie Lichtwall, aber es erschafft eine 6 m durchmessende Sphäre, die den Zaubernden umgibt und mit ihm wandert.
50) Lichtkonus (F) [3595] R: 30m / D: -
    Wie Lichtwall, aber der Zaubernde schießt mit einem sich konisch ausbreitendem Lichtstrahl mit den Maßen 0,3 x 30 x 6 m Radius aus seiner Handfläche.

Licht formen (Light Molding) [SL86]

Illusionisten (Illusionist, SL-6) und Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Lichtwunder (E) [4869] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft ein einfaches unbewegliches Bild/eine Szene mit einer Größe von bis zu 3mR. Die visuellen Aspekte werden wirklich erschaffen (kein WW), und die Illusion kann normalerweise nur durch Zauber oder einen anderen Sinn als das Sehen entdeckt werden.
2) Taschenlampe (F) [5121] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
3) Lichtkontrolle (3m) (F) [4871] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann die Intensität des Lichts innerhalb des Radius kontrollieren; die Helligkeit liegt zwischen Tageslicht und natürlicher Dunkelheit und sie kann in verschiedenen Bereichen des Radius variieren.
5) Plötzliches Licht (F) [5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E) [5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
9) Blenden (F) [4874] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Verdunkelt einen Bereich um den Kopf des Ziels herum, was das Ziel blendet, bis der Zauber aufgehoben wird (durch Gegenzauber oder Magisches Licht).
10) Lichtkontrolle (15m) (F) [4875] R: 15mR / D: C
    15mRWie oben, jedoch mit 15m Radius.
11) Magisches Licht (F) [4876] R: B / D: 1min/St
    Durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit in 30mR und erhellt den ganzen Wirkungsbereich auf volles Tageslicht.
13) Leuchtfeuer (F) [4877] R: 1,5km / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Der Strahl ist 1,5 km lang.
14) Magische Dunkelheit (F) [4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30m Radius. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (z.B. Magisches Licht) müssen einen Widerstandswurf machen.
15) Lichtkontrolle (30m) (F) [4879] R: 30mR / D: C
    Wie oben, jedoch mit 30m Radius.
20) Blitz (30m) (E) [5130] R: 30m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Zaubernden hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
25) Lichtkontrolle (150m) (F) [4881] R: 150mR / D: C
    Wie oben, jedoch mit 150m Radius.
30) Blitz (100m) (E) [5134] R: 100m / D: -
    Ein Blitz schießt aus der Handfläche des Zaubernden hervor. Das Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
50) Wahre Lichtkontrolle (F) [4883] R: 30mR/St / D: C
    Wie Lichtkontrolle, jedoch mit 30mR/St.

Lichtmagie (Brilliance Magic) [RCIII-72]

Kristallmagier (Crystal Mage, RCIII-14) und
Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Projiziertes Licht (F) [5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zaubernden, 6m effektive Reichweite.
3) Aura (F) [7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Zaubernden, die ihn machtvoller aussehen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 1 erschwert, alle magischen Attacken um 5.
4) Licht (3m) (F) [5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
5) Aura II (F) [14803] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch machtvoller erscheinen und zieht 10 von allen magischen und 2 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.
6) Plötzliches Licht (F) [5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
7) Wahre Aura (F) [7136] R: S / D: 10min/St
   Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch extrem machtvoll erscheinen und zieht 15 von allen magischen und 3 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.
8) Licht (15m) (F) [14806] R: B / D: 10min/St
   Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 15m Radius um den berührten Punkt.
9) gemeinschaftliche Aura (1,5m) (F) [14807] R: S / D: 10min/St
   Erzeugt eine helle Aura um den Zaubernden mit einem Radius von 1,5m, wodurch er und alle Wesen innerhalb der Aura mächtiger erscheinen und alle Angriffe auf sie um 5 reduziert werden.
10) Größeres plötzliches Licht (F) [14808] R: 30m / D: -
    Wie Plötzliches Licht, aber der Wirkungsbereich hat einen Radius von 6m.
11) Licht (30m) (F) [14809] R: B / D: 10min/St
    Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt.
12) Wartendes Licht (F) [5131] R: 30m / D: V
    Wird dieser Spruch zusammen mit einem Licht- oder Dunkelheit-Spruch angewendet, so kann der Spruch um bis zu 24h verschoben werden. Kann durch folgendes ausgelöst werden (Der Zaubernde entscheidet): Zeit, Bewegung, Geräusche, Kampf in Umgebung u.ä.
13) gemeinschaftliche Aura (5m) (F) [14811] R: S / D: 10min/St
    Wie gemeinschaftliche Aura (1,5m), aber mit 5m Radius.
14) Leuchtfeuer (8km) (F) [5133] R: B / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Kann bis zu 8 Km lang sein.
15) Licht (60m) (F) [14813] R: B / D: 10min/St
    Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 60m Radius um den berührten Punkt.
16) Wahres plötzliches Licht (F) [14814] R: 30m / D: -
    Wie Plötzliches Licht, aber der Wirkungsbereich hat einen Radius von 15m.
17) gemeinschaftliche Aura (6m) (F) [14815] R: S / D: 10min/St
    Wie gemeinschaftliche Aura (1,5m), aber mit 6m Radius.
18) Gewitter (F) [14816] R: 1,5kmR/St / D: 1min/St
    Beschwört Naturgewalten in Form eines heftigen Gewitters mit zufälligen Blitzeinschlägen. Kann nach dem Wirken um bis zu 1 Stunde/Stufe verzögert werden. Pro Minute kommt es zu 1W30 Blitzen.
19) Wahre gemeinschaftliche Aura (F) [14817] R: S / D: 10min/St
    Wie gemeinschaftliche Aura (1,5m), aber mit 7m Radius.
20) Magisches Licht (F) [5135] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht (3m), aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
25) Leuchtfeuer (16km) (F) [5137] R: B / D: 1min/St
    Wie Leuchtfeuer (8km), aber der Lichtstrahl kann bis zu 16 Km lang sein.
30) Wahres Licht [14820] R: B / D: 10min/St
    Wie Licht (3m), erleuchtet aber ein Gebiet mit 3m pro Stufe Radius um den berührten Punkt.
50) Gewitter meistern (F) [14821] R: 1,5kmR/St / D: 1min/St
    Wie Gewitter, aber der Zaubernde hat eine 50% Wahrscheinlichkeit, die Blitze kontrollieren zu können.

Lieder der Kontrolle (Controlling Songs) [SL125]

Barden (Bard, SL-7)

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

Machtworte (Words of Power) [RCII63]

Runenmeister (Runemaster, RCII-9)

1) Wort der Macht untersuchen (I) [15066] R: S / D: 24h
   Wenn der Zaubernde ein Machtwort hört, kann er diesen Zauber sofort wirken, um die Herkunft des Machtworts zu erfahren und es in sein Repertoire aufzunehmen.
2) Machtwort Schlaf (M*) [15067] R: 15m / D: -
   Versetzt das Ziel in einen natürlichen Schlaf.
3) Machtwort Dunkelheit (E*) [15068] R: 15m / D: 10min/St
   Verdunkelt einen Bereich mit einem Radius von 3 Metern.
4) Machtwort Benommenheit (M*) [15069] R: 15m / D: -
   Das ist ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf benommen.
5) Machtwort Licht (E*) [15070] R: 15m / D: 10min/St
   Beleuchtet einen Bereich mit einem Radius von 3 Metern.
6) Machtwort Bezaubern (M*) [15071] R: 15m / D: 1h/St
   Das Ziel glaubt, dass der Zaubernde ein guter Freund ist.
7) Machtwort Befehl (M*) [15072] R: 15m / D: V
   Das Ziel folgt einer einzigen vorgeschlagenen Handlung, die ihm nicht völlig fremd ist (z. B. kein Selbstmord oder Selbstblendung).
8) Machtwort Schmerzen (M') [15073] R: 15m / D: -
   Das Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
9) Machtwort Zwietracht (M*) [15074] R: 15m / D: -
   Das Ziel kooperiert einen Tag lang pro 10 Fehlwurf mit niemandem und stimmt niemandem zu.
10) Machtwort Wahnsinn (M*) [15075] R: 15m / D: 1Tag/St
    Verursacht einen zufälligen Wahnsinn (nach Wahl des Spielleiters).
11) Machtwort Kraftentzug(M*) [15076] R: 15m / D: (P)
    Die Kraft des Ziels wird um 25 Punkte verringert. Die Kraft des Zaubernden steigt für Stufe Minuten um 25. Das Ziel gewinnt die verlorene Kraft im Laufe der Zeit zurück (pro Tag 10% Wahrscheinlichkeit für 1 Punkt, mindestens jedoch 3 Punkte pro Monat)
12) Machtwort Schrumpfen (M*) [15077] R: 15m / D: 10min/St
    Das Ziel schrumpft um bis zu 90% seiner Größe (keine Abzüge auf Kraft, aber bei Bewegungsweite).
13) Machtwort Wachsen (M*) [15078] R: 15m / D: 10min/St
    Das Ziel wächst um 10% pro Stufe des Zaubernden (keine Boni auf Kraft, aber auf Bewegungsweite).
14) Machtwort Kälte (E*) [15079] R: 15m / D: 10KR
    Erzeugt einen Würfel aus Kälte mit 3 Metern Kantenlänge. Jeder in seinem Inneren erhält jede Runde einen kritischen Treffer durch Kälte. In den ersten beiden Runden einen A kritischen Treffer, den den folgenden beiden einen B kritischen, in Runden 5 & 6 einen C kritischen, in Runden 7 & 8 einen D kritischen und bei einem Aufenthalt von 9 & 10 Runden einen E kritischen Treffer durch Kälte.
15) Machtwort II (M*) [15080] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, zwei Machtwörter in einer Runde zu verwenden. Der Zaubernde braucht dafür insgesamt zwei Zauber, deren Schwere diesem und dem höchsten verwendeten Spruch entspricht..
16) Machtwort Unbeweglichkeit (M*) [15081] R: 15m / D: -
    Das Ziel kann sich 1 Minute pro 10 Fehlwurf nicht bewegen.
17) Machtwort Feuer (E*) [15082] R: 15m / D: 10KR
    Wie Machtwort Kälte, aber mit kritischen Treffern durch Feuer.
18) Machtwort Tod (M*) [15083] R: 15m / D: -
    Das Ziel erleidet die Folgen eines kritischen Treffers der Stufe E nach Wahl des Zaubernden.
19) Machtwort Heilung (M*) [15084] R: 15m / D: -
    Das Ziel erhält 10% seiner Lebensenergie pro 10 Fehlwurf zurück.
20) Machtwort III [15085] R: S / D: -
    Wie Mehrfachwort II, außer dass 3 Wörter in einer Runde verwendet werden können, wofür 3 Zauber verbraucht werden.
25) Machtwort Grundmagie (M*) [15086] R: 15m / D: 1min/St
    Die Grundmagie wird in einem 30 Meter Radius verstärkt, so dass innerhalb dieses Radius gesprochene Zauber der Grundmagie mit 50% Wahrscheinlichkeit keinen Zauber kosten.
30) Machtwort Lebensessenz (M*) [15087] R: B / D: -
    Das Ziel erhält einen Punkt seiner Lebensessenz pro 10 Fehlwurf zurück.
50) Machtwort Zeitstopp (M*) [15088] R: 15m / D: 1KR/St
    Die Zeit wird in einem Umkreis von 15m angehalten. Der Zaubernde selbst ist davon unbeeinflusst.

Magie der Tränke (Potion Magic) [RCII55]

Hexen (Witch, RCII-8)

1) Wissen über magische Tränke (I) [4747] R: S / D: 24h
   Hexe erfährt, wo, wann und wie ein Trank gebraut wurde.
2) Untersuchen (I) [4723] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann magische Fähigkeiten zum Einbetten untersuchen.
3) Flüssigkeiten bearbeiten (F) [4749] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.
4) Magischer Trank I (F) [4750] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann eine Dosis eines Tranks herstellen, in den ein Spruch der 1. Stufe eingebettet ist.
5) Kleineres Gift (F) [4751] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann kleinere Gifte sicher verarbeiten und zubereiten.
6) Magischer Trank II (F) [4752] R: S / D: 24h
   Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-2.
7) Extra Stark I (-10) (F) [4753] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann einen schwer zu widerstehenden Trank brauen: -10 auf den WW gegen diesen trank.
8) Magischer Trank III (F) [4754] R: S / D: 24h
   Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-3.
9) Extra Stark II (-20) (F) [4755] R: S / D: 24h
   Wie oben, aber mit -20 auf den WW.
10) Größeres Gift (F) [4756] R: S / D: 24h
    Wie kleineres Gift, aber der Zaubernde kann mit allen außer den tödlichsten Giften umgehen.
11) Magischer Trank IV (F) [4757] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-4.
12) Extra Stark III (-30) (F) [4758] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit -30 auf den WW.
13) Magischer Trank V (F) [4759] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-5.
14) Extra Stark IV (-40) (F) [4760] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit -40 auf den WW.
15) Magischer Trank VI (F) [4761] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-6.
16) Magischer Trank VII (F) [4762] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-7.
17) Extra Stark V (-50) (F) [4763] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit -50 auf den WW.
18) Magischer Trank VIII (F) [4764] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-8.
19) Magischer Trank IX (F) [4765] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-9.
20) Magischer Trank X (F) [4766] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-10.
25) Wahrer magischer Trank (F) [4767] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch der Stufe 1-20.
30) Mehrfache Dosis (F) [4768] R: S / D: 24h
    Wie magischer Trank N, aber man kann mehrere Dosen niedrigerer Spruchstufen einbetten: z.B. mit einem Spruch mag. Trank V können 5 Dosen der Stufe 1 oder 1x Stufe 2 und 1x Stufe 3 hergestellt werden.
50) Großer magischer Trank (F) [4769] R: S / D: 24h
    Wie oben, aber mit einem Spruch beliebiger Stufe.

Magie meistern (Power Mastery) [SUC83]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Magie entdecken (I *) [3466] R: 3m/St / D: 1min/St
   Entdeckt aktive Magie im Umkreis.
2) Quelle einordnen (I *) [3467] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann die Magieart eines Zaubers bestimmen.
3) Teilen / Verbinden (P) [3598] R: V / D: V
   Der Zaubernde kann einen anderen Zaubernden pro Stufe bestimmen, und diesen für die anderen Sprüche dieser Liste als Partner bestimmen. Die Zaubernden bleiben verbunden, solange sie innerhalb des Radius bleiben. Nur eine Verbindung pro Zauberndem auf einmal.
4) Überladungsschutz (F) [3599] R: S / D: 1KR/St
   Schützt den Zaubernden vor Überladung (z.B. bei Zauberpatzern). Überschüssige Energie wird abgeleitet.
5) Wartender Speicher (U) [3600] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann bis zu alle seine Energiepunkte speichern. Diese EP können nicht durch irgendwelche Zauber abgezogen werden. Er bekommt seine EP zu einem vorher festgesetzten Zeitpunkt in beliebigen Portionen zurück. Kommt er so über sein Maximum (8 h Schlaf...), so wird er überladen (s. 4)).
7) Energie umwandeln (F) [3601] R: S / D: V
   Wandelt übertragene Energiepunkte um. Nur Götter-, Mental-, Grund- und Alte Magie, keine primäre Grundmagie.
9) Zauber umwandeln (F) [3602] R: S / D: V
   Wandelt die effektive Quelle der Macht eines Zaubers um, so daß der Angegriffene WW gegen diese Quelle machen muß. (z.B.: Mental- statt Göttermagie).
10) Energie leihen (F) [3603] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann EP von sich selbst leihen (von zukünftigen Tagen). Er kann Stufe / 3 volle Ladungen leihen, muß diese dann jedoch auch in den folgenden Tagen theoretisch zur Verfügung stellen. Er darf nicht mehr als sein normales Maximum auf einmal haben, oder er erleidet eine Überladung.
11) Energie abziehen (F) [3604] R: 3m/St / D: P
    Zieht 1 EP / St des Zaubernden von einem Ziel ab. EP sind einfach weg.
12) Zauber brechen (F) [3605] R: 30cm/St / D: 1KR/St
    Jeder aktive Zauber muß einen WW+30 gegen die Stufe des Zaubernden machen, oder wird gebrochen.
13) Energiesauger (F) [3606] R: B / D: bis Benutzung
    Der Zaubernde kann von einem magischen Gegenstand EP absaugen. Er bekommt: +1 EP pro +1 Bonus +5 EP pro x1 Multiplier +5 EP Empathie +10 EP geringe Intelligenz + ??? je nach Meister- Ein magischer Gegenstand verliert so seine magischen Fähigkeiten für immer (??).
14) Energiepool (F) [3607] R: S / D: V
    Erschafft einen magischen Zauberpool, der von jedem Zaubernden, der verbunden ist, benutzt werden kann. Der Pool hält maximal die maximalen Zauber aller beteiligten Zaubernden. Stirbt ein Zaubernder, verringert sich das Fassungsvermögen. Sind dann mehr Zauber als erlaubt im Pool, werden alle Zaubernden überladen.
15) Aufladen (F) [3608] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann mit diesem Zauber jeden aufladbaren magischen Gegenstand wieder aufladen, indem er Stufe des Gegenstands EP aufbringt. Bei Überladung explodiert ein Gegenstand mit voller Wucht (ein Stab mit 10 Ladungen Feuerbolzen würde mit einer Überladung von 11 Ladungen mit einem elffachen Feuerbolzen in 11x30cm Umkreis explodieren.
17) Energiesparer (F) [3609] R: S / D: 1h/St
    Erschafft in einem Gegenstand oder dem Gehirn des Zaubernden einen EP-Adder, der max. Stufe EP speichert. EP können nicht normal abgezogen werden, werden allerdings durch Anti-magische Zonen und Zauber brechen aufgelöst.
18) Speichern (F) [3610] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann bis zu 10 x Schwertrunenkapazität EP in einem Gegenstand speichern. Überladung zerstört das Objekt (Eisen schmilzt, Holz / Leder brennt u.ä.).
19) Vervielfacher (F) [3611] R: S / D: 1h/St
    Erschafft einen x2 Multiplier, der mit anderen Mulipliern zusammenarbeitet (hat der Zaubernde bereits einen x3, so hat er dann insgesamt x4).
20) Energie sichern (U) [3612] R: S / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann bis zu seinem Maximum an EP speichern. Mit einer festgelegten Aktion werden diese EP verfügbar, die nur dann abgezogen werden können. Der Zaubernde kann ein Schloß bestimmen, so daß nach dem Zauber der Rest wieder sicher ist. Kommt er irgendwie über sein Maximum an EP (entweder die verfügbaren oder die sicheren), so wird er überladen.
50) Zauberbrechendes Feld (F) [3613] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Erschafft ein sehr kleines Feld (30 cm Radius pro Stufe) mit einer Anti-magischen Zone, die primäre Grundmagie abstößt.

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Magische Tätowierungen (Organism Skills) [RCV48]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

1) Tätowierung entdecken [15906] R: 15m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde entdeckt im Umkreis von 15 m Tätowierungen auf Lebewesen (auch unsichtbare Tätowierungen). 1.5m²/KR können untersucht werden.
2) Tätowierung identifizieren [15907] R: B / D: 1KR/St
   Der Zaubernde erfährt, welcher Tätowierungsspruch benutzt wurde, um die Tätowierung herzustellen (Tattoorune, Tätowierungszauberstab, Tattoo einbetten usw), aber nichts über die Eigenschaften oder Zauber der Tätowierung. Dafür werden die entsprechenden Zauber benötigt.
3) Fleisch vorbereiten [15908] R: B / D: 24h
   Dieser Spruch wird auf die nackte Haut gezaubert, damit sie auf das Tätowieren vorbereitet wird. Die Größe der Tätowierung in cm² ist zum Zeitpunkt festzulegen, an dem der „Fleisch vorbereiten"-Spruch zum ersten Mal gesprochen wird. Hierbei wird eine Umrandung nach Wahl des Zaubernden festgelegt (welche mit einem gespeicherten Design korrespondieren kann) und die aktuelle Tätowierung muss in diesem Gebiet hineinpassen. Jeder Versuch 2 Tätowierungen zu überlappen, führt bei Vollendung des zweiten Tattoos zur sofortigen Löschung beider Tätowierungen, bei dem Schaden entsteht, wie er bei dem Spruch „Tätowierung löschen" beschrieben wird. Dieser Spruch erlaubt jede lebende Haut als Untergrund für eine Tätowierung zu benutzen. Das Gebiet wird für die Instrumente und Farbpigmente durchlässig, auch wenn die Tätowierung normalerweise nicht möglich wäre. Wenn „Fleisch vorbereiten" täglich gezaubert wird, entstehen weder Schmerzen noch Infektionen.
4) Design speichern [15909] R: B / D: 1KR/St
   Dieser Spruch erlaubt es dem Zaubernden ein Bild von einem normalen Tattoo, einem verzaubertem Tattoo oder auch einer Zeichnung permanent zu speichern. Das Bild kann als Vorlage für die Sprüche dieser Liste benutzt werden oder mit dem Spruch „Design übertragen" exakt kopiert werden. Eine Fläche von 6,5cm² kann pro KR gespeichert werden.
5) Design übertragen [15910] R: B / D: V
   Dieser Zauberspruch erlaubt es dem Zaubernden, ein Bild, das er durch „Design speichern" in Erinnerung behalten hat, auf ein andere Oberfläche exakt zu übertragen. Wenn nur eine normale Tätowierung eingraviert werden soll, kann das Bild mit einer Geschwindigkeit von 26 cm²/h dupliziert werden; wenn es sich dabei um eine verzauberte Tätowierung handelt, dauert der Zauber 24 Stunden und muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die im normalen Tätowierungsprozess verwendet werden, gesprochen werden.
6) Tätowierung II [15911] R: B / D: 24h
   Ermöglicht die Erstellung von verzauberten Tätowierungen auf einer Fläche, auf die „Fleisch vorbereiten" gezaubert wurde. Beim ersten Abdruck der Tätowierung muss der Zaubernde wählen, welche Art Wirkung die Tätowierung haben soll (Rune, täglich, etc.). Sie kann nachträglich nicht mehr geändert werden. Es braucht eine Woche pro Nummer des Tattoo-Spruchs, der zur Vervollständigung der Inschrift verwendet wird. Die Größe der Tätowierung beträgt mindestens 10 cm² für jede Ebene des Zauberspruchs Tätowierung. Tattoo II muss mindestens 20 cm² groß sein und kann Sprüche bis Stufe 2 aufnehmen.
7) Transparente Pigmente [15912] R: B / D: 24h
   Wenn dieser Zauber einmal pro Tag während der Entstehung der Tätowierung mit den anderen Zaubern gesprochen wird, wird die Tätowierung bei der Fertigstellung des Werkes unsichtbar. Es wird nur dann sichtbar, wenn "Tätowierung entdecken" oder "Grundmagie entdecken" gezaubert wird, oder wenn der Tätowierer oder der Träger es möchte. Die Haut, auf der eine Tätowierung mit diesem Zauberspruch erstellt wird, wird normal braun werden und es wird keine ungewöhnliche Textur nachweisbar sein. Wenn normale Tätowierungen mit diesem Effekt erzeugt werden, muss dieser Zauber einmal pro Stunde während des Tätowierens gezaubert werden.
8) Tätowierung III [15913] R: B / D: 24h
   Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 30 cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 3 aufnehmen kann.
9) Tätowierungszauberstab I [15914] R: B / D: 24h
   Ermöglicht die Erstellung einer Tätowierung, die einen wiederaufladbaren, eingebetteten Zauber (oder Zaubersprüche) enthalten, wie es ein Zauberstab tun würde, gemäß der normalen alchemistischen Regeln (Spell Law 9.92). Der Einschreibvorgang dauert 9 Wochen, und die Tätowierung muss mindestens 40cm² groß sein.
10) Tätowierung IV [15915] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 40cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 4 aufnehmen kann.
11) Tätowierung löschen [15916] R: B / D: -
    Dieser Spruch entfernt mit sofortiger Wirkung ein Tattoo. Aber dieser Prozess erzeugt Schaden von 1 pro 3cm² bei normalen Tattoos oder 1 Schaden pro cm² bei magischen Tattoos. Die gleiche Stelle kann danach wieder tätowiert werden. Sollte die Tätowierung gegen den Willen des Trägers entfernt werden, so hat das Tattoo einen Widerstandswurf.
12) Tätowierung V [15917] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 50cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 5 aufnehmen kann.
13) Tätowierungszauberstab II [15918] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstock behandelt wird. Der Prozess dauert 13 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 100cm².
14) Tätowierung VI [15919] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 60cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 6 aufnehmen kann.
15) Design ändern [15920] R: B / D: 1h/ST
    Dieser Zauber erlaubt es eine Tätowierung entweder zu verändern oder auf der Haut zu verschieben. Der Tätowierer muss „Fleisch vorbereiten", Instrumente und neue Pigmente sowie entweder die Fertigkeit des Gießers oder ein durch „Design speichern" gespeichertes Bild benutzen. Die Farben können geändert oder das Muster kann teilweise oder vollständig neu gezeichnet werden, aber Größe muss konstant bleiben. 10 cm² können pro Stunde geändert werden. Der gesamte Entwurf kann auch in einen anderen Bereich des Körpers mit den folgenden Einschränkungen verschoben werden. Die Tätowierung darf sich nicht mit einer anderen Tätowierung überlappen und darf die ganze Zeit nicht in der Größe geändert werden, wohl aber in der Form. Allerdings kann dies eine Verzerrung hervorrufen, welches eine Neuzeichnung erforderlich macht. Die Tätowierung kann mit einer Geschwindigkeit von 2,5cm pro Stunde bewegt werden. Die Bewegung oder das Neuzeichnen einer Tätowierung verübt 10 Schaden/h auf das Lebewesen.
16) Tätowierung VII [15921] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 70cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 7 aufnehmen kann.
17) Tätowierungszauberstab III [15922] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierungszauberstab I, nur dass die Tätowierung wie ein Zauberstab behandelt wird. Der Prozess dauert 17 Wochen und erfordert eine Größe von mindestens 180cm².
18) Tätowierung VIII [15923] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 80cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 8 aufnehmen kann.
19) Verbessern [15924] R: B / D: V
    Mit diesem Spruch können erweiterte magische Effekte, wie oben in den Optionen beschrieben, erzeugt werden.
20) Tätowierung X [15925] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 100cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 10 aufnehmen kann.
25) Große Tätowierung [15926] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 150cm² groß sein muss und Sprüche bis Stufe 20 aufnehmen kann.
30) Tiefe Schatten [15927] R: B / D: 24h
    Mit diesem Zauberspruch kann eine Tätowierung geschaffen werden, die eine Wirkung auf einer höheren Ebene entfaltet, als es die Gesamtzahl der Quadratzentimeter normalerweise erlauben würde. Er muss einmal pro Tag zusammen mit den anderen Zaubersprüchen, die in der Tätowierung verwendet werden, gewirkt werden, wodurch auch die Zeit bis zur Fertigstellung verlängert wird. Für jede weitere Woche Verlängerung, kann der Tattoo oder Tattoostab-Spruch auf einem Muster eingraviert ist, das 10cm² kleiner als normalerweise erforderlich ist. Die Grenze hierfür ist, dass jede Tätowierung mindestens eine Größe von 10cm² haben muss. (Wenn also "Tätowierungszauberstab II" mit „Tiefe Schatten" erstellt wird, und zusätzlich fünf Wochen Einschreibezeit hinzugefügt werden, kann die Tätowierung auf 50cm² reduziert werden).
50) Wahre Tätowierung [15928] R: B / D: 24h
    Wie Tätowierung II, nur dass die Tätowierung mindestens 240cm² groß sein muss und Sprüche jeder Stufe aufnehmen kann.

Magische Verteidigung (Magic Defense) [SUC91]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Magie entdecken (I) [3614] R: 1,5m/St / D: -
   Der Zaubernde entdeckt aktive Magie in einem Feld von 60cm Durchmesser pro Stufe.
2) Magie identifizieren (I) [3615] R: 1,5m/St / D: -
   Der Zaubernde bestimmt, ob ein entdeckter Zauber (oder sonstwie festgestellter Spruch) gut oder schlecht ist (heilt bzw. verletzt). Zauber wie Teleportation sind schlecht, wenn der Zaubernde, der ihn ausführt, Böses im Sinn hat, gut, wenn seine Ziele gut sind, indifferent, wenn anderes im Vordergrund steht.
3) Magie einordnen (I) [3616] R: 1,5m/St / D: -
   Der Zaubernde ordnet einen entdeckten Zauber einer Quelle der Macht zu.
4) Zauber einordnen (I) [3617] R: 1,5m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt den Namen eines entdeckten Zaubers.
4) Prosaische Magie brechen (F) [3618] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
   Alle Zauber der Prosaischen Magie im Umkreis müssen einen WW+30 gegen die Stufe des Zaubernden machen, oder werden gebrochen.
5) Schutz vor Prosaischer Magie (F) [3621] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde hat +1/Stufe auf alle WW gegen Pros. Magie.
5) Magischer Alarm (S *) [3619] R: S / D: 10min/St
   Warnt den Zaubernden, wenn ein Zauber, der gegen ihn gerichtet ist, den Radius überschreitet.
5) Alte Magie brechen (F) [3620] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
   Wie Prosaische Magie brechen, aber gegen Alte Magie.
6) Schutz vor Alter Magie (F) [3623] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz vor Pros. Magie, wirkt aber gegen Alte Magie.
6) Grundmagie brechen (F) [3622] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
   Wie Alte Magie brechen, aber gegen Grundmagie.
7) Schutz vor Grundmagie (F) [3624] R: S / D: 1min/St
   Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
7) Elementenmagie brechen (F) [3625] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
   Wie oben, aber gegen Elementenmagie.
8) Schutz vor Elementenmagie (F) [3626] R: S / D: 1min/St

Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.
8) Göttermagie brechen (F) [3627] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Göttermagie.
9) Schutz vor Göttermagie (F) [3628] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
9) Mentalmagie brechen (F) [3629] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Mentalmagie.
10) Schutz vor Mentalmagie (F) [3631] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
10) Primäre Grundmagie brechen (F) [3630] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
Wie oben, aber gegen Prim. Grundmagie.
10) Prosaische Magie Schild (F) [3632] R: S / D: 1KR/St
Erschafft einen magischen Schild vor dem Zaubernden, der 1/Stufe von allen frontalen Angriffen mit Pros. Magie abzieht (Angriffssprüche und Elementenangriffe). Wenn der Zaubernde in der KR keine anderen Aktionen ausführt, kann er einen Angriff parieren.
11) Alte Magie Schild (F) [3633] R: S / D: 1KR/St
Wie Prosaische Magie Schild, aber gegen Alte Magie.
12) Elementenschild (F) [3634] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde hat einen Bonus von +2 / Stufe gegen Zauber, die ein von ihm beim Zaubern gewähltes Element benutzen.
13) Herkunftsort bestimmen (I) [3635] R: S / D: -
Der Zaubernde erfährt Richtung und Entfernung zur Quelle eines ankommenden Zaubers.
13) Grundmagie Schild (F) [3636] R: S / D: 1min/St
Wie Alte Magie Schild, wirkt aber gegen Grundmagie.
14) Magie sichtbar machen (F) [3637] R: 1,5m/St / D: 1min/St
Läßt alle aktiven Zauber in 30 cm /Stufe Umkreis eine sichtbare Aura haben. Jede Quelle kann eigene Farben haben und die Auren können nur für den Zaubernden sichtbar sein.
14) Elementenmagie Schild (F) [3638] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Elementenmagie.
15) Elementenrüstung (F) [3639] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde hat einen Bonus von +20 bei allen Würfen gegen ein von ihm beim Zaubern bestimmtes Element.
15) Göttermagie Schild (F) [3640] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.
16) Mentalmagie Schild (F) [3641] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.
17) Schutz vor Primärer Grundmagie (F) [3643] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.
17) Primäre Grundmagie Schild (F) [3642] R: S / D: 1min/St
Wie oben, wirkt aber gegen Primäre Grundmagie.
18) Zauberimmunität (F) [3644] R: S / D: 1h/St
Gibt absolute Immunität gegen einen Zauber. Zauber muß exakt bestimmt werden (Name, Quelle, usw.). Der Zaubernde darf diesen Spruch nur einmal aktiv haben.
19) Absorption (F) [3645] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
Absorbiert einen Teil der Energie eines ankommenden Zaubers in 30 cm / Stufe Umkreis. Zauber hat WW, sonst geringeren Effekt (weniger SP, geringerer Treffer, statt Tod Koma usw.).
20) Zauber parieren (F) [3646] R: 3m/St / D: -
Der Zaubernde kann einen Zauber parieren. Dieser und der zu parierende Zauber müssen in derselben KR gesprochen werden, d.h., wenn der ankommende Zauber ein *-Spruch ist, muß auch dieser sofort wirken (gespeichert o.ä.).
25) Magie reflektieren (F) [3647] R: S / D: V
Ein Zauber muß WW, oder wird voll auf den Ursprung zurückgeworfen. Spruch wirkt, bis er ausgelöst wird.
30) Veränderung (F) [3648] R: S / D: 1KR/St
Läßt die Effekte aller Zauber in 30 cm / Stufe Umkreis, denen ein WW mißlingt, unvorhersehbar werden. Ein Heilzauber läßt wachsen, Todeszauber altern, Hörzauber verbessern Sehen usw. Die Auswirkungen bleiben ähnlich, nur leicht verändert.
50) Wartende Verteidigung (F) [3649] R: S / D: V
Löscht einen ankommenden Zauber (Egal welcher, auch Heilzauber). Bei mehreren pro KR, immer der Erste.
60) Zauberbrechende Sphäre (F) [3650] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
Zerstreut primäre Grundmagie in 30 cm / Stufe Umkreis und verhindert das Eindringen von Neuer. Schafft somit eine kleine Anti-Magische Zone.

Magnetische Wege (Magnetic Ways) [SUC89]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Magnetismus entdecken (I) [3651] R: B / D: -
Der Zaubernde kann feststellen, wie stark magnetisch ein Objekt ist.
2) Pole lokalisieren (I) [3652] R: B / D: -
Der Zaubernde kann die Pole eines magnetischen Objektes finden und bestimmen.
3) Kompaß (I) [3653] R: S / D: -
Der Zaubernde kann feststellen, in welche Richtung Norden ist.
4) Elektromagnetismus entdecken (F) [3654] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann alle Quellen des gewünschten Elektromagnetismus entdecken.
5) Polarität umkehren (F) [3655] R: B / D: P
Der Zaubernde kann die magnetischen Pole eines Objektes vertauschen.
6) Pole verändern (F) [3656] R: 3m/St / D: P
Der Zaubernde kann den magnetischen Nordpol eines Objektes an eine beliebige Stelle verschieben.
7) Entmagnetisieren (F) [3657] R: 3m/St / D: P
Der Zaubernde verändert zufällig die Ausrichtung der Polarität der Moleküle eines Objektes und entmagnetisiert es so.
8) Magnetisieren (F) [3658] R: 3m/St / D: P
Der Zaubernde kann ein Objekt bis 0,03 m³ / Stufe, das normalerweise nicht magnetisierbar ist, magnetisieren (Holz, Stein, usw.).
10) Anziehen (F) [3659] R: 3m/St / D: 1KR/St
Läßt das Ziel eisen wie ein Magnet anziehen. Ziel patzt mit Metallwaffen mit -10 (Tabelle) und jede solche Waffe gegen ihn hat Pool +10, Fernkampfwaffen nur +5 (+10 bei Ganzmetallbolzen und -pfeilen).
11) Abstoßen (F) [3660] R: 3m/St / D: 1KR/St
Ziel stößt Metall ab, als wäre es ein gleichgepolter Magnet. Ziel patzt bei 19 und 20 mit Metallwaffen und solche gegen ihn haben Pool -10, Fernkampfwaffen (außer Ganzmetallbolzen und -pfeile) -5.
12) Magnetbolzen (F) [3661] R: 3m/St / D: -
Der Zaubernde kontrolliert die Bewegungen einer magnetischen Welle. Resultat ist ein Magnetbolzen. Trefferergebnis auf der Lichtbolzenangriffstabelle mit kritischen Treffern durch Aufprall, Hitze und Elektrizität (bei mehrfachen).
13) Mehrfachpole (F) [3662] R: 3m/St / D: 1min/St
Läßt ein Objekt mehr (oder weniger) als zwei Pole haben. Das verändert die Interaktion zwischen diesem und anderen Objekten beträchtlich, da jeder einzelne Pol natürlich wirkt.
14) Anziehung verstärken (F) [3663] R: B / D: 1min/St
Der Zaubernde verstärkt die Anziehungskraft eines Objektes um bis zu 50 kg pro Stufe. Entfernung ist wichtig, für je 30 cm Abstand halbiert sich die Kraft des Magnets.
15) Abstoßung verstärken (F) [3664] R: B / D: 1min/St
Wie Anziehung verstärken, aber der Zaubernde verstärkt die Abstoßungskraft um 50 kg / Stufe.
16) Elektrizität erzeugen (F) [3665] R: 3m/St / D: V
Der Zaubernde kann aus einer Quelle magnetischer Energie elektrische Energie erzeugen. Je stärker die Quelle, desto stärker kann der Effekt sein (von leicht statischer Energie, die sich 1h/St hält, bis 2xLichtbolzenangriff).
17) Magnetische Vibrationen (F) [3666] R: 3m/St / D: V
Der Zaubernde kann ein Feld vibrierender magnetischer Felder erzeugen, die eine Menge Dinge machen können. z.B. können sie ein Objekt reinigen, das sie passiert, sie können Objekte (bis 30 cm / Stufe lang) schneiden (auch sehr harte), sie können ein Objekt (Holzpflock) durch ein anderes (Stein) hindurchtreiben usw.
18) Magnetische Energie (F) [3667] R: S / D: 1KR/St
Wandelt magnetische Energie in Energiepunkte zum Zaubern um. Der Zaubernde erhält 2 EP pro KR.
19) Feld formen (F) [3668] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann die Form des magnetischen Feldes in der Umgebung (0,3 m³ / Stufe) wie gewünscht ändern. Die neue Form hält für die Dauer des Zaubers und springt dann spontan in seine natürliche Form zurück.
20) Magnetischer Druck (F) [3669] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann magnetische Felder bündeln und in andere elektromagnetische Spektren umwandeln (von Röntgenstrahlen über UV- und normales Licht bis Infrarot, was immer es gibt). Natürlich muß der Zaubernde genau wissen, was er macht, sonst sind die Effekte höchstens zufällig und können dem Zaubernden und seiner Umgebung stark schaden.
25) Magnetischer Sturm (F) [3670] R: 30m/St / D: 1KR/St
Der Zaubernde erschafft einen geringen magnetischen Sturm (bis 3000 m³ pro Stufe in der Umgebung), sehr ähnlich zum Nordlicht. Magnetische und elektrische Effekte sind unvorhersehbar in der Gegend (kein Kompaß!), es entstehen Lichter und ein Schimmern in der Luft.
30) Magnetischer Behälter (F) [3671] R: 3m/St / D: 1KR/St
Erschafft ein magnetisches Feld mit einer Größe von 3 m³ pro Stufe. Das Feld hält sogar Antimaterieexplosionen aus. Gelingt einem Ziel der Reaktionswurf -30 nicht, ist es für die Dauer des Spruchs gefangen, wenn es nicht durch andere als physische Methoden entkommt.
50) Zerstäuben (F) [3672] R: B / D: P
Der Zaubernde ändert die negative Polarität eines Objektes (max. 0,03 m³ pro Stufe) zu positiver Polarität. Dadurch wird das Objekt in viele kleine Stäubchen zerlegt.

Manifestierung des Geistes (Spirit Manifestations) [RCV59]

Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Manifestierten Geist erkennen (I) [15172] R: 30m / D: 1min/St (C)
Dieser Zauber ermittelt, ob sich in einem 3 Meter durchmessenden Bereich ein manifestierter Geist befindet. Durch Konzentration kann der Zaubernde jede Runde einen anderen Bereich untersuchen.
2) Geringfügige Manifestation eines Geistes (F) [15173] R: 15m / D: 1min/St
Dies ermöglicht es jeder Art von Geist, sich auf äußerst subtile Weise durch Geruch, Geräusche, Berührung oder Sicht zu manifestieren (schwierige bis extrem schwierige Wahrnehmung). Zum Beispiel: ein schwacher Hauch von Parfüm, leises Rascheln von Blättern, eine leichte Trübung oder ein Hauch frischer Luft.
3) Olfaktorische Geistmanifestation (F) [15174] R: 15m / D: 1min/St
Wenn dieser Zauber auf einen Geist gewirkt wird, verleiht er ihm eine deutlich wahrnehmbare Manifestation in Form eines Geruchs. Der Geruch kann jede gewünschte Intensität annehmen, von schwach bis überwältigend. Zu beachten ist, dass der Geruch keine Erstickung verursachen oder Schaden anrichten kann (obwohl Übelkeit möglich ist).
4) Manifestierten Geist analysieren (I) [15175] R: 30m / D: 1min/St
Mit diesem Zauber kann der Zaubernde jeden Geist identifizieren, auf den Manifestationszauber wirken, sowie die allgemeine Art des Geistes, seine ungefähre Stufe und die durch die Manifestation verursachte Verunreinigung.
5) Akustische Manifestation eines Geistes (F) [15176] R: 15m / D: 1min/St
Wenn dieser Zauber auf einen Geist gewirkt wird, verleiht er ihm eine deutlich wahrnehmbare Manifestation in Form eines Geräusches oder einer Reihe von Geräuschen (z. B. Sprechen). Die Lautstärke des Geräusches kann von sehr leise bis zu lauten Schreien variieren. Das Geräusch kann keinen Schaden verursachen.
6) Manifestation aufheben (F) [15177] R: 15m / D: 1min/St
Der Zaubernde entzieht einem Geist für die Dauer des Zaubers seine Manifestation(en), wodurch er immateriell wird und nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren kann (außer durch einen Willenskampf). Der Geist erhält einen Widerstandswurf.
7) Visuelle Manifestation eines Geistes (F) [15178] R: 15m / D: 1min/St
Dieser Zauber wird auf einen Geist gewirkt und verleiht ihm eine deutlich wahrnehmbare Manifestation in sichtbarer Form/Gestalt. Der Geist kann transparent, verschwommen oder fest erscheinen und jede gewünschte Farbe annehmen. Trotz seiner sichtbaren Form fühlt er sich nicht substanziell an, solange der entsprechende Manifestationszauber nicht aktiv ist. Die Größe einer sichtbaren Manifestation hängt von der Stufe des Geistes ab (nach Ermessen des Spielleiters).
8) Verlängern I (F) [15179] R: 15m / D: 10min/St
Dieser Zauber verlängert die Dauer aller aktuellen Geistmanifestationen. Dieser Zauber muss nach dem gewünschten Manifestations-Zauber gewirkt werden.
9) Taktile Geistmanifestation (F) [15180] R: 15m / D: 1min/St
Dieser Zauber wird auf einen Geist gewirkt und verleiht ihm eine physische Manifestation. er kann also berührt werden. Ein Geist kann sich fest, heiß, kalt, schleimig, feucht usw. anfühlen. Zu beachten ist, dass dieser Zauber einem Geist erlaubt, einen Gegner physisch anzugreifen, abhängig von der Stufe des Geistes (nach Ermessen des Spielleiters).
10) Manifestation II (F) [15181] R: 15m / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht es einem Geist, für die Dauer des Zaubers zwei beliebige Manifestationen (olfaktorisch, akustisch, visuell, taktil) zu erhalten.
11) Verlängern II (F) [15182] R: 15m / D: 1h/St
Wie Verlängern I, außer in Bezug auf die Dauer.
12) Wahres Manifestation aufheben (F) [15183] R: 15m / D: P
Der Zaubernde entzieht einem Geist dauerhaft alle Manifestationen, wodurch dieser immateriell wird und nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren kann (außer durch einen Willenskampf). Der Geist erhält einen Widerstandswurf.
13) Eventuelle Manifestation (FP) [15184] R: 15m / D: V
Beim Wirken dieses Zaubers und anschließend einem anderen Manifestations-Zaubers aus dieser Liste legt der Zaubernde Bedingungen fest, unter denen die Manifestation aktiviert wird. Die gewünschte Manifestation tritt nur ein, wenn diese Bedingungen erfüllt sind. Der Schamane könnte beispielsweise beschließen, dass sein gebundener Geist der Angst bei Kontakt mit einem Eindringling ein lautes Stöhnen von sich gibt und als Kälte manifestiert. Er würde zuerst Eventuelle Manifestation und anschließend Manifestation II wirken. Der Geist kann keine anderen Manifestationen annehmen, solange dieser Zauber wirkt.
14) Verlängerung III (F) [15185] R: 15m / D: 1Tag/St
Wie Verlängern I, außer in Bezug auf die Dauer.
15) Manifestierung III (F) [15186] R: 15m / D: 1min/St
Wie Manifestation II, außer dass drei beliebige Manifestationen möglich sind.
20) Tiermanifestation (F) [15187] R: 15m / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht es dem Geist, die physische Form eines beliebigen Tieres anzunehmen, einschließlich seines Geruchs, seiner Geräusche, seines Aussehens und seiner Haptik. Ein solcher manifestierter Geist muss weder essen/trinken/atmen, noch leidet er unter Erschöpfung/Krankheit. Er erhält die physischen Angriffe und Eigenschaften dieses Tieres. In dieser Form kann der Geist durch normale Waffen oder Zauber verletzt werden. Obwohl der Geist eine Tierform annimmt, behält er seine eigene Natur, seinen Willen und seine Intelligenz, falls vorhanden. (Aus diesem Grund kann der Spielleiter entscheiden, dass die Manifestation nicht im Widerspruch zur Natur des Geistes stehen sollte.) Nach Ablauf der Zauberdauer kehrt er zu einer völlig körperlosen Wesenheit zurück. Von allen Manifestationszaubern verleiht dieser Typ dem Geist eine verbesserte physische Existenz und verursacht daher die größte Verunreinigung.
25) Monstermanifestation (F) [15188] R: 15m / D: 1min/St
Wie Tiermanifestation, außer dass der Geist die physische Form einer Bestie oder Monsters annimmt. Der manifestierte Geist erhält die physischen Eigenschaften des Wesens, jedoch nicht dessen magische Eigenschaften.
30) Wahre Manifestation eines Geistes (F) [15189] R: 15m / D: 1min/St
Wie Tiermanifestation, außer dass der Geist alle physischen Eigenschaften eines beliebigen Objekts/Wesens annimmt, einschließlich begrenzter magischer Eigenschaften (nach Ermessen des Spielleiters). Der Geist behält

Materialtransport (Material Transport) [RCI40]

Forscher (Delver, RCI-44)

1) Seilzauber (F) [5060] R: 3m/St / D: C
Wenn der Zaubernde das eine Ende des Seils hält, wickelt sich das Seil ab und knotet sich selbständig fest.
2) Halten (0,5kg) (F) [4024] R: 30m / D: 1min/St
Übt einen Druck von 500g auf eine Person oder einen Gegenstand aus. Der Gegenstand kann nicht allein durch Halten bewegt werden, und der Druck kann nur in eine Richtung ausgeübt werden.
3) Telekinese (0,5kg) (F c) [4025] R: 30m / D: 1min/St(C)
Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Zaubernde die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Halten (2,5kg) (F) [4027] R: 30m / D: 1min/St
Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 2,5 Kg.
5) Telekinese (2,5kg) (F) [14386] R: 30m / D: 1min/St(C)
Wie Telekinese (0,5kg), außer dass die Massenbegrenzung bei 2,5kg liegt.
6) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
7) Halten (12,5kg) (F) [4030] R: 30m / D: 1min/St
Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 12,5 Kg.
8) Telekinese (12,5kg) (F) [14389] R: 30m / D: 1min/St(C)
Wie Telekinese (0,5kg), außer dass die Massenbegrenzung bei 12,5kg liegt.
9) Telekinese verbessern (⅓St) (U) [14390] R: B / D: V
Wenn der Zauber zusammen mit Halten oder Telekinese auf ein anorganisches, festes, lebloses Material gewirkt wird, kann die Massenbegrenzung um ein Drittel der Stufe des Zaubernden erhöht werden, aber die Geschwindigkeit des Objekts wird um einen ähnlichen Betrag von 30cm pro Sekunde reduziert. Der Zaubernde muss während der Dauer des Zaubers konzentriert bleiben und die Zielmasse berühren. Das Ziel darf nicht mit anderen Objekten verbunden sein.
10) Halten (25kg) (F) [4034] R: 30m / D: 1min/St
Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 25 Kg.
11) Telekinese (25kg) (F) [4036] R: 30m / D: 1min/St
Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 25 Kg.
12) Schleudern I (F) [4038] R: 3m / D: -
Der Zaubernde kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
13) Halten (50kg) (F) [4037] R: 30m / D: 1min/St
Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 50 Kg.
14) Telekinese (50kg) (F) [14395] R: 30m / D: 1min/St(C)
Wie Telekinese (0,5kg), außer dass die Massenbegrenzung bei 50kg liegt.
15) Telekinese verbessern (St) (U) [14396] R: B / D: V
Wie Telekinese verbessern (⅓St), außer dass die Massenbegrenzung mit der Stufe des Zaubernden multipliziert werden kann.
20) Telekinese verbessern (5St) (U) [14397] R: B / D: V
Wie Telekinese verbessern (⅓St), außer dass die Massenbegrenzung mit dem Fünffachen der Stufe des Zaubernden multipliziert werden kann.
25) Halten (5kg/St) (F) [4042] R: 30m / D: 1min/St
Wie Halten (0,5kg), aber das Limit sind 5 kg pro Stufe.
30) Telekinese (5kg/St) (F) [4043] R: 30m / D: 1min/St
Wie Telekinese (0,5kg), aber das Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Telekinese verbessern (U) [14400] R: B / D: V
Wie Telekinese verbessern (⅓St), außer dass es keine Massenbegrenzung über die entsprechende Verringerung der Geschwindigkeit hinaus gibt.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

1) Form speichern (I) [4358] R: S / D: -
Der Zaubernde kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U) [4359] R: S / D: -
Der Zaubernde kann jede gespeicherte Form verändern. Der Zaubernde kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I) [4360] R: S / D: V
Der Zaubernde kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F) [4361] R: B / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Zaubernden mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F) [4362] R: B / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F) [4363] R: B / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück

einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.

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

Materie manipulieren (Matter Manipulation) [SUC99]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Geformtes entdecken (I) [3673] R: 3m/St / D: -
Der Zaubernde entdeckt, ob ein Wesen oder Objekt mit Hilfe Sprüche dieser Liste erschaffen wurde.
2) Protoplasma erschaffen I (F) [3674] R: 3m/St / D: P
Der Zaubernde erschafft einen Protoplasmaschleim aus totem organischen Material oder Asche. Der Zaubernde erschafft Stufe Liter Schleim pro KR aus derselben Menge Ausgangsmaterial.
3) Gestalt speichern (P I) [3675] R: S / D: P
Der Zaubernde speichert die Gestalt eines Objekts oder Wesens für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
4) Gestalt formen I (F) [3676] R: 3m/St / D: 10min/St
Der Zaubernde kann Protoplasma formen. Entstehende Gestalt ist unbeweglich, stumm und von Holzartiger Konsistenz. Der Zaubernde kann pro Stufe 1 Liter Plasma in einer KR formen (Je kleiner, desto schneller geht es).
5) Muster speichern (P I) [3677] R: 3m/St / D: P
Der Zaubernde kann das allgemeine Muster eines Wesens speichern, um mit Hilfe weiterer Sprüche dieser Liste Lebewesen der Art mit all ihren Fähigkeiten zu erschaffen.
6) Kreatur formen I (F) [3678] R: 3m/St / D: 10min/St
Der Zaubernde kann eine nichtmagische Kreatur formen und ihr eine einfache Aufgabe geben. Die Intelligenz darf nicht größer sein als sehr niedrig. Die Kreatur gleicht dem Original und hat dessen Fähigkeiten. Nachdem die Aufgabe erfüllt ist (oder die Dauer des Zaubers um ist), verwandelt sich die Kreatur zurück in Protoplasma. Größe der Kreatur hängt lediglich von der Menge an eingesetztem Protoplasma ab. Der Zaubernde kann pro KR (Stufe/100) m³ formen.
7) Protoplasma erschaffen II (F) [3679] R: 3m/St / D: P
Wie oben, aber der Zaubernde kann 1 m3 pro Stufe und KR erschaffen.
8) Gestalt formen II (F) [3680] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie oben, aber der Zaubernde kann Stufe / 20 m3 bearbeiten.
9) Besonderheiten speichern (P I) [3681] R: S / D: P
Speichert das spezielle Muster eines Individuums, das so exakt kopiert werden kann (mit Sprüchen dieser Liste)
10) Kreatur formen II (F) [3682] R: 3m/St / D: 15min/St
Wie oben, aber der Zaubernde kann der Kreatur während der Dauer des Spruchs einfache Befehle geben und die Intelligenz kann bis wenig gehen.
11) Kreation auflösen (F) [3683] R: 3m/St / D: -
Der Zaubernde kann eine magisch erschaffene Kreatur auflösen, Dieser Zauber kann auch als Zauber höherer Stufen ausgelöst werden, um höherstufige Kreaturen aufzulösen. Um Kreaturen der Stufe 1-11 aufzulösen, reicht ein normales Auslösen dieses Zaubers, für höhere müssen entsprechend der Stufe mehr EP ausgegeben werden.
12) Protoplasma erschaffen III (F) [3684] R: 3m/St / D: P
Wie oben, aber der Zaubernde kann (Stufe / 15) m3 pro Stufe und KR erschaffen.
13) Magische Kreatur formen (F) [3685] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Kreatur formen II, aber der Zaubernde kann magische Kreaturen mit einer Intelligenz bis mittel erschaffen. Die Kreatur hat alle magischen Fähigkeiten des Originals, kann jedoch keine Zauber werfen.
14) Mehrfache Formation I (F) [3686] R: 3m/St / D: 15min/St
Wie Kreatur formen II, aber der Zaubernde kann Stufe Lebewesen aus (Stufe / 100) m3 Protoplasma pro KR erschaffen. Die Kreaturen können unterschiedliche Gestalt haben und einzeln agieren.
15) Gestalt formen III (F) [3687] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie oben, aber der Zaubernde kann Stufe / 15 m3 bearbeiten.
16) Kontrolle I (F) [3688] R: ∞ / D: V
Der Zaubernde kann jede magisch erschaffene Kreatur total kontrollieren, solange sie existiert. Wurde sie von einem anderen Zaubernden erschaffen, so muß der Zaubernde einen WW gegen die Stufe des anderen Zaubernden machen.
17) Form / Gestalt verbessern (F) [3689] R: 3m/St / D: V
Der Zaubernde kann zu einer bereits bestehenden Kreatur Protoplasma (Stufe / 15 m3) hinzufügen oder welches wegnehmen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.
18) Protoplasma erschaffen IV (F) [3690] R: 3m/St / D: P
Wie oben, aber der Zaubernde kann (Stufe / 10) m3 Protoplasma erschaffen.
19) Form / Gestalt verändern (F) [3691] R: 3m/St / D: V
Der Zaubernde kann eine bestehende Kreatur verändern. Die Veränderung kann innerhalb der halben Erschaffungszeit geschehen. Spruch verlängert nicht die Dauer des ursprünglichen Zaubers.
20) Mehrfache Formation II (F) [3692] R: 3m/St / D: 20min/St
Wie oben, aber der Zaubernde kann bis zu Stufe magische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.
25) Kontrolle II (F) [3693] R: ∞ / D: V
Wie oben, aber der Zaubernde kann magische Lebewesen kontrollieren.
30) Mehrfache Formation I (F) [3694] R: 3m/St / D: 30min/St
Wie oben, aber der Zaubernde kann bis zu Stufe magische und nichtmagische Wesen aus (Stufe/100) m³ Protoplasma mit Intelligenz bis mittel erschaffen, die alle magischen Fähigkeiten der Originale haben, außer Zauber zu wirken.
50) Kontrolle III (F) [3695] R: ∞ / D: V
Wie oben, aber der Zaubernde kann alle magischen und nichtmagischen Lebewesen kontrollieren.

Materie zerstören (Matter Disruption) [SL94]

böse Magier (Evil Magician, SL-30)

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

Meister der Tiere (Animal Mastery) [SL55]

Animisten (Animist, SL-7) und Tiermeister (Beastmaster, RCII-5)

1) Tierschlaf I (M) [6241] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt jedes nicht-hominoide Tier in Schlaf fallen. Wirkt nicht bei verzauberten oder "intelligenten" Tieren.
2) Geringere Tarnung (U) [16223] R: S / D: 1min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, sich in die Umgebung einzufügen und für Tiere mit geringer Intelligenz unauffindbar zu werden.
3) Tiersprache (I) [4773] R: 3m / D: 1min/St
   Der Zaubernde "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
4) Tierschlaf III (M) [4771] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
5) Tiere meistern I (F) [4776] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
6) Tierortung (I) [16227] R: 1,5km / D: -
   Der Zaubernde kann Mitglieder einer beliebigen Tierart orten oder herausfinden, welche Tierarten sich in der Umgebung befinden.
7) Freundschaft c [16228] R: 3m / D: C
   Alle Tiere innerhalb von 3m um den Zaubernden herum verhalten sich ihm gegenüber freundlich; er kontrolliert die Tiere jedoch nicht.
8) Tieremphatie c [16229] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann die Gedanken und Emotionen eines beliebigen Tieres verstehen und/oder visualisieren.
9) Tiere beschwören I (FM) [4775] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
   Der Zaubernde beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies, dass sich innerhalb des Radius aufhält. Er kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
9) Der Ruf der Wildnis (M) [25685] R: 30m / D: P
   Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.
10) Tiere meistern III (M) [16231] R: 30m / D: C
    Wie Tiere meistern I, außer dass der Zaubernde 3 Tiere kontrollieren kann.
11) Tiere beschwören III (FM) [16232] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 3 Tiere beschwören und kontrollieren kann.
12) Tier rufen (F) [4782] R: 1,5km/St / D: -
    Der Zaubernde kann ein bestimmtes Tier rufen. Wenn es diesem irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
13) Tiere meistern V (F) [4780] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern I, außer dass der Zaubernde 5 Tiere kontrollieren kann.
14) Tiere beschwören V (FM) [16235] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 5 Tiere beschwören und kontrollieren kann.
15) Tiere meistern (F) [4785] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern I, aber der Zaubernde kontrolliert alle Tiere einer beliebigen Spezies in 30m Umkreis.
20) Tiere beschwören X (FM) [4787] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 10 Tiere beschwören und kontrollieren kann.
25) Tiere meistern (3m/St) (F) [16238] R: 3m/St / D: C
    Wie Tiere meistern I, aber der Zaubernde kontrolliert alle Tiere einer beliebigen Spezies in 3m pro Stufe Umkreis.
30) Absolution (FM*) [5510] R: 30m / D: V / WW:-20
    Die Seele des Ziels wird aus seinem Körper gerissen; sie verbleibt 30 Tage/10 Fehlwurf lang an dem Ort, an den Seelen gelangen. Die Seele kann nur durch Wiederbelebung vorzeitig zurückgebracht werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele wiederhergestellt ist; selbst für unterbewusste Aktivitäten hat es einen Malus von -75.
50) Wahres Tiere beschwören (FM) [16240] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde Stufe Tiere beschwören und kontrollieren kann.

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

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

Meister des Absorbierens (Assimilation Mastery) [SUC62]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

1) Gegenstand speichern (I) [15929] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann sich die genauen physikalischen Eigenschaften eines Gegenstands merken, z. B. Abmessungen, Zusammensetzung, Gewicht usw.
2) Magie erforschen (I) [15930] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann sich die genauen magischen Eigenschaften eines Gegenstands merken, z. B. Fähigkeiten, Klassen- oder Reichsbeschränkungen, Auslösewörter usw.
3) Immaterieller Speicher (F*) [15931] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die tatsächlichen Fähigkeiten eines entleerten Gegenstands speichern, z. B. die magische Kraft oder Fähigkeit selbst. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, pro Ausführung einen Speicherplatz einer bestimmte Fähigkeit zu speichern, z. B. Flugfähigkeit, +5 Bonus, Rückkehrfähigkeit usw. Der Zaubernde hat pro Erfahrungsstufe einen Speicherplatz. Diese gespeicherten Fähigkeiten sind anfällig für Bann-, Anti-Magie-Effekte usw., als wären sie der tatsächliche Gegenstand, aus dem die ausgewählte Fähigkeit entzogen wurde.

   Eine unvollständige Liste der ungefähren Werte verschiedener Fähigkeiten pro Speicherplatz lautet wie folgt:
   pro +5 Bonus
   pro tägliche Ladung (Zauberstufen sind irrelevant)
   pro x1 Multiplikator
   pro +1 Vermehrer
   jede zusätzliche Eigenschaft (zusätzliche Reichweite, Statusbonus)
   Waffeneigenschaften pro 5 Stufen der Wirkung (Siehe Abschnitt 5.3 RMC I)
   [Untotenjäger (Stufe 20) = 4 Speicherplätze

   Ein Alchemist der Stufe 12 entzieht einem +60 Bastardschwert des Feuerdrachen-Tötens (mit dem Zauber „Gegenstand entleeren”) seine Fähigkeit. Der Alchemist kann bis zu 12 Fähigkeiten eines Gegenstands im Immaterieller Speicher speichern. 12 +5 oder 6 +5 und die Fähigkeit „Drachentöter” (Effekt der Stufe 30 = 6 Slots). Die übrigen Kräfte des Gegenstands gehen verloren (die Fähigkeit „Drachentöter” oder +30 in den oben genannten Auswahlmöglichkeiten).

   Derselbe Alchemist entzieht einen x5-Multiplikatorring, der nur von Mentalisten verwendet werden kann, seine Fähigkeit. Der Alchemist kann den Gegenstand entziehen und alle Fähigkeiten (5 davon, eine für jeden der Multiplikatoren) im „immateriellen Speicher” aufbewahren, wodurch 7 freie Plätze für andere entzogene Fähigkeiten bleiben. Die entzogenen Multiplikatoren können weiterhin nur von Mentalisten verwendet werden (falls sie jemals wieder in einen anderen Gegenstand eingebaut werden).
4) Vorübergehendes Entziehen (F) [15932] R: B / D: -
   Der Zaubernde entzieht einem Gegenstand bis zu 1 Ladung pro Stufe der täglichen Verwendungsmöglichkeiten und wandelt diese direkt in eigene Zauber um. Die Anzahl der gewonnenen Zauber hängt von den entzogenen Fähigkeiten ab und beträgt 1 Zauber pro täglicher Anwendung. Am nächsten Tag erhält der Gegenstand seine Fähigkeiten zurück, als wären sie normal verbraucht worden.
   ACHTUNG: Magiemultiplikatoren werden bei der Berechnung der maximalen Anzahl an Zaubern nicht berücksichtigt. Diese wirken aber sehr wohl auf die gewonnen Zauber!

   Ein Alchemist der Stufe 5, der insgesamt 4 Zauber hat, aber nur noch 2 Zauber (1 nach dem Wirken dieses Zaubers), wirkt diesen Zauber auf einen Ring des Fliegens (7. Stufe Fliegen (Lofty Bridge), 5-mal pro Tag einsetzbar). Der Zaubernde entzieht dem Zauber „Fliegen” 3 Verwendungen (was ihm 3 Zauber einbringt). Wenn der Zaubernde zu viele Zauber entzieht und seine Gesamtzauberzahl über ihr normales Maximum erhöht, erleidet er einen Burnout (siehe Abschnitt 7.0 RMCII). Der oben genannte Zaubernde hätte 5 der Verwendungen entziehen können, aber dies hätte einen Burnout verursacht (1 Zauber + 5 Zauber = 6 Zauber, was mehr ist als die 4 maximalen Zauber, die er hat).
5) Zwischenspeicher (F*) [15933] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann bis zu 1 Gegenstand pro Stufe als zusätzlichen Speicherplatz für den Zauber „Intangible Storage” nutzen. Der Zaubernde kann die tatsächlichen Fähigkeiten eines entleerten Gegenstands, z. B. einen magischen Bonus oder eine Fähigkeit, im Zielgegenstand speichern. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde pro Anwendung eine bestimmte Fähigkeit speichern, z. B. die Fähigkeit zu fliegen, einen Bonus von +5, die Fähigkeit zur Rückkehr usw. Ziele haben einen Speicherplatz. Die gespeicherten Fähigkeiten sind anfällig für Bannungen, antimagische Effekte usw., als wären sie der tatsächliche Gegenstand, aus dem die ausgewählte Fähigkeit entzogen wurde. Damit der Zaubernde Zugriff auf den Seicherplatz erhält, muss sich das Ziel innerhalb von 3 Metern pro Stufe um den Zaubernden befinden. Die Zielgegenstände dürfen nicht magisch sein.
6) Leerungsfalle (F) [15934] R: B / D: V
   Erzeugt eine magische Falle auf einem verzauberten Gegenstand, die jeden Zaubernden beeinflusst, der versucht, den geschützten Gegenstand zu entleeren. Der „Entleerer” muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Zaubernden durchführen, sonst schlägt sein „Entleeren”-Zauber automatisch fehl und führt zu einem Patzer. Wenn der „Entleerer” den Widerstandswurf besteht, fährt er normal mit seinem Zauber fort und die Leerungsfalle wird entschärft. Wenn der „Entleerer” seinen Rettungswurf nicht besteht, wird er wie oben beschrieben beeinflusst und die Falle bleibt aktiv.
7) Übertragung (F) [15935] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde „verschiebt” die Verzauberung von einem Gegenstand auf einen anderen normalen Gegenstand. Der Zaubernde muss über genügend Speicherplätze verfügen, um die gesamte zu übertragende magische Energie

aufzunehmen. Der „alte" magische Gegenstand verliert seine Magie, während der „neue" magische Gegenstand für die Dauer dieses Zaubers magisch wird. Ein auf diese Weise „erschaffener" magischer Gegenstand kann aufgrund physikalischer und magischer Unvereinbarkeiten zwischen dem alten und dem neuen Gegenstand nicht dauerhaft gemacht werden. Am Ende der Wirkungsdauer verliert auch der „neue" Gegenstand seine Verzauberung.

8) Übernehmen (F) [15936] R: B / D: V
Der Zaubernde „absorbiert" die gesamte magische Energie eines Gegenstands. Der Zaubernde kann diese Kräfte einmal nach Belieben einsetzen, danach sind sie verbraucht. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der auf diese Weise erworbenen magischen Fähigkeiten, die der Zaubernde behalten darf. Diese „absorbierten" Fähigkeiten können nicht mit anderen Zaubern aus dieser Liste kombiniert werden, z. B. Assimilative Speicherung, Immaterieller Speicher usw. Ein Zaubernder, der beispielsweise ein +20-Schwert des Fliegens (ermöglicht 3 Flüge pro Tag) entleert, erhält einen Bonus von +20, den er auf einen beliebigen Wurf seiner Wahl anwenden kann, sowie 3 „Flüge", die er als 3 separate Flugzauber verwenden kann. Ein so entleerter Gegenstand verliert seine Magie.
9) Magie schwächen (F) [15937] R: B / D: P
Der Zaubernde kann den Bonus eines magischen Gegenstands um bis zu -1 pro Stufe schwächen (vorausgesetzt, der Gegenstand verfehlt seinen Widerstandswurf). Beispielsweise wirkt ein Zaubernder der Stufe 15 diesen Zauber auf ein +20-Schwert, das seinen Widerstandswurf verfehlt, und ändert seinen Bonus auf +5. Das Schwert ist nun für immer eine +5-Waffe. Es sei denn, der Bonus wird durch den Zauber Magie verstärken verstärkt.
10) Entleeren verhindern (F) [15938] R: B / D: P
Der Zaubernde legt eine magische Kappe oder Schutzschicht auf einen Gegenstand, die verhindert, dass Zauber vom Typ „Entleeren" auf den Gegenstand wirken. Um einen Gegenstand zu beeinflussen, der auf diese Weise geschützt wurde, muss der Zaubernde zunächst den Zauber Entleeren verhindern aufheben oder deaktivieren.
11) Umwandeln (F) [15939] R: S / D: -
Der Zaubernde kann Fähigkeiten, die durch Immaterieller Speicher gespeichert wurde, in eine Anzahl von Zaubern umwandeln, die 1 Zauber pro 2 umgewandelter Speicherplätze entspricht (jeder +5-Bonus, Multiplikator, Addierer usw.). Wenn der Zaubernde seine normale Gesamtzahl an Zaubern überschreitet, erleidet er einen Burnout (siehe Abschnitt 7.0 im RMCII).
12) Gegenstand entleeren (F) [15940] R: B / D: P
Der Zaubernde kann einem Gegenstand seine gesamte Magie entziehen. Die Magie wird entweder abgeleitet oder mithilfe des Zaubers Immaterieller Speicher für die spätere Verwendung gespeichert.
13) Magischen Gegenstand absorbieren (F) [15941] R: B / D: 10min/St
Der Zaubernde absorbiert einen magischen Gegenstand physisch in seinen Körper, um die Vorteile dieses Gegenstands zu nutzen. Beispielsweise absorbiert ein Zaubernder eine magische Ritterrüstung, die ihm eine entsprechende Haut-Rüstung (z.B: 11/11/11/1/19) verleiht. Die Zaubernde könnte auch ein +10-Schwert absorbieren, wodurch sie einen +10-Schwertangriff mit der Hand ausführen könnte. Am Ende der Wirkungsdauer kehrt der magische Gegenstand an den Ort zurück, an dem er sich beim Wirken dieses Zaubers befand. Der Gegenstand muss magisch sein, um die Veränderung zu bewirken. Normale oder einfach nur gut gefertigte Gegenstände können nicht absorbiert werden.
14) Magische Gegenstände kombinieren (F) [15942] R: B / D: 1min/St
Der Zaubernde kann vorübergehend zwei magische Gegenstände zu einem Ganzen verbinden (wenn ihre Widerstandswürfe fehlschlagen). Wenn ein Gegenstand seinen Widerstandswurf schafft, während der andere Gegenstand diesen verfehlt, wird der Gegenstand, der seine Widerstandswurf verfehlt hat, zerstört (physisch intakt, aber nicht mehr magisch). Die Gegenstände müssen kompatibel sein, z. B. wären ein +20-Schwert und ein magischer Satz Dietrich unbrauchbar. Die Gegenstände werden „gemittelt", um den neuen Gegenstand zu erhalten, z. B. würde ein Zweihandschwert in Kombination mit einem Langschwert ein Anderthalbhänder ergeben. Die magischen Boni der beiden Gegenstände werden kombiniert, indem der Bonus des dominanten magischen Gegenstands zur Hälfte des Bonus des weniger wertvollen Gegenstands addiert wird.

> Ein +20-Schwert wird mit einem +10-Dolch zum Ork-Töten kombiniert. Der Dolch ist dominant (+10 (Bonus) +15 (Ork-Tötung) = 25), das Breitschwert = +20 – Der resultierende Gegenstand ist ein Kurzschwert, +20 (+10 (Dolch) +20/2 (Breitschwert) = +20), das Orks tötet. Wäre der Dolch hingegen nur +0 gewesen, hätte das Breitschwert dominiert und die resultierende Waffe wäre ein +20 (alles vom Breitschwert) Kurzschwert mit intermittierender Ork-Tötung (tötet Orks nur in 50 % der Fälle (die Hälfte der Dolchfähigkeit)) gewesen.

Am Ende der Dauer werden die Gegenstände getrennt und kehren zu ihrem normalen Status zurück.
15) Magischischen Gegenstand verschlingen (F) [15943] R: B / D: P
Der Zaubernde absorbiert alle Fähigkeiten eines Gegenstands und wandelt sie in Zauberum, die er erhält. Dies kann „blind" geschehen, d. h. ohne die Fähigkeiten eines „verschlungenen" Gegenstands zu kennen, aber der Zaubernde kann einen Burnout erleiden (siehe Abschnitt 7.0 RMCII), wenn er mehr Zauber erhält, als er normalerweise besitzen könnte. Der Zaubernde erhält pro (angefangene) 2 Speicherplätze, die die magischen Fähigkeiten des Gegenstands belegen, einen Zauber.
16) Intellekt absorbieren (F*) [15944] R: B / D: 1h/St
Der Zaubernde kann den Intellekt eines intelligenten Gegenstands entziehen und erhält für die Dauer dieses Zaubers einen Bonus auf die entsprechende mentale Eigenschaft. Der Gegenstand verliert permanent seine Intelligent.
Wenn der Zaubernde einen weiteren Intellekt absorbieren-Zauber wirkt, während einer bereits wirkt, hat der zweite Vorrang vor dem ersten (und ersetzt ihn). Der Zaubernde erhält die folgenden Werte für jede mentale Eigenschaft, wenn er einen Intellekt „assimiliert": Den Wert der Eigenschaft des Intellekts oder +1 pro +25 Punkte, wenn das Endergebnis dann höher ist.

> Eine Zaubernde (Gab:111 WE:76 In:80 Sb:62 Gla:66, Gei:76) wirkt diesen Zauber auf einen intelligenten Gegenstand (Gab:55 WE:102 In:86 Sb:111 Gla:100, Gei:75), der seinen Widerstandswurf nicht besteht. Die Werte der Zaubernden für die Dauer dieses Zaubers lauten nun (Gab:113 WE:102 In:86 Sb:111 Gla:100, Gei:78). beachtenswert ist hier der Bonus von +3 auf Geist, da dieser Zauber es der Zaubernden ermöglicht, den vorteilhaftesten Bonus aus dem Gegenstand zu ziehen (anstatt 1 zu erhalten, weil der Gegenstand 1 Punkt mehr Geist hat als die Zaubernde).

17) Selektives Entleeren (F) [15945] R: B / D: P
Der Zaubernde kann (wenn der Gegenstand seinen Widerstandswurf verfehlt) ausgewählte magische Fähigkeiten aus einem Gegenstand entleeren, wobei die verbleibenden Fähigkeiten intakt bleiben (vorausgesetzt, ein zweiter Widerstandswurf wird durchgeführt). Wenn der erste Widerstandswurf gelingt, schlägt der Zauber natürlich fehl. Wenn der zweite Widerstandswurf verfehlt wird, gehen die verbleibenden Fähigkeiten des Gegenstands verloren.
18) Konjunktion (F) [15946] R: B / D: 1h/St
Der Zaubernde kann die Magie eines magischen Gegenstands für die Dauer des Zaubers einem anderen Gegenstand „hinzufügen". Der Zaubernde muss über genügend Speicherplätze verfügen, um die Magie beider Gegenstände immateriell zu speichern. Beispielsweise kombiniert ein Alchemist der Stufe 50 (10 Speicherplätze) ein +20-Schwert der Warnung (7 Speicherplätze) mit einem +3-Zaubervermehrer-Ring (3 Speicherplätze). Der Alchemist kann dann die kombinierte magische Energie entweder in den Ring oder in das Schwert legen (das Schwert wäre wahrscheinlich am besten geeignet). Am Ende der Dauer bleibt der Gegenstand, der nicht von seiner Magie getrennt wurde, magisch (mit den ursprünglichen Fähigkeiten), während der andere Gegenstand seine Wirksamkeit verliert.
19) Fehler beheben (F) [15947] R: B / D: 1Tag/St
Der Zaubernde kann einen Fluch auf einem magischen Gegenstand „beheben" (wenn Widerstandswurf verfehlt wird) und den Gegenstand von dem Fluch befreien. Im Zuge dieses Zaubers beseitigt der Zaubernde allerdings die Permanenz, die die Magie an den Gegenstand bindet, daher die Dauer dieses Zaubers. Am Ende der Wirkungsdauer wird der Gegenstand unmagisch.
20) Magie verstärken (F) [15948] R: B / D: 1h/St
Der Zaubernde verstärkt eine bereits in einem Gegenstand vorhandene Magie, indem er die Differenz zwischen der Stufe des Originals und dem gewünschten Ergebnis ausgleicht. Hierbei muss er einen zusätzlichen Zauber pro 10 angefangene Stufen aufwenden, z. B. würde die Erhöhung eines Flugzaubers von 45m/KR auf 150m/KR 1 Zauber kosten (Zauberspruch der Stufe 7 auf Zauberspruch der Stufe 17 ist eine Erhöhung um 10 Stufen) plus diesen Zauber kosten. Die verstärkte Magie kann für die Dauer dieses Zaubers oder für die Dauer der verstärkten Magie (je nachdem, was kürzer ist) genutzt werden.
25) Assimilative Schöpfung (F) [15949] R: B / D: 1h/St
Der Zaubernde kann die Magie aus allen belegten Speicherplätzen in einem Gegenstand kombinieren, der für die Dauer dieses Zaubers wirksam ist.
30) Permanenz (F) [15950] R: B / D: P
Der Zaubernde kann jeden Gegenstand, der durch einen Zauber aus dieser Liste verändert oder beeinflusst wurde, dauerhaft machen. Pro Zauberwirker kann nur eine solche Permanenz wirksam sein, da ein Teil der Lebenskraft des Zauberers verwendet wird, um den Zauber dauerhaft aufrechtzuerhalten.
50) Entleerungskampf (F) [15951] R: B / D: -
Der Zaubernde kann die Zauber eines ausgewählten Ziels (das seinen Widerstandswurf verfehlt) aufnehmen, wodurch das Ziel magisch entleert wird. Die gesamte aus dem Ziel entzogene Magie wird vom Zaubernden absorbiert, d. h. ein Burnout ist möglich (siehe Abschnitt 7.0 RMCII). Wenn der Zaubernde dieses Zaubers dies wünscht, kann er diesem Zauber zusätzliche Zauber hinzufügen, um den Widerstandswurf des Ziels zu erschweren (um 2 pro zusätzlich hinzugefügtem Zauber).

Meister des Belebens (Animation Mastery) [SUC64]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

1) Forschung (I) [15952] R: S / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die notwendigen Zauber zu bestimmen, um ein gewünschtes Ziel in Bezug auf ein belebtes Objekt/eine belebte Kreatur zu erreichen.
2) Automat erkennen (P*) [15953] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde ist sich der Anwesenheit aller belebten Objekte/Kreaturen in seiner Reichweite bewusst.
3) Gas beleben (F) [15954] R: B / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe jedes Gases innerhalb seiner Reichweite beleben. Das Gas bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, abhängig von den Umgebungsbedingungen (z. B. Wind, Zugluft usw.). Ein giftiges Gas kann verwendet werden, um jede Kreatur anzugreifen, für die es giftig ist, indem es von der Kreatur eingeatmet wird. Belebtes Gas hat 5 Lebensenergie pro Stufe des Zaubernden, der es erschaffen hat. Der Rüstungsschutz ist 2/0/0/0/1 und der Ausweichenpool beträgt 1 pro Stufe des Zaubernden.
4) Flüssigkeit beleben (F) [15955] R: B / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe jeder Flüssigkeit innerhalb der Reichweite beleben. Die Flüssigkeit bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, abhängig von den Umgebungsbedingungen (z. B. Steigungen, Hindernisse usw.). Die Lebensenergie beträgt 5 pro Stufe des Zaubernden. Der Rüstungsschutz ist 2/0/0/0/1 und der Ausweichenpool beträgt Stufe des Zaubernden. Die Flüssigkeit kann einmal pro Runde einen Wuchtwaffenangriff mit Pool Stufe des Zaubernden ausführen (Schadenskategorie ist 5x Stufe des Zaubernden).
5) Festkörper beleben (F) [15956] R: B / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe eines beliebigen festen Materials innerhalb der Reichweite beleben. Der Festkörper bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, vorbehaltlich der Umgebungsbedingungen (z. B. Hindernisse, Flexibilität des belebten Objekts usw.). Das Objekt kann sich selbstständig bewegen, z. B. ein Stativ, das auf seinen Beinen läuft usw. Das Objekt kann sich auch bewegen oder verbiegen, um zu laufen oder zu gleiten, je nach Wunsch des Zaubernden. Wenn das Objekt jedoch seine Form erheblich verändert, muss es seinen Bruchfaktor oder weniger würfeln, sonst wird es zerbrochen (wodurch der Belebungszauber aufgehoben wird). Die empfohlenen Trefferpunkte und AT finden Sie im RMCV. Der Ausweichenpool entspricht Stufe des Zaubernden. Festkörper können einmal pro Runde einen Wuchtwaffenangriff mit Pool 2 pro Stufe des Zaubernden ausführen. (Schadenskategorie ist 10x Stufe des Zaubernden).
6) Energie beleben (F) [15957] R: B / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann bis zu 30 Liter pro Stufe jeder nichtmagischen Energie innerhalb der Reichweite beleben. Die Energie bewegt sich (bis zu 30cm pro Stufe des Zaubernden pro Runde) nach dem Willen des Zaubernden, abhängig von den Umgebungsbedingungen (z. B. Barrieren, Bodenbeschaffenheit usw.). Die Lebensenergie beträgt 5 pro Stufe des Zaubernden. Der Rüstungsschutz ist 2/0/0/0/1 und der Ausweichenpool entspricht der Stufe des Zaubernden. Die Energie kann pro Runde 1 Bolzen- oder Ball-Angriff (der entsprechenden Art) mit einem Bonus von +2 pro Stufe des Zaubernden ausführen.
7) Anderes beleben (F) [15958] R: B / D: 10min/St
   Wie Energie beleben, nur dass magische Energie belebt wird. und bei den Umweltbedingungen somit antimagische Zonen und ähnlicher beachtet werden müssen.
8) Belebtes Gas (F) [15959] R: B / D: 10min/St
   Wie Gas beleben, aber das belebte Gas besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.
9) Kampf ums Belebte (F) [15960] R: 3m/St / D: V
   Der Zaubernde versucht, einem anderen Magier die Kontrolle über ein animiertes Objekt zu entreißen. Jeder Zaubernde muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des anderen durchführen. Wenn ein Magiekundiger seinen Rettungswurf verfehlt, verliert er die Kontrolle über das animierte Objekt. Wenn der angreifende Zaubernde verliert, darf er diesen Zauber nicht erneut auf dasselbe Konstrukt wirken.
10) Fliegen (F) [15961] R: B / D: V
    Ermöglicht einem animierten Objekt/einer animierten Kreatur, per Flug zu seinem/ihrem Schöpfer zurückzukehren. Dieser Flug erfolgt auf der kürzestmöglichen Route mit einer Geschwindigkeit von 3 Meter pro Stufe des Zaubernden pro Runde. Dieser Zauber hält so lange an, bis er aufgehoben wird, der Zaubernde stirbt, der Gegenstand zum Zaubernden zurückkehrt oder der Gegenstand zerstört wird.
11) Belebte Flüssigkeit (F) [15962] R: B / D: 10min/St
    Wie Flüssigkeit beleben, aber die belebte Flüssigkeit besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.
12) Belebtes Festes (F) [15963] R: B / D: 10min/St
    Wie Festes beleben, aber das belebte Material besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.
13) Belebte Energie (F) [15964] R: B / D: 10min/St
    Wie Energie beleben, aber die belebte Energie besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.
14) Belebtes Anderes (F) [15965] R: B / D: 10min/St
    Wie Anderes beleben, aber die belebte magische Energie besitzt Empathie und versucht, einfache Befehle des Zaubernden (Befehle dürfen nicht mehr als 3 Wörter umfassen) für die Dauer des Zaubers auszuführen.
15) Animative Veränderung (F) [15966] R: B / D: 1h/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Form eines Gegenstands in die Form eines anderen Gegenstands zu verändern, wenn er sich konzentriert, z. B. könnte ein Breitschwert, auf das dieser Zauber gewirkt wurde, pro gewirktem Zauber Animative Veränderung in einen anderen Gegenstand (in der Regel eine Waffe) verwandelt werden.
15) Geringerer Geist eines Golems (F) [3334] R: B / D: B

Meister des waffenlosen Kampfes (Martial Mastery) [SUC66]

Mönche (Monk, SL-7)

1) Stand (U *) [5382] R: S / D: -
   Der Zaubernde kommt sofort auf die Füße aus einer liegenden Position.
2) Attacke nach Hinten (U *) [5383] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann in seinem Rücken attackieren, ohne sich umdrehen zu müssen. Der Zaubernde erhält keinen Malus auf diese Attacke.
3) Gegner zu Fall bringen (U *) [5384] R: S / D: -
   Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Zaubernde mit seiner nächsten Attacke den Gegner zu Fall bringen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so liegt der Gegner am Boden und ist für 1 KR benommen.
4) Gegner entwaffnen (U *) [5385] R: S / D: V
   Der Zaubernde kann mit seiner nächsten Attacke (sie verursacht keinen Schaden) den Gegner entwaffnen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner entwaffnet.
5) Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (U *) [5386] R: S / D: V
   Der nächste kritische Treffer des Zaubernden bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und läßt ihn zu Boden gehen. Wurf auf der Tabelle "Patzer ohne Waffen" für den Gegner.
6) Treffer der Benommenheit (U *) [5387] R: S / D: V
   Gegner macht nach der nächsten gelungenen Attacke (kein Schaden) einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner für 1 KR / 10% Fehlwurf benommen.
8) Gegner zurücktreiben (U *) [5388] R: S / D: V
   Nach der nächsten Attacke muß der Gegner einen WW machen. Mißlingt er, so wird er um 0,5 m pro 2% Fehlwurf zurückgetrieben.
9) Liegend attackieren (U *) [5389] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann für die Dauer dieses Spruchs im Liegen kämpfen, ohne Mali zu bekommen.
10) Stechender Treffer (U *) [5390] R: S / D: V
    Der nächste kritische Treffer, den der Zaubernde macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch spitze Waffen.
11) Finte (U *) [5391] R: S / D: -
    Der Zaubernde macht eine Finte vor seiner nächsten Attacke, ohne Pool dafür aufbringen zu müssen. Ansonsten normale Regeln für Finten.
12) Schneidender Treffer (U *) [5392] R: S / D: V
    Der nächste kritische Treffer, den der Zaubernde macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Schnittwaffen.
13) Geschoß abwehren (U *) [5393] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann für die Dauer dieses Spruchs frontalen Fernkampfattacken wie Nahkampfattacken ausweichen (voller Pool usw.).
14) Stumpfer Treffer (U *) [5394] R: S / D: V
    Der nächste kritische Treffer, den der Zaubernde macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Stumpfe Waffen.
15) Treffer aus der Bewegung (U *) [5395] R: S / D: V
    Der Zaubernde attackiert aus dem Lauf heraus oder aus einem Sprung heraus (entweder durch einen Zauber oder von einer Erhöhung herab). Der Zaubernde muß eine Geschicklichkeitsprobe machen, bei deren Erfolg die Attacke stattfinden kann. Er erhält +1 TP pro 1m Anlauf oder +2 TP pro 1m Freier Fall. Der Zaubernde darf keine Sprüche verwenden, die seinen Sturz mindern würden (Landung etc.), und ist nach der gelungenen Attacke (oder mißlungenen) den Auswirkungen seines Sturzes ausgesetzt. (Bei einem Angriff von einem 15m hohen Kliff erhält er einen Bonus von 30 TP auf seine Attacke, muß aber hinterher die Auswirkungen eines 15m tiefen Falls aushalten.)
17) Zerbrechender Treffer (U *) [5396] R: S / D: V
    Nach dieser Attacke muß die Waffe des Gegners einen Bruchfaktorprobe machen.
19) Waffenloser Rückzug (U *) [5397] R: S / D: C
    Der Zaubernde hat für seinen Rückzug normale Parademöglichkeit (keine unparierbaren Attacken auf ihn).
25) Pool vergrößern (U *) [5398] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde erhält einen Bonus von +1 / Stufe auf jeden Pool für Waffenlosen Kampf für die Dauer dieses Spruchs.
30) Blitzschneller Angriff (U *) [5399] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann als allererstes in der Kampfrunde angreifen, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist.
50) Stil wechseln (U *) [5400] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann seinen besten Pool einer Waffenlosen Kampfart für irgendeine andere Waffenlose Kampfart einsetzen.

Meister des Wissens (Lore's Master) [RCH60]

Weise (Sage, RCII-8)

1) Wissen organisieren (S•) [15795] R: S / D: fortlaufend
   Ermöglicht es dem Benutzer, sein Wissen in seinem Kopf zu organisieren, um die Effizienz zu maximieren. Dies führt zu einem Bonus von +20 auf logisches Denken.
2) Erinnern (P*) [15796] R: S / D: 1Tag/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Stück Wissen zu bestimmen und im Gedächtnis zu speichern, um es später abzurufen, wobei der Zeitpunkt beim Wirken des Zaubers (und innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers) festgelegt wird. Wenn der festgelegte Zeitpunkt gekommen ist, erinnert sich der Zaubernde an das Wissen.
3) Erinnerung (I) [15797] R: S / D: 1Tag/St
   Ermöglicht dem Zaubernden die nahezu vollständige Erinnerung an ein Gespräch an dem er innerhalb der Wirkungsdauer teilgenommen oder eine Schrift, die er innerhalb der Wirkungsdauer gelesen hat.
5) Entscheidung abwägen I (I) [15798] R: S / D: -
   Wenn der Zaubernde vor einer Entscheidung steht, die (scheinbar) gleichwertig ist und in beide Richtungen gehen könnte, kann er diesen Zauber wirken, und der Spielleiter bestimmt, welche Entscheidung er trifft, wobei er seine Entscheidung um 15% zugunsten der Entscheidung beeinflusst, die am korrektesten, angemessensten, gerechtesten, besten oder profitabelsten ist (die Art der Beeinflussung wählt der Zaubernde).
6) Wissen abrufen (S*•) [15799] R: S / D: fortlaufend
   Ermöglicht es dem Anwender, Wissen aus seinem Gedächtnis effizient und fast augenblicklich abzurufen, wodurch er einen Bonus von +20 auf Wahrnehmung/Erinnerung erhält.
7) Berechnen I (I*) [15800] R: S / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, einfache mathematische Berechnungen (sehr einfache Gleichungen) durchzuführen.
8) Manuskripte restaurieren I (F) [15801] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Auswirkungen der Zeit auf ein bestimmtes Buch, eine Schriftrolle oder ein Pergament (und ähnliche Objekte) um 1 Jahr/Stufe des Zaubernden zu reduzieren. Dieser Zauber repariert auch alle Schäden am Manuskript, um es wieder in seinen ursprünglichen Zustand zu versetzen, einschließlich Risse, Einrisse, Löcher, Flecken, Quetschungen, Tintenflecken, Wasser- und Hitzeschäden, Risse, Bindungsprobleme usw. Es ersetzt zwar keine fehlenden Seiten, aber es ersetzt die grundlegende Bindung und den Einband. Magische Manuskripte können ebenfalls restauriert werden, allerdings stellt dieser Zauber weder die Magie noch die Zauber (aktiv oder inaktiv – er stellt aber das darin eingeschriebene Zauberwissen wieder her) des Manuskripts wieder her.
9) Entscheidung abwägen II (I) [15802] R: S / D: -
   Wie Entscheidung abwägen I, außer dass die Beeinflussung 30% beträgt.
10) Kombinieren I (I) [15803] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten zu korrelieren, um zu einer kurzfristigen Schlussfolgerung, Schlussfolgerung oder einem Trend zu gelangen (z. B. wird Hilfe vom Spielleiter auf der Grundlage eines um 25% voreingenommenen Wurfs gegeben).
11) Berechnen II (I*) [15804] R: S / D: -
    Wie Berechnen I, außer dass der Zaubernde mittelschwere Gleichungen (z. B. Algebra und Geometrie) berechnen kann.
12) Manuskripte restaurieren II (F) [15805] R: B / D: P
    Wie Manuskripte restaurieren I, außer dass die Auswirkungen der Zeit um 10 Jahre pro Stufe des Zaubernden behoben werden.
13) Entscheidung abwägen III (I) [15806] R: S / D: -
    Wie Entscheidung abwägen I, außer dass die Beeinflussung 45% beträgt.
15) Kombinieren II (I) [15807] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten zu korrelieren, um zu einer kurz- und/oder mittelfristigen Schlussfolgerung, Folgerung oder Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu gelangen. (z. B. wird Hilfe vom Spielleiter auf der Grundlage eines um 50% voreingenommenen Wurfs gegeben).
17) Berechnen III (I*) [15808] R: S / D: -
    Wie Berechnen I, außer dass der Zaubernde sehr schwierige Gleichungen (z. B. Analysis, Trigonometrie usw.) berechnen kann.
18) Manuskripte restaurieren III (F) [15809] R: B / D: P
    Wie Manuskripte restaurieren I, außer dass die Auswirkungen der Zeit um 100 Jahre pro Stufe des Zaubernden behoben werden.
20) Kombinieren III (I) [15810] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten zu korrelieren, um zu einer kurz- und/oder mittel- und/oder langfristigen Schlussfolgerung, Vermutung oder Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu gelangen. (z. B. wird Hilfe vom Spielleiter auf der Grundlage eines um 75% voreingenommenen Wurfs gegeben).
25) Wahres Entscheidung abwägen (I) [15811] R: S / D: -
    Wie Entscheidung abwägen I, außer dass die Beeinflussung 50% beträgt.
30) Wahres Berechnen (I*) [15812] R: S / D: -
    Wie Berechnen I, außer dass der Zaubernde sogar absurde Gleichungen berechnen kann (z. B. extradimensionale Mathematik, extrem lange und komplexe Gleichungen usw.).
50) Wahres Kombinieren (I) [15813] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, bekannte Fakten (auch wenn nur minimale Daten verfügbar sind) zu korrelieren, um zu einer kurz- und/oder mittel- und/oder lang- und/oder endgültigen Schlussfolgerung, Inferenz oder Tendenz (der wahrscheinlichsten) zu gelangen. Der Spielleiter beeinflusst den Wurf um 95 %.

Mental- & Göttermagie einbetten (Mentalism/Channeling Imbedding) [SL60]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

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

Metamorphose (Metamorphose) [RCIII55]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Geburtszeichen (I) [15294] R: B / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden herauszufinden, ob das Ziel ein günstiges Geburtszeichen für den Einsatz von Metamorphose-Zaubern hat. Würfle 1W100:
   1-75: kein wahrscheinlicher Kandidat.
   76-90: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1-10 einsetzen.
   91-95: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1-20 einsetzen.
   96–97: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1–25 einsetzen.
   98–99: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1–30 einsetzen.
   100: kann Metamorphose-Zauber der Stufen 1–50 einsetzen.
3) Bio-Metamorphose-Typisierung (I) [15295] R: 15m / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine physische Form zu analysieren, die er später bei der Bio-Metamorphose verwenden kann.
5) Psi-Metamorphose-Typisierung (I) [15296] R: 15m / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine mentale Form/ein mentales Muster zu analysieren, die/das er später bei der Psi-Metamorphose verwenden kann.
6) Geist-Metamorphose-Typisierung (I) [15297] R: 15m / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine spirituelle Form (z. B. die Lebensessenz, Lebendigkeit oder das Seelenmuster des Ziels) zu analysieren, die/das er später bei der Geist-Metamorphose verwenden kann.
8) Magie-Metamorphose-Typisierung (I) [15298] R: 15m / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Magieform zu analysieren (z. B. wie das Ziel mit Grund-, Götter-, mantal-, alter oder prosaischer Magie umgeht), die er später bei der Magie-Metamorphose verwenden kann.
10) Bio-Metamorphose (F) [15299] R: B / D: 1Tag/St
    Der Körper des Ziels wird in eine physische Form verwandelt, die der Zaubernde zuvor mit Bio-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat. Dies beinhaltet insbesondere alle physischen Eigenschaften.
12) Psi-Metamorphose [15300] R: B / D: 1Tag/St
    Das mentale Muster des Ziels wird in ein mentales Muster verwandelt oder verändert, das der Zaubernde zuvor mit Psi-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat. Dies beinhaltet insbesondere alle geistigen Fähigkeiten (außer Glaube, Gabe, Geist)
14) Geist-Metamorphose (F) [15301] R: B / D: 1Tag/St
    Das spirituelle Muster des Ziels wird in ein spirituelles Muster verwandelt oder verändert, das der Zaubernde zuvor mit Geist-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat.
16) Magie-Metamorphose (F) [15302] R: 1Tag/St / D: B
    Die Magiefähigkeiten des Ziels (Gabe, Glaube, Geist und möglicherweise auch Intelligenz) werden in solche umgewandelt, die der Zaubernde zuvor mit Magie-Metamorphose-Typisierung ermittelt hat.
18) Wahre Bio-Metamorphose (F) [15303] R: B / D: 1Woche/St
    Wie Bio-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/Stufe beträgt.
20) Wahre Psi-Metamorphose (F) [15304] R: B / D: 1Woche/St
    Wie Psi-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/Stufe beträgt.
25) Wahre Geist-Metamorphose (F) [15305] R: B / D: 1Woche/St
    Wie Geist-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/Stufe beträgt.
30) Wahre Magie-Metamorphose (F) [15306] R: B / D: 1Woche/St
    Wie Magie-Metamorphose, außer dass die Dauer 1 Woche/Stufe beträgt.
50) Wahre Metamorphose (F) [15307] R: B / D: P
    Die Dauer einer Reihe von Metamorphose-Zaubern (d. h. Bio-, Psi-, Geist- und Kraft-) ist dauerhaft.

Mönchsinne (Monk's Sense) [SL91]

Mönche (Monk, SL-7) und Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Horchen (U *) [5401] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann doppelt so gut hören (Wie das angeborene Talent Horchen)
2) Nachtsicht (U*) [5008] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
3) Seitensicht (U*) [5010] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde hat ein 300° Sichtfeld.
4) Riechen (U*) [5009] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Riechen.
5) Wassersicht (U*) [5015] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Nebelsicht (U *) [5406] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht bei jedem Wetter.
7) Fühlen (U*) [5013] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Fühlen.
8) Sehen bei mag. Dunkelheit (U *) [5408] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht auch bei fast allen magisch erzeugten Dunkelheiten.
9) Unsichtbares entdecken (P c) [5409] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde erkennt alles Unsichtbare. Er kann sich pro KR auf einen 2 Meter großen Radius konzentrieren.
10) Illusionen entdecken (U) [5410] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann ein Objekt bzw. einen Ort prüfen und feststellen ob es eine Illusion ist (bis 2 Meter Umkreis)
11) wahres Riechen (U) [5411] R: S / D: 10min/St
    Wie Riechen, nur kann der Zaubernde sehr feine Gerüche wahrnehmen (48h alt, nach Regenstürmen, durch Schnee u. a.)
12) Desillusionieren (U) [5412] R: 30m / D: -
    Eine Illusion innerhalb der Reichweite erlischt, allerdings nur für den Zaubernden.
13) Wahres Fühlen (U *) [5413] R: S / D: 10min/St
    Wie Fühlen, nur beträgt der Bonus 50% (alle Boni durch das angeborene Talent Tasten verdoppeln sich)
14) Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *) [5414] R: S / D: 10min/St
    Wie Sehen bei Dunkelheit, aber es funktioniert bei jeder magisch erzeugten Dunkelheit.
15) Holzsicht (U c) [5415] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.
20) Mönchsicht (U) [5416] R: S / D: 10min/St
    Wie die Sprüche 1-15, die alle gleichzeitig angewendet werden.
25) Steinsicht (U c) [5417] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.
30) Eisensicht (U c) [5418] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.
50) Mönchsinne (U) [5419] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden der anderen Sprüche dieser Liste anwenden, allerdings nur einen pro Kampfrunde.

Mond meistern (Moon Mastery) [RCIII54]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Mondschatten (It) [15308] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel kann im Dunkeln sehen, als wäre es Tageslicht.
2) Mondschein (Ut) [15309] R: B / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, 5 Unzen (30ml) pro Stufe eines Getränk zu verzaubern. Dieser Zauber erzeugt weder das Getränk noch den Behälter. Für jede getrunkene Unze erhält der Trinker einen Bonus von +3 auf Widerstandswürfe (Magie, Gift und Krankheit) und weiterhin einen Bonus von 3 auf seine Waffenpools.
3) Mondlicht (Ft) [15310] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet einen Bereich von 3m um den berührten Punkt mit Mondlicht. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch der Lichtradius.
4) Mondbad (Ft) [15311] R: B / D: 10min/St
   Das Ziel heilt 1 Treffer pro Minute, wenn es sich draußen unter dem Mond befindet.
5) Mondkraut (FMt) [15312] R: B / D: 1min/St
   Verzaubert 1 Dosis einer Pflanze namens Mondkraut (Allgegenwärtig). Nach der Verzauberung führt der Verzehr oder das Trinken des Krauts dazu, dass der Konsument ehrlich spricht.
6) Mondbolzen (30m) (Et) [15313] R: 30m / D: -
   Ein Strahl Mondessenz wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen; Angriffe werden auf der Schockbolzen Angriffstabelle ermittelt, mit folgenden kritischen Treffern: weiß: Feuer, grau: Aufprall und schwarz: Kälte.
7) Mondauge (FIt) [15314] R: B / D: 1min/St
   Ermöglicht es dem Ziel, Objekte zu sehen, die von Mondessenz beeinflusst sind. Das Objekt erscheint wie von einem magischen Feld/einer magischen Aura umgeben in der entsprechenden Farbe (weiß, grau oder schwarz).
8) Mondtropfen (Ft) [15315] R: 30m / D: 1KR
   Ermöglicht es dem Zaubernden, einen kleinen, plötzlichen Sturm aus Mondtropfen (d. h. Hagelkörnern) zu erzeugen, der jedem Ziel in einem Bereich mit 3m Radus einen kritischen Treffer A durch Aufprall zufügt.
10) Mondschein (Ft) [15316] R: S / D: 1h/St
    Verleiht dem Zaubernden für die Dauer dieses Zaubers zusätzlich die doppelte Anzahl an Zaubern. Diese Modifikation ist nicht mit Spruchvermehrern kumulierbar.
11) Mondblitz (Ft) [15317] R: 30m / D: -
    Wie Mondbolzen (30m), außer dass die Angriffstabelle Blitz verwendet wird.
13) Mondbolzen (100m) (Ft) [15318] R: 100m / D: -
    Wie Mondbolzen (30m), aber mit Reichweite 100m.
14) Mondlichtung (Ft) [15319] R: 3m / D: 1KR
    Ermöglicht es dem Ziel, sich entlang „Mondlichtungen" (silberner Mondlichtreflex auf der Wasseroberfläche) zu bewegen; dieser Zauber ist im Grunde eine begrenzte Teleportation. In einer Runde kann sich das Ziel bis zu 1,5km pro Stufe in einer geraden Linie entlang einer Wasser-/Eisoberfläche bewegen. Wenn die Route auf festes Material (z. B. Land, ein Boot, einen Vogel usw.) oder einen Bereich trifft, der nicht vom Mond beschienen wird, bleibt das Ziel 1,5m von diesem Punkt entfernt stehen.
15) Mondwütig (FMt) [15320] R: 30m / D: P
    Dieser Zauber kann nur gewirkt werden, wenn die Mondphase der „Mond der Macht" des Zaubernden ist (d. h. der Modifikator ist x1). Das Ziel wird mehrere Stunden lang ununterbrochen essen und trinken. Wenn der Mond seinen höchsten Punkt am Himmel erreicht, rennt das Ziel wild in einen beliebigen offenen Bereich unter dem Mond. Das Ziel rennt so lange weiter, bis es völlig erschöpft ist, woraufhin es in einen tiefen Schlaf fällt.
16) Mondberserker (FMt) [15321] R: 30m / D: 1min/St
    Das Ziel geht in den Berserkergang über (wie bei dem angeborene Talent).
17) Mondbolzen (150m) (Ft) [15322] R: 150m / D: -
    Wie Mondbolzen (30m), aber mit Reichweite 150m.
18) Mondblindheit (FMt) [15323] R: 30m / D: 10min/St
    Tagsüber oder wenn der Mond untergegangen ist oder wenn man sich nicht im Freien befindet, ist das Ziel völlig blind. Andernfalls variieren das Sehvermögen und die Wahrnehmung des Ziels je nach Mondphase und dem Typ des Zaubernden (d. h. nachts, wenn der Mond aufgegangen ist, gilt unter Verwendung der Modifikatoren folgender Effekt: x0 = völlig blind, x0,25 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +20 sehen, x,5 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +40 sehen, x.75 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +60 sehen oder x1 = kann mit einem Wahrnehmungsbonus von +80 sehen)
19) Mondblitz (100m) (Ft) [15324] R: 100m / D: -
    Wie Mondblitz (30m), aber mit Reichweite 100m.
20) Mondstein (Ft) [15325] R: B / D: 24h
    Dieser Zauber verzaubert einen geeigneten Stein, Felsen oder Edelstein (nach Ermessen des Spielleiters) und lässt ihn als Zauberverstärker (+1 pro 5 Stufen des Zaubernden) und als Zauber-Speicher (1 Zauber pro 10 Stufe des Zaubernden) fungieren; dies variiert je nach Mondphase und Art des Zaubernden. Beispielsweise ist ein Mondstein, der bei Halbmond von einem grauen Zauberwirker der Stufe 20 verzaubert wurde, ein Zauberverstärker +4 und 2 Zauber Speicher – bei Neumond oder Vollmond verzaubert, ist er nur ein Zauberverstärker +1 und kein Zauber-Speicher; bei 1/4 oder 3/4 Mond ist er ein Zauberverstärker +2 und 1 Zauber Speicher. Ein Mondstein leuchtet sehr schwach unter dem Mond der Macht des Zaubernden. Jeder Mondmagier darf jeweils nur einen Mondstein verzaubern.
25) Mondkind (Ft) [15326] R: B / D: P
    Segnet ein Neugeborenes und nimmt es in die Reihen einer Mondgesellschaft von Mondmagiern auf (normalerweise der einzige Weg, um ein Mondmagier zu werden). Ein so gesegnetes Kind hat eine natürliche Neigung, diese Zauberliste zu verwenden, und erleidet dabei keinen AZP, wenn es Zauber aus dieser Liste wirkt. Das Kind hat außerdem einen Bonus von +5 auf alle magischen Widerstandswürfe und solche gehen Gifte und Krankheiten.
30) Mondbeben (Ft) [15327] R: B / D: 1KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das minderwertige Bauwerke zum Einsturz bringen kann; dies kann sehr beängstigend sein. Die Stärke entspricht etwa 5,5 auf der Richterskala.
50) Mondmaid * [15328] R: S / D: 1KR/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, eine sehr kleine Mondgöttin zu beschwören

Mondverrücktheit (Moon Madness) [RCIII53]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Stimmungsumschlag I (M) [15329] R: 15m / D: 1KR/St
   Kehrt die primäre Stimmung des Ziels um. Beispiel: Ist das Ziel voller Wut, wird es sehr ruhig; ist das Ziel von Trauer überwältigt, wird es überglücklich; Hass kehrt sich in Liebe um; Angst kehrt sich in Mut um usw.
2) Stimmung I (M) [15330] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Stimmungsumschlag I, außer dass der Zaubernde die Stimmung wählen kann (z. B. Trauer, Scham, Schüchternheit, Schmutzigkeit, Traurigkeit, Freude, Hunger, Durst, Freude usw.).
3) Selbstmordgedanken I (M) [15331] R: 15m / D: 1KR
   Veranlasst das Ziel, Selbstmord zu begehen. Um davon betroffen zu sein, muss dem Ziel nicht nur sein normalen Widerstandswurf misslingen, sondern zusätzlich auch eine Selbstbeherrschungsprobe misslingen. Wenn das Ziel davon betroffen ist, führt es in der Regel einen kritischen Wurf gegen sich selbst durch. Dabei handelt es sich normalerweise nur um einen kritischen Treffer durch die ausgerüstete Waffe.
4) Stimmungsumschlag II (M) [15332] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 2 Ziele betroffen sind.
5) Stimmung II (M) [15333] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Stimmung I, außer dass 2 Ziele betroffen sind.
6) Selbstmordgedanken II (M) [15334] R: 15m / D: 1KR
   Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 2 Ziele betroffen sind.
7) Stimmungsumschlag III (M) [15335] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 3 Ziele betroffen sind.
8) Stimmung III (M) [15336] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Stimmung I, außer dass 3 Ziele betroffen sind.
9) Selbstmordgedanken III (M) [15337] R: 15m / D: 1KR
   Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 3 Ziele betroffen sind.
10) Stimmungsumschlag IV (M) [15338] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 4 Ziele betroffen sind.
11) Stimmung IV (M) [15339] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmung I, außer dass 4 Ziele betroffen sind.
12) Selbstmordgedanken IV (M) [15340] R: 15m / D: 1KR
    Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 4 Ziele betroffen sind.
13) Stimmungsumschlag V (M) [15341] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 5 Ziele betroffen sind.
14) Stimmung V (M) [15342] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmung I, außer dass 5 Ziele betroffen sind.
15) Selbstmordgedanken V (M) [15343] R: 15m / D: 1KR
    Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 5 Ziele betroffen sind.
16) Stimmungsumschlag VI (M) [15344] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 6 Ziele betroffen sind.
17) Stimmung VI (M) [15345] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmung I, außer dass 6 Ziele betroffen sind.
18) Selbstmordgedanken VI (M) [15346] R: 15m / D: 1KR
    Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 6 Ziele betroffen sind.
20) Wahrer Stimmungsumschlag (M) [15347] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmungsumschlag I, außer dass 1 Ziel pro 3 Stufen betroffen ist.
25) Wahre Stimmung (M) [15348] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Stimmung I, außer dass 1 Ziel pro 3 Stufen betroffen ist.
30) Wahre Selbstmordgedanken (M) [15349] R: 15m / D: 1KR
    Wie Selbstmordgedanken I, außer dass 1 Ziel pro 3 Stufen betroffen ist.
50) Mondsüchtig [15350] R: 30m / D: V
    Nachts während der richtigen Phase des Mondes (Vollmond für weiße, Halbmond für graue und Neumond für schwarze Mondmagier) kanalisiert 1 Ziel/Stufe alle seine Zauber (jeweils 1 Zauber/Runde) zum Zaubernden (d. h. zum Mondgott/zur Mondgöttin). Jedes Ziel, das seinen Widerstands-Wurf um 50 oder mehr verfehlt, erleidet eine dauerhafte Verringerung seiner gesamten Zauber um 10% (gerundet); dies kann als Ausbrennen oder vielleicht als direkte Intervention des Gottes/der Göttin angesehen werden.

Muskeln beherrschen (Muscle Mastery) [SL122]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Zerrung heilen (H) [7972] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine Zerrung heilen. 1h Anwendung benötigt.
2) Wissen über Muskeln / Sehnen (H) [7973] R: B / D: -
   Der Zaubernde erfährt alle Muskeln und Sehnenschäden des Ziels, sowie welche Sprüche, Werkzeuge und Methoden zur Heilung notwendig sind. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Muskeln und Sehnen zu heilen.
3) Muskeln reparieren I (H) [7974] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann einen beschädigten Muskel reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.
4) Sehnen reparieren I (H) [7975] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine beschädigte Sehne reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Sehne Erholungszeit benötigt.
5) Extremität konservieren (H ? *) [7976] R: B / D: 1Tag/St
   Der Zaubernde kann eine Extremität konservieren. Benötigt wird auch der Extremität-konservieren-Spruch der Knochen-beherrschen-Liste.
6) Muskeln reparieren III (H) [7977] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann drei beschädigte Muskeln reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Muskel Erholungszeit benötigt.
7) Sehnen reparieren III (H) [7978] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann drei beschädigte Sehnen reparieren. 1 min Anwendung, 1 Tag/Sehne Erholungszeit benötigt.
8) Wahres Muskeln reparieren (H) [7979] R: B / D: P
   Wie Muskeln reparieren I, aber der Zaubernde kann 1 Muskel im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt, keine Erholungszeit.
9) Joining (Muskeln) (H ‡ *) [5861] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
10) Wahres Sehnen reparieren (H) [7981] R: B / D: P
    Wie Sehnen reparieren I, aber der Zaubernde kann 1 Sehne im Körper des Ziels heilen (nicht ersetzen). 1 min Anwendungszeit benötigt.
11) Großes Reparieren (H) [7982] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann alle Muskel- und Sehnenschäden im Körper des Ziels reparieren. 1h Anwendung, 1-10 Tage Erholungszeit benötigt.
12) Muskeln Transplantieren (H) [7983] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann einen gesunden Muskel übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.
14) Muskeln regenerieren (H) [7984] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann einen Muskel regenerieren. Regeneration benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.
15) Sehnen regenerieren (H) [7985] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann eine Sehne regenerieren. Neuwachstum benötigt 1-10 Tage, je nach Größe des Verlusts.
20) Wahres Joining (Muskeln) (H ‡ *) [5867] R: B / D: P
    Wie Joining (Muskeln), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.
25) Wahres Muskeln regenerieren (H) [7987] R: B / D: P
    Wie Muskeln regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.
30) Wahres Sehnen regenerieren (H) [7988] R: B / D: P
    Wie Sehnen regenerieren, aber Neuwachstum benötigt nur 10 min.
50) Wahres großes Reparieren (H) [7989] R: B / D: P
    Wie großes Reparieren, nur werden alle Muskeln und Sehnen im Körper repariert (nicht ersetzt). 10 min Anwendungszeit.

Mystische Flucht (Mystic Escapes) [RCIII44]

Freifahrer (Montebanc, RCIII-12)

1) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Gleichgewicht (P *) [7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
3) Schatten (F) [5272] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gebieten fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
4) Unsichtbarkeit (30cm) (F) [5274] R: B / D: 24h(V)
   Das Ziel und alles im alles bis 30cm um es herum wird unsichtbar, solange bis 24h vergangen sind oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
5) Stille (F) [5273] R: S / D: 1min/St
   Alle Geräusche, die im Umkreis von 30cm um den Zaubernden entstehen werden komplett verschluckt, +25 auf Schleichen.
6) Distanzloser Schritt (100m) (F) [7399] R: S / D: -
   Der Zaubernde `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 100m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
7) Fliegen (5m/KR) (F) [7239] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann mit 5m/KR Fliegen.
9) Vortäuschen I (F) [5277] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.
10) Bildschirm (F c) [5276] R: 30m / D: C
    Erschafft einen 10 m² großen Bildschirm, auf dem der Zaubernde irgendeine unbewegliche Szene plazieren kann, Sie erscheint dreidimensional und normal.
11) Tür (15m) (F) [7400] R: S / D: -
    Wie Distanzloser Schritt, aber der Zaubernde kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Zaubernde in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
12) Distanzloser Schritt (150m) (F) [7401] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
14) Vortäuschen II (F) [5281] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.
15) Keine Sinne (F) [5278] R: B / D: 24h(V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Zaubernde kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.
16) Tür (30m) (F) [7402] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 30m.
17) Verschmelzen (F) [5283] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann mit jedem unbelebten, festen Material verschmelzen (bis zu 30cm tief), Er ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten.
20) Tür (150m) (F) [7405] R: S / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
25) Vortäuschen III (F) [5285] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.
30) Fliegen (100m/KR) (F) [4268] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit 100m pro Kampfrunde fliegen.
50) Wahre Tür des Verstands (F) [7409] R: ∞ / D: -
    Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Mystischer Wechsel (Mystical Change) [SL132]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12) und Mystiker (Mystic, SL-7)

1) Studieren (I) [5251] R: 100m / D: -
   Der Zaubernde studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.
2) Wahres Gesicht verändern (P) [5252] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
3) Art ändern (P) [5253] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.
4) Geistige Art ändern (P c ?) [5254] R: S / D: C
   Der Zaubernde gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.
5) Vergrößern (P) [5255] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seine Masse um 10% / Stufe vergrößern, aber Stärke wird nicht erhöht (außer für Bewegungszwecke wie höher/weiter Springen, schneller Laufen usw.)
6) Schrumpfen (P) [5256] R: S / D: 10min/St
   Wie Vergrößern, aber der Zaubernde kann seine Masse um 10%/Stufe verringern (maximal um 90%) ohne Abzug bei der Stärke.
7) Zunft ändern (P c ?) [5257] R: S / D: C
   Wie Geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.
8) Lungen ändern (P) [5258] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann nach Belieben Wasser, Luft oder Gas atmen.
9) Verändern (P) [5259] R: S / D: 10min/St
   Wie Art ändern, aber der Zaubernde kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
10) Geistige Sprache (I c) [5260] R: 6m / D: C / WW:-50
    Der Zaubernde kann mit jedem Lebewesen geistig reden. Der Zaubernde scheint in dessen Sprache zu sprechen.
11) Magie ändern (P c ?) [5261] R: S / D: C
    Wie Geistige Art ändern, aber der Zaubernde kann eine beliebige "Stufe" vortäuschen.
12) Wahres Verändern (P) [5262] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber der Zaubernde kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.
13) Nichtanwesenheit (P c) [5263] R: S / D: C
    Der Zaubernde ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen.
14) Ändern (P c) [5264] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.
15) Veränderung (P) [5265] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber Form kann mit 1 KR Konzentration wechseln.
20) Durchgehen (F) [5266] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit 1,5m / KR durch unbelebtes Material hindurchgehen.
25) Wahres Ändern (P) [5267] R: S / D: 10min/St
    Wie Ändern, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.
30) Heilige Gegenwart (P c) [5268] R: S / D: C
    Wie Ändern, aber der Zaubernde kann seine Anwesenheit und Macht so ändern, daß er als geringere Gottheit erscheint.
50) Selbstveränderung (P) [5269] R: S / D: V
    Der Zaubernde entwickelt eine völlig andere Persönlichkeit und plaziert die eigene tief im Unterbewußtsein. Bei fast allen Entdeckungsversuchen scheint der Zaubernde die andere Person zu sein. Der Zaubernde hat keine Kontrolle über seine Handlungen, bis der Zauber vorbei ist. Er kann eine bestimmte Person sein, wenn der Zauber Studieren einmal pro Tag für 30 Tage auf diese Person angewendet wurde.

Natur beschwören (Nature Summons) [RCV55]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Nahrung beschwören (F) [6196] R: 1,5km/St / D: -
   Der Zaubernde beschwört ein kleines Tier, das Nahrung trägt. Dies können Beeren, Nüsse o.ä. sein. Das Tier läßt die Nahrung in der Nähe fallen und verschwindet wieder dahin, woher es kam.
2) Wärme beschwören (F) [6197] R: 1,5km/St / D: 6-8h
   Der Zaubernde beschwört ein großes, pelziges Tier. Das Tier wird sich hinlegen, und es dem Zaubernden erlauben, sich an ihm zu wärmen.
3) Führer beschwören (F) [6198] R: 1,5km/St / D: V
   Der Zaubernde konzentriert sich auf einen Ort oder ein bestimmtes Gelände, und ein kleines Tier taucht auf und führt den Zaubernden dorthin. Die Reise kann zwischen Minuten und Tagen dauern.
4) Wächter beschwören (F) [6199] R: 1,5km/St / D: 6-8h
   Der Zaubernde beschwört ein starkes Tier (Bär, Großkatze), das ihn beschützt.
5) Transportmittel beschwören (F) [6200] R: 1,5km/St / D: V
   Beschwört ein Tier, auf dem der Zaubernde reiten kann (Pferd, Muli, Esel, Elch...)
6) Jäger beschwören (F) [6201] R: 1,5km/St / D: 1Tötung
   Beschwört ein Raubtier (Bär, Adler o.ä.), das Wild jagt, und dieses dem Zaubernden bringt.
7) Sinne beschwören (F) [6202] R: 1,5km/St / D: 6-8h
   Der Zaubernde beschwört ein Tier mit einem bestimmten Sinn (Bär für Geruch, Falke zum Sehen usw.).
8) Gruppe beschwören (F) [6203] R: 1,5km/St / D: 6-8h
   Der Zaubernde beschwört eine Gruppe Tiere, die normalerweise im Rudel vorkommen (Wölfe, Rehe). Tiere bleiben in der Nähe.
9) Große Beschwörung (F) [6204] R: 1,5km/St / D: V
   Der Zaubernde kann jeden niedrigeren Spruch benutzen, um Stufe Tiere zu beschwören.
10) Nebel beschwören (F) [6205] R: V / D: 1min/St
    Der Zaubernde ändert leicht das Wetter in 1,5 km/St Radius, um Nieselregen oder Nebel zu erzeugen.
11) Regen beschwören (F) [6206] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber Regen.
12) Schnee beschwören (F) [6207] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber Schnee.
13) Sturm beschwören (F) [6208] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber einen Sturmwind.
14) Hagel beschwören (F) [6209] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber Hagelschauer.
15) Blitz beschwören (F) [6210] R: V / D: 1min/St
    Wie 10), erzeugt aber ein Gewitter mit Blitzen.
16) Pflanzen beschwören I (F) [6211] R: 3m / D: V
    Produziert Grundbewachs wie Gras, Stauden und kleine Büsche im Umkreis von 1,5 km/St. Werden diese Pflanzen in einer Gegend erzeugt, die sie nicht ernähren kann, werden sie sterben.
17) Pflanzen beschwören II (F) [6212] R: 3m / D: V
    Wie 16), erzeugt aber große Bäume und Kletterpflanzen, die extrem dicht sind.
18) Pflanzen beschwören III (F) [6213] R: 3m / D: V
    Wie 16) und 17) zusammen plus fleischfressende Pflanzen, die einen ganzen Mann verschlingen können.
19) Gelände beschwören (F) [6214] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde erschafft kleine Geländeveränderungen in 1,5 km/St Umkreis. Er kann zwar aus einer Wüste keinen Dschungel machen, aber er kann im Flachland Hügel erschaffen, oder einen kleinen Bach in der Prärie. Dies kann manchmal katastrophale Auswirkungen auf das Ökosystem haben.
20) Tornado beschwören (F) [6215] R: 30m / D: V
    Erzeugt Wetterbedingungen in 1,5 km/St Umkreis, die einen Tornado erschaffen.
25) Hurrikan beschwören (F) [6216] R: V / D: V
    Wie 20), erzeugt aber einen Hurrikan.
30) Armee beschwören (F) [6217] R: V / D: 1h/St
    Ruft alle Pflanzen und Tiere (auch im Wasser) in 1,5 km/St, die mittelschwere Attacken durchführen können.
50) Natur meistern (F) [6218] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jeden Zauber dieser Liste benutzen: 1 / Kr, 95% Erfolgswahrscheinlichkeit und nur 1 h Wartezeit.

Natur meistern (Natures Mastery) [RCH54]

Hexen (Witch, RCII-8)

1) Wissen über Pflanzen (F) [4770] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde erfährt die Natur und Geschichte einer Pflanze.
2) Tierschlaf III (M) [4771] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
3) Pflanzensprache (F) [4772] R: B / D: 1min/St
   Der Zaubernde "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
4) Tiersprache (I) [4773] R: 3m / D: 1min/St
   Der Zaubernde "spricht" und versteht die Sprache einer Tierart.
5) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) [4774] R: B / D: 24h
   Der Zaubernde kann das Wachstum einer Pflanze um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.
6) Tiere beschwören I (FM) [4775] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
   Der Zaubernde beschwört ein zufälliges Tier einer bestimmten Spezies, dass sich innerhalb des Radius aufhält. Er kann es kontrollieren, solange er sich konzentriert..
7) Tiere meistern I (F) [4776] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kontrolliert die Handlungen eines Tieres.
8) Pflanzen lokalisieren (F) [4777] R: 1,5kmR / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.
9) Pflanzenwachstum (F) [4778] R: B / D: P
   Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
10) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) [4779] R: 3mR / D: 24h
    Der Zaubernde kann das Wachstum aller Pflanze in 3 Meter Radius um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.
11) Tiere meistern V (F) [4780] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern I, außer dass der Zaubernde 5 Tiere kontrollieren kann.
12) Pflanzenwachstum x3 (F) [4781] R: B / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.
13) Tier rufen (F) [4782] R: 1,5km/St / D: -
    Der Zaubernde kann ein bestimmtes Tier rufen. Wenn es diesem irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
14) Pflanzen kontrollieren V (F) [4783] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.
15) Wachstum beschleunigen / verlangsamen x100 (F) [4784] R: 30mR / D: 24h
    Der Zaubernde kann das Wachstum aller Pflanze in 30 Meter Radius um den Faktor 100 beschleunigen bzw.verlangsamen.
16) Tiere meistern (F) [4785] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tiere meistern I, aber der Zaubernde kontrolliert alle Tiere einer beliebigen Spezies in 30m Umkreis.
17) Pflanzenwachstum x5 (F) [4786] R: B / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.
18) Tiere beschwören X (FM) [4787] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie Tiere beschwören I, außer dass der Zaubernde 10 Tiere beschwören und kontrollieren kann.
19) Tierwachstum x2 (F) [4788] R: 3m / D: 1min/St
    Läßt ein Tier innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
20) Pflanzenwachstum x10 (F) [4789] R: B / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.
25) Wahres Pflanzen kontrollieren (F) [4790] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber der Zaubernde kann alle Pflanzen in 30m Umkreis kontrollieren.
30) Pflanzen beleben (F) [4791] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.
50) Wahres Tiere meistern (F) [4792] R: 1,5km/St / D: 1min/St
    Wie oben, aber der Zaubernde kann alle Tiere in 30m Umkreis kontrollieren.

Necromantie (Nercomancy) [SL61]

Macabre (Macabre, RCIII-11) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

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

Nerven und Organe beherrschen (Nerve and Organ Mastery) [SL24]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Wissen über Nerven / Organe (H) [7953] R: B / D: -
   Der Zaubernde kennt jeden Nerven- / Organschaden des Ziels, sowie die Sprüche, Werkzeuge und Methoden um sie zu heilen. Er bekommt jedoch nicht die Fähigkeiten, die Nerven/Organe zu heilen.
2) Betäuben (H) [7954] R: B / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann ein Gebiet von 100 ccm gefühllos machen um Schmerzen zu lindern, mit kleineren Nebenerscheinungen (z.B. -10 auf Geschicklichkeit).
3) Kleinere Nervenbehandlung (H) [7955] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann kleinere Nervenschäden heilen. Ziel bekommt nach 1-10 Tagen wieder Gefühl.
4) Kleinere Ohren-/Nasenbehandlung (H) [7956] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann alle äußeren Ohren- und Nasenschäden heilen, bis auf kompletten Verlust.
5) Organ konservieren (H) [7957] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein Organ konservieren (auch außerhalb des Körpers).
6) Kleinere Augenbehandlung (H) [5885] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann kleinere Schäden am Auge heilen (Entfernen eines Objekts, Kratzer u.ä.).
7) Größere Nervenbehandlung (H) [7959] R: B / D: P
   Wie Kleinere Nervenbehandlung, aber der Zaubernde kann größere Nervenschäden heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Größere Ohrenbehandlung (H) [7960] R: B / D: P
   Wie Kleinere Ohrenbehandlung, nur kann der Zaubernde innere und äußere Schäden heilen, Hörvermögen ist nach 1-10 Tagen geheilt. Komplette Erneuerung des Ohres ist eine Ausnahme !
9) Joining (Nerven) (H ‡ *) [5874] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder ansetzen. Benötigt auch die anderen Joining Sprüche. Gliedmaße ist nach 10-100 Tagen wieder einsetzbar.
10) Größere Augenbehandlung (H) [7962] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann alle Augenschäden bis auf kompletten Verlust heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
11) Lebenserhaltung (H) [7963] R: B / D: 1h/St
    Ziel liegt im Koma und wird für Stufe des Zaubernden in Stunden vorm Sterben bewahrt. Das heißt, der Körper wird konserviert und die Seele kann ihn nicht verlassen.
12) Wahre Nervenbehandlung (H) [5875] R: B / D: P
    Ein Nervenschaden wird sofort (ohne Erholungszeit) geheilt.
13) Organe Transplantieren (H) [7965] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann ein gesundes Organ übertragen. 1h Anwendungszeit. Erholungszeit: 1-10 Tage. Gegenreaktion: 10% bei gleicher Rasse, 50% bei anderer hominoider Rasse.
14) Organe heilen (H) [7966] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann jedes Organ, das nicht völlig zerstört wurde heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
15) Kleine Gehirnbehandlung (H) [7967] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann kleinere Gehirnschäden heilen (inklusive Koma). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.) 1h Anwendungszeit, Erholungszeit: 1-10 Tage.
20) Wahres Joining (Nerven) (H ‡ *) [5879] R: B / D: P
    Wie Joining (Nerven), nur ist die Gliedmaße bereits nach 10 min. voll funktionsfähig, wenn der Zaubernde die anderen drei Wahres Joining Sprüche anwendet.
25) Nerven regenerieren (H) [5880] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann innerhalb von 1-10 Tagen (je nach Menge) verlorene Nerven neu wachsen lassen.
30) Organe regenerieren (H) [7970] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann ein verlorenes Organ vollständig regenerieren. Prozeß dauert 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage. Ziel bleibt im Koma während der Erholungszeit. Gehirn kann nicht regeneriert werden.
50) Gehirn regenerieren (H) [7971] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann Gehirngewebe regenerieren in 1-10 h. Erholungszeit: 1-10 Tage (Ziel ist im Koma während der Heilung). Verlorene Erfahrung wird nicht restauriert. (% permanent verlorener Erfahrung hängt von der Schwere der Verletzung ab.)

Nether meistern (Nether Mastery) [RCI-184]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Nether aufspüren [27332] R: S / D: C
   Der Zaubernde ist sich allen Nethers bewußt, dass sich in 3m/St Reichweite befindet. Hierbei kann er sowohl die Anwesenheit von rohem Nether als auch von Zaubern, die diesen verwenden, aufspüren.
3) Nether-Sicht [27334] R: S / D: 1min/St
   Erlaubt es dem Zaubernden, in die wirbelnde Masse zu schauen, aus der der Nether besteht. Dadurch kann der Zaubernde Objekte in der Nether-Masse erkennen.
5) Nether-Widerstand [27336] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel ist gegen Nether geschützt. Es bekommt +10 auf Widerstandswürfe gegen Nether und -10 auf Elementenangriffe mit Nether.
7) Nether-Masse (30cm) [27338] R: 30m / D: 6KR
   Erzeugt eine 30cm durchmessende Wolke aus Nether-Materie: Diese verursacht kritische Treffer durch Zerstörung: In der 1. und 2. Runde einen C kritischen, in der 3. und 4. Runde einen B kritischen und in der 5. und 6 einen A kritischen Treffer. In der ersten Runde der Erschaffung kann jedes Ziel am Erschaffungspunkt durch eine gelungene Ausweichenaktion den Kontakt vermeiden. Die Wolke treibt mit dem Wind und wirkt auf alle, die mit ihrem Radius in Kontakt kommen.
8) Netherbeschwörung I [27340] R: 6m / D: 1KR/St(C)
   Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Nether-Elementar zu beschwören. Der Nether-Elementar gehorcht dem Zaubernden für eine Minute/Stufe (vorausgesetzt, der Zaubernde konzentriert sich), dann verschwindet der Nether-Elementar wieder in der Nether-Ebene. Er wird wie ein Feuerdiener behandelt, der Netherbälle wirft.
9) Netherwall [27342] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft einen schwarzen Wall aus Nether (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen 'A'- oder 'B'-kritischen (jeweils 50% Wahrscheinlichkeit) Treffer durch Zerstörung.
10) Netherbolzen (30m) [27344] R: 30m / D: -
    Ein Bolzen aus Nether wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen; die Ergebnisse werden auf der Angriffstabelle Nether ermittelt.
11) Nether-Widerstand (3mR) [27346] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Nether-Widerstand, außer dass er allen im Umkreis von 3m um das Ziel Schutz gewährt.
12) Netherkreis [27348] R: B / D: 1KR/St
    Wie Netherwall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Zaubernden in der Mitte. Der Zaubernde kann die Schwere der kritischen Treffer für jeden zusätzlichen Zauber, den er aufwendet, um einen Schweregrad erhöhen (für insgesamt 3 Zauber würden also 'C' oder 'D' kritische Treffer verursacht werden). Dies ist bis zu einem Maximum von 'E' möglich (für insgesamt 5 Zauber).
13) Netherball (3m R) [27350] R: 30m / D: -
    Ein 30cm durchmessender Ball aus Nether wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen und explodiert in einem Bereich von 3m Radius. Die Ergebnisse werden anhand der Netherball-Angriffstabelle ermittelt.
14) Netherbeschwörung II [27352] R: 6m / D: 1KR/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Nether-Elementar zu beschwören. Wird wie ein schwaches Feuerelementar behandelt, das kritische Treffer durch Zerstörung erzeugt.
15) Netherbolzen (100m) [27354] R: 100m / D: -
    Wie Netherbolzen (30m), außer dass die Reichweite auf 100m erhöht wird.
16) Nether-Rüstung [27356] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Nether Widerstand, aber mit Bonus 20.
17) Nether Masse (1,5m R) [27358] R: 30m / D: 8KR
    Wie Nether-Masse (30cm R), mit dem Unterschied, dass der Radius 1,5m beträgt und die Dauer der Nether Mass auf 8 Runden erhöht wird. Führt in den Runden 1 und 2 zu kritischen "D"-Treffern, in den Runden 3 und 4 zu kritischen "C"-Treffern, in den Runden 5 und 6 zu kritischen "B"-Treffern und schließlich in den Runden 7 und 8 zu kritischen "A"-Treffern.
18) Nether Brand [27360] R: 6m / D: 1min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Waffe mit Nether-Materie zu umhüllen. Wenn die Waffe Schaden zufügt, muss die Rüstung bzw. deren Träger einen Widerstandswurf (gegen den Zaubernden) machen; misslingt dieser, wird die Rüstung so behandelt, als hätte sie Rüstungsschutz (2/0/0/0/1). Ein Treffer wird wie ein Netherbolzen Angriff behandelt. Nach der Dauer des Zaubers wird die Waffe vollständig zerstört. Jeder Patzer führt zu einem 'B'-kritischen Treffer durch Zerstörung für den Anwender.
20) Netherball (6m R) [27362] R: 30m / D: -
    Wie Netherball, jedoch mit einem Radius von 6m.
25) Netherbeschwörung III [27364] R: 6m / D: 1KR/St(C)
    Erlaubt dem Zaubernden die Beschwörung eines Nether-Elementars. Dieser wird wie ein starkes Feuer-Element behandelt, das kritische Zerstörungstreffer erzeugt.
30) Netherbolzen Triade [27366] R: 30m / D: -
    Drei Netherbolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Winkel von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muß die Ziele sehen können.
50) Nether-Tor [27368] R: 6m / D: 1KR/St(C)
    Ein Tor zur "Elementarebene des Nether" wird geöffnet, 2m hoch und 1m breit. Nur Kreaturen, die klein genug sind, um hindurchzugehen, können das Tor passieren, obwohl ungewöhnlich mächtige Kreaturen (Stufe 20+) das Tor aufreißen können, um die Dimensionen genug zu vergrößern, um hindurchzugehen. Dieser Zauber und seine Wirkung liegen im Ermessen des Spielleiters!

Organisches bearbeiten (Organic Skills) [SL-88]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

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

Palingenese (Palingenesis) [RCV52]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

1) Essentielle Salze erkennen (I) [16008] R: 15m / D: 1KR/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, essentielle Salze oder eine Infusion von Salzen in ihrem flüssigen Medium zu erkennen. Ermöglicht auch die Bestimmung der Art des Wesens, dessen Geist in den essentiellen Salzen enthalten ist, in Verbindung mit einer schwierigen (-10) Gabe-Probe.
2) Wächter-Essenzsalze erkennen (I) [16009] R: 15m / D: 1KR/St
Wie Essentielle Salze erkennen, ermöglicht dem Zaubernden jedoch, Wächter-Essenzsalze zu erkennen und ihre Feinde zu identifizieren (d. h. die Wesen, gegen die sie Wache stehen).
3) Begräbnisasche vorbereiten (F) [16010] R: B / D: 1Tag
Ermöglicht es dem Zaubernden, die verbrannten Überreste eines Wesens in eine Form zu bringen, die für die Extraktion seiner Essenzsalze geeignet ist (in einem eintägigen Vorgang). Dieser Zauber muss gewirkt werden, bevor der Zauber Extrahieren der essentiellen Salze durchgeführt werden kann.
4) Extrahieren der essentiellen Salze (F) [16011] R: B / D: 1Tag
Ermöglicht es dem Zaubernden, aus den vorbereiteten Asche die essentiellen Salze des toten Wesens in einem Verfahren zu extrahieren, das einen Tag dauert.
5) Wiederbelebung einer winzigen Pflanze (F) [16012] R: B / D: 1Tag
Durch Einbringen der essentiellen Salze einer winzigen Pflanze in ein bestimmtes flüssiges Medium (ein eintägiger Versuch) und anschließendes Wirken dieses Zaubers manifestiert sich der essentielle Geist (und das Bild) der winzigen Pflanze in einem Glasgefäß. Das Bild besteht aus schwebenden Partikeln der essentiellen Salze. Der wiederbelebte essentielle Geist und das Bild der winzigen Pflanze bleiben bis zu einem Tag lang bestehen, bevor sie verblassen und sich am Boden des Behälters absetzen. Das flüssige Medium kann dekantiert werden, wobei die essentiellen Salze zurückbleiben, die, wenn sie sorgfältig getrocknet werden, wiederverwendet werden können. Dieser Zauber hat zwar nur wenige praktische Anwendungsmöglichkeiten, ist aber ein Sprungbrett für größere und bessere Experimente in der Zukunft. Historisch gesehen wurde dieser Zauber von Alchemisten niedrigen Ranges verwendet, um die Realität spiritueller Bereiche physisch zu demonstrieren.
6) Wiederbelebung kleiner Pflanzen (F) [16013] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf kleine Pflanzen.
7) Wiederbelebung mittelgroßer Pflanzen (F) [16014] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf mittelgroße Pflanzen.
8) Wiederbelebung großer Pflanzen (F) [16015] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf große Pflanzen.
9) Wiederbelebung riesiger Pflanzen (F) [16016] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf riesige Pflanzen.
10) Wiederbelebung winziger Tiere (F) [16017] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf winzige Tiere.
11) Wiederbelebung kleiner Tiere (F) [16018] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf kleine Tiere.
12) Wiederbelebung mittelgroßer Tiere (F) [16019] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf mittelgroße Tiere. Beachte, dass dieser Zauber die Wiederbelebung von und die Kommunikation mit menschlichen Geistern ermöglicht (optional wirkt er auch auf Geister von Elfen, Zwergen, Orks usw.).
13) Wiederbelebung großer Tiere (F) [16020] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf große Tiere.
14) Wiederbelebung riesiger Tiere (F) [16021] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf riesige Tiere.
15) Wiederbelebung winziger Monster (F) [16022] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf winzige Bestien oder Monster.
16) Wiederbelebung kleiner Monster (F) [16023] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf kleine Bestien oder Monster.
17) Wiederbelebung mittelgroßer Monster (F) [16024] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf mittelgroße Bestien oder Monster.
18) Wiederbelebung großer Monster (F) [16025] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf große Bestien oder Monster.
19) Wiederbelebung riesiger Monster (F) [16026] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf riesige Bestien oder Monster.
20) Wiederbelebung von Wächtern (F) [16027] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, erschafft jedoch einen Wächter-Essenzgeist aus den Essenzsalzen eines intelligenten Wesens. Dieses Wesen muss entweder zu Lebzeiten über die Zauberliste Wege der Wächter verfügt haben oder von Natur aus gegen bestimmte Wesen, Mächte usw. voreingenommen sein.
25) Wiederbelebung von Dämonen (F) [16028] R: B / D: 1Tag
Wie Wiederbelebung einer winzigen Pflanze, wirkt jedoch auf Wesen aus anderen Welten, Ebenen, Dimensionen usw. Somit kann jedes übernatürliche Wesen wiederbelebt werden, nicht nur Dämonen.
30) Geistesfolter (F) [16029] R: B / D: V
Der Essenzgeist des Ziels muss die Fragen des Zaubernden wahrheitsgemäß beantworten oder verliert pro Lüge 25 % seiner verbleibenden Trefferpunkte.
40) Substanz (F) [16030] R: B / D: 1Tag
Dieser Zauber verleiht einem Essenzgeist Körperlichkeit und Substanz. Der Essenzgeist wird aus seinem Glasbehälter gezogen und erhält physische Gestalt, seine tatsächliche Größe und alle seine früheren Fähigkeiten und wird einen Tag lang wie ein Lebewesen behandelt. Nach Ablauf dieses Tages kehrt der Geist in seinen normalen immateriellen Zustand zurück und begibt sich wieder in das Gefäß, in dem er untergebracht ist.
50) Dauerhaftigkeit (F) [16031] R: B / D: P
Die Verwendung dieses Zaubers nach dem Wirken eines anderen Zaubers aus dieser Liste ändert die Dauer dieses Zaubers zu Permanent. Dieser Zauber ist nicht als Auferstehung gedacht und bringt keine toten Menschen zurück ins Leben. Das durch diesen Zauber erschaffene Wesen ist nicht per se lebendig, sondern lediglich dauerhaft manifestiert.

Pfade beherrschen (Path Mastery) [SL58]

Waldläufer (Ranger, SL-7)

1) Pfadwissen (I) [6944] R: S / D: -
Der Zaubernde erfährt Herkunft und das nächste "Ziel" jedes Pfades in 3m Umkreis.
2) Nachtsicht Natur (U) [6945] R: S / D: 10min/St
Der Zaubernde kann 30m weit bei Nacht sehen, als wäre es Tag. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.
3) Spuren lesen (I c) [6946] R: S / D: C
Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 50 auf sein Talent Spuren lesen.
4) Geschichte des Pfads (I) [6947] R: S / D: -
Der Zaubernde bekommt einen visuellen Eindruck (Bild) von jedem, der den Weg in den letzten (Stufe Stunden) benutzt hat.
5) Pfadfinden (1500m) (I c) [6948] R: 1500m / D: C
Der Zaubernde erfährt, wo im Umkreis Wege lang laufen, aber er erfährt nur den nächsten Punkt auf diesem Weg, nicht wo lang der Weg führt. Darf nur außerhalb von Gebäuden angewendet werden.
6) Wissen über Spuren (I) [6949] R: B / D: -
Der Zaubernde erfährt die Herkunft von Spuren und bekommt einen visuellen Eindruck dessen, der sie hinterlassen hat, Bonus von 25, wenn dieses Wesen später verfolgt wird.
7) Hinterhalt entdecken (15m) (I) [6950] R: 15mR / D: 10min/St
Erlaubt es dem Zaubernden jede feindlich gesinnte Macht im Umkreis zu entdecken. Gibt die Richtung, aber nicht die Entfernung zu der Gefahr an. Nur außerhalb von Gebäuden anzuwenden.
8) Vergangene Bewegungen (I) [6951] R: B / D: -
Der Zaubernde bekommt einen visuellen und audiellen (Bild und Ton) Eindruck von jedem Wesen, das in 15m Umkreis um ein bestimmtes Objekt entlang gegangen ist (bis 1h / Stufe zuvor).
9) Pfadfinden (7,5km) [6952] R: 7,5km / D: C
Wie oben mit Reichweite 7,5 Km.
10) Tiersprache (I) [5633] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde versteht und spricht die Sprache einer Tierart.
11) Spuren analysieren (I c) [6954] R: 30mR / D: C
Der Zaubernde bekommt ein Bild von allen Wesen, die Spuren in diesem Gebiet hinterlassen haben, Bonus von 50, wenn eins dieser Wesen später verfolgt wird.
12) Pflanzensprache (I) [5636] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde versteht und spricht die "Sprache" einer Pflanzenart.
13) Pfadfinden (30Km) (I c) [6956] R: 30km / D: C
Wie oben mit Reichweite 30 Km.
14) Hinterhalt entdecken (30m) (I) [6957] R: 30mR / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Steinsprache (I) [5640] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann mit einem Stein reden - wenn dieser reden kann (Heimstein, verzauberter Stein u.ä.).
20) Wahres Hinterhalt entdecken (I) [6959] R: 3mR/St / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 3m/Stufe.
25) Wahrer Pfad (I c) [6960] R: S / D: C
Erlaubt dem Zaubernden immer den besten Weg zu seinem Ziel zu finden, z.B. kennt er immer den besten Weg nach Havena.
30) Wahres Spuren lesen (I c) [6961] R: S / D: C
Wie Spuren lesen, aber wirkt gegen alle Spuren verstecken-Sprüche außer gegen Wahres Spuren verstecken, und gibt immer einen Bonus von 100 auf Spuren lesen.
50) Spuren voraus lesen (I c) [6962] R: 30mR / D: C
Der Zaubernde erfährt den genauen Verlauf der in Frage kommenden Spuren (auch wohin und wie sie verlaufen), wirkt nicht gegen wahres Spuren verstecken.

Pflanzen meistern (Plant Mastery) [SI54]

Animisten (Animist, SL-7)

1) Wissen über Pflanzen (F) [4770] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde erfährt die Natur und Geschichte einer Pflanze.
2) Schnelles Wachstum (x10) (F) [5632] R: 3m / D: 1Tag
   Der Zaubernde verzehnfacht das Wachstum für eine Art im Umkreis von 3m.
3) Pflanzensprache (F) [4772] R: B / D: 1min/St
   Der Zaubernde "spricht" und versteht die Sprache einer Pflanzenart.
5) Schnelles Wachstum (x100) (F) [16208] R: 3m / D: 1Tag
   Wie Schnelles Wachstum (x10), außer dass die Wachstumsrate das 100-fache des Normalwerts beträgt.
6) Pflanzen lokalisieren (F) [4777] R: 1,5kmR / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann den Ort einer bestimmten Pflanzenart im Umkreis bestimmen, oder er erfährt, welche Pflanzen es im Umkreis gibt.
7) Pflanzenwachstum (F) [4778] R: B / D: P
   Läßt eine Pflanze innerhalb eines Tages auf die doppelte Größe anwachsen.
8) Pflanzen kontrollieren I (M) [5639] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann den automatischen und/oder mentalen Prozeß einer Pflanze kontrollieren. Der Zaubernde kontrolliert auch die normalen Bewegungen der Pflanze.
9) Schnelles Wachstum (x10) (F) [16212] R: 30m / D: 1Tag
   Wie Schnelles Wachstum (x10), außer dass der Radius 30m beträgt.
10) Pflanzenwachstum x3 (F) [4781] R: B / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das dreifache ihrer Größe.
11) Pflanzen kontrollieren III (M) [5643] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber der Zaubernde kontrolliert drei Pflanzen.
12) Hand des Verdorrens [25871] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann jede Pflanze, die er anfasst töten und verdorren lassen. Einigen Pflanzen (magische, lebende, große…) steht ein Widerstandswurf zu.
13) Pflanzenwachstum x5 (F) [4786] R: B / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das fünffache ihrer Größe.
14) Schnelles Wachstum (x100) [16216] R: 30m / D: 1Tag
    Wie Schnelles Wachstum (x10), außer dass die Wachstumsrate das 100-fache des Normalwerts beträgt und der Wirkradius 30m ist.
15) Pflanzen kontrollieren V (F) [4783] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kontrolliert die automatischen und/oder mentalen Prozeße von 5 Pflanzen. Ebenfalls die Bewegungen, aber nicht über deren normales Maß hinaus.
20) Pflanzenwachstum x10 (F) [4789] R: B / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, aber die Pflanze wächst auf das zehnfache ihrer Größe.
25) Wahres Pflanzen vergrößern [16219] R: 30m / D: P
    Wie Pflanzenwachstum, außer dass der Zaubernde die Größe aller Pflanzen einer Art innerhalb eines Radius von 30m um das 5-fache erhöhen kann.
30) Wahres Pflanzen kontrollieren (F) [4790] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen kontrollieren I, aber der Zaubernde kann alle Pflanzen in 30m Umkreis kontrollieren.
50) Pflanzen beleben (F) [4791] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann eine Pflanze beleben. Diese kann sich langsam bewegen und nimmt alle ihre Wurzeln mit.
60) Wahres Pflanzen beleben (F) [26440] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Pflanzen beleben außer das die Pflanze sich viel schneller und geschickter bewegen kann, z.B. herumtollen oder tanzen (abhängig vom Befehl des Zaubernden). Die Pflanze kann mit einem Pool, der der dreifachen Stufe des Zaubernden entspricht, angreifen.

Phantombewegungen (Phantom Movement) [RCI24]

Nachtklingen (Nightblade, RCI-44) und magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Landen (F *) [7235] R: S / D: bis Landung
   Der Zaubernde kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Körperkontrolle (U c *) [6567] R: S / D: 1Manöver
   Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)
3) Totenstarre (U) [6568] R: S / D: 2h/St
   Der Zaubernde ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Zaubernde muß entweder ein Signal und/oder eine Dauer (maximale 2h/Stufe) angeben. Der Zaubernde ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Zaubernde seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.
4) Phantomschritt (F) [6569] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.
5) Unterwasserbewegungen (F) [6570] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.
6) Spinnenklettern (F) [6571] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.
7) Sprung (F *) [7234] R: S / D: -
   Zaubernder kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
8) Langtauchen (F *) [6573] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.
9) Spurlos (F) [6574] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.
10) Anhaften (F) [6575] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Zaubernde kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.
11) Über Wände gehen (F c) [5334] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.
12) Phantom Landen (F *) [6577] R: S / D: -
    Der Zaubernde landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.
13) Über Wände laufen (F) [6578] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Zaubernde braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.
14) Keine Sinne (F c) [6579] R: S / D: C
    Der Körper des Zaubernden und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Zaubernde aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
15) Windgehen (F) [6580] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.
20) Über Decken gehen (F) [6581] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände laufen, aber der Zaubernde kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).
25) Windreiten (F c) [6582] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflußt der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Zaubernde gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Zaubernden abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.
30) Nebelform (P) [6583] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.
50) Auf dem Wind reiten (P) [6584] R: S / D: 1min/St
    Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Zaubernden (vor dem Abzug/Bonus des Windes) ist 100m/KR.

Phantomgesicht (Phantom's Face) [RCI23]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12), Nachtklingen (Nightblade, RCI-44) und magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Studieren (I c) [6585] R: S / D: C
   Der Zaubernde studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.
2) Gesicht verändern (P) [6586] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern.
3) Art vortäuschen (P) [6587] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.
4) Fassade (E) [6588] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.
5) Zunft vortäuschen (P c) [6589] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Zaubernden wird verändert.
6) Größe verändern (P) [6590] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
7) Macht vortäuschen (P) [6591] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber der MAW des Zaubernden wird verändert.
8) Persönliche Fassade (E) [6592] R: S / D: 10min/St
   Wie Fassade, aber der Zaubernde kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.
9) Art ändern (P) [5253] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.
10) Geistsprache (M c) [6594] R: 3m / D: C
    Der Zaubernde kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Zaubernde in seiner Heimatsprache spräche.
11) Wasserlunge (P) [6595] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.
12) Vortäuschen (P c) [6596] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.
13) Geistsprache (M c) [6597] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit Reichweite 30m.
14) Verändern (P) [5259] R: S / D: 10min/St
    Wie Art ändern, aber der Zaubernde kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
15) Nichtentdecken (P c) [6599] R: S / D: C
    Der Zaubernde und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.
20) Nichtgegenwärtig (P c) [6600] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Zaubernde scheint nicht gegenwärtig zu sein.
25) Wahres Vortäuschen (P) [6601] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen, aber der Zaubernde braucht keine Konzentration.
30) Wahres Verändern (P) [5262] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber der Zaubernde kann ein bestimmtes Lebewesen kopieren, das er studiert hat.
50) Wahre Form (P) [6603] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Physische Erosion (Physical Erosion) [SL95]

Macabre (Macabre, RCIII-11) und böse Magier (Evil Magician, SL-30)

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

Plasma meistern (Plasma Mastery) [RCI-43]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Plasma aufspüren (P) [27460] R: S / D: C
   Der Zaubernde ist sich allen Plasmas bewußt, dass sich in 3m/St Reichweite befindet. Hierbei kann er sowohl die Anwesenheit von rohem Plasmas als auch von Zaubern, die dieses verwenden, aufspüren.
5) Plasma Widerstand (D) [27462] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel ist gegen Plasma geschützt. Es bekommt +10 auf Widerstandswürfe gegen Plasma und -10 auf Elementenangriffe mit Plasma. Weiterhin hat das Ziel +5 auf Widerstandswürfe gegen alle anderen Elemente (außer Nether) bzw. -5 gegen entsprechende Elementenangriffe.
7) Plasmawall (E) [27464] R: 30m / D: 1KR/St
   Erschafft einen Wall aus Plasma (bis zu 3x3x2m). Jeder, der hindurch will, bekommt einen ´A´- oder ´B´-kritischen (jeweils 50% Wahrscheinlichkeit) Treffer durch Plasma.
8) Plasmabolzen (E) [27466] R: 30m / D: -
   Ein Plasmabolzen wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen, wobei die Ergebnisse anhand der Plasmabolzen-Angriffstabelle ermittelt werden.
9) Plasmaklinge (E) [27468] R: B / D: 1KR/St
   Die Waffe des Ziels (sie muss zumindest teilweise aus Metall bestehen, damit sich das Plasma binden kann) wird in „Kaltes Feuer“ gehüllt und verursacht anstelle von kritischen Treffer Plasmabolzenangriffe. Der Zaubernde kann immer nur eine Plasmaklinge gleichzeitig wirken. Jeder Patzer fügt dem Anwender einen kritischen Plasmatreffer der Stufe „B“ zu.
10) Plasmaball (E) [27470] R: 30m / D: -
    Ein 30cm durchmessender Plasmaball wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen und explodiert in einem Bereich von 3m Radius. Die Ergebnisse werden anhand der Plasmaball-Angriffstabelle ermittelt.
11) Plasmarüstung (D) [27472] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Plasma Widerstand, aber mit Bonus 20 bzw. 10.
12) Plasmabolzen (100m) (E) [27474] R: 100m / D: -
    Wie oben, aber mit 100m Reichweite
13) Plasmakreis (E) [27476] R: S / D: 1KR/St
    Wie Plasmawall, nur ist der Wall 3m hoch und formt einen unbeweglichen Kreis mit 3m Radius (15cm dick), mit dem Zaubernden in der Mitte. Der Zaubernde kann die Schwere der kritischen Treffer für jeden zusätzlichen Zauber, den er aufwendet, um einen Schweregrad erhöhen (für insgesamt 3 Zauber würden also ´C´ oder ´D´ kritische Treffer verursacht werden). Dies ist bis zu einem Maximum von ´E´ möglich (für insgesamt 5 Zauber).
14) Plasmafessel (F) [27478] R: 1,5m/St / D: 1h/St
    Das Ziel ist in Ketten aus Kältefeuer gefangen. Physische Fluchtversuche führen zu einem „C“ kritischen Treffer durch Plasma, wenn sie erfolgreich sind, oder zu einem „E“-kritischen Treffer, wenn sie nicht erfolgreich sind. Magische Fluchtversuche führen unabhängig von Erfolg oder Misserfolg zu einem „H“-kritischen Treffer: E(Plasma) & C(Kälte) & A(Licht/Elektrizität)
15) Strahl der Auflösung (F) [27480] R: 30m / D: P
    Ein Strahl, der 0,03m³/St an Materie in ihre anderen beiden Materiezustände umwandelt. Wird beispielsweise ein fester Stoff angegriffen, so wird die Hälfte davon in Flüssigkeit (in der Regel Wasser) und die andere Hälfte in Gas (in der Regel Luft) umgewandelt. Materialien, die in einen festen Zustand umgewandelt werden, haben in der Regel die Form von fester, verpackter Erde oder Sandstein.
16) Zustands Änderung (F) [27482] R: 30m / D: P
    Wandelt 3m³ Materie um. Der Zaubernde kann den Endzustand der Materie (fest, flüssig oder gasförmig) sowie die Art der Materie kontrollieren, sofern eine Probe verfügbar ist und der Wert des Endmaterials 1 He/g nicht übersteigt. Die Ergebnisse bedürfen der Zustimmung des Spielleiters.
17) Plasmaball (6mR) (E) [27484] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber explodiert in einem 6m Radius.
18) Plasmabolzen (150m) (E) [27486] R: 150m / D: -
    Wie oben, aber mit 150m Reichweite.
19) Plasmahülle (E) [27524] R: S / D: 1KR/St
    Der Körper des Zaubernden wird von Plasma umhüllt. Dadurch erhält er einen Bonus von +30 gegen Plasmaangriffe und erleidet bei solchen Angriffen nur die Hälfte der Trefferpunkte. Jeder im Umkreis von 1,5m erleidet einen kritischen Treffer A durch Plasma (kein Widerstandswurf). Jeder, der physischen Kontakt mit dem Zaubernden hat, erleidet einen kritischen C Treffer durch Plasma (keine Widerstandswurf). Physische Angriffe des Zaubernden, die Schaden verursachen, verursachen ebenfalls einen A-kritischen Treffer durch Plasma. Alle Gegenstände des Zaubernden sind für die Dauer des Zaubers immun gegen die Wirkung von Plasma. Jedes entzündliche oder zerbrechliche Material, mit dem er in Berührung kommt, muss jedoch einen Rettungswurf machen oder verbrennt bzw. zerbricht.
20) Triade des Plasmas [27526] R: 30m / D: -
    Drei Plasmabolzen schießen aus der Handfläche des Zaubernden. Sie können bis zu 3 verschiedene Ziele mit einem Abstand von jeweils 60° treffen. Der Zaubernde muss die Ziele sehen können.
25) Plasmator (F) [27528] R: 1,5m / D: 1Tag/St
    Ein Tor zur „Elementarebene des Plasmas“ wird geöffnet (2m hoch und 1,2m breit). Nur Kreaturen, die klein genug sind, um hindurchzugehen, können das Tor passieren. Ungewöhnlich mächtige Kreaturen (Stufe 20+) können das Tor jedoch aufreißen, um die Dimensionen genug zu vergrößern, um hindurchzugelangen.
30) Plasma-Elementar beschwören (F) [27530] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Ein starkes Plasma-Elementar wird aus der Elementarebene des Plasmas beschworen. Der Elementar regeneriert Treffer und Schaden in direktem Verhältnis zu jedem elementaren Angriffszauber, mit dem er getroffen wird, sofern der angreifende Zauber keine RR gegen die Stufe des Zaubernden besteht (wenn beispielsweise ein Feuerbolzen-Angriff 30D verursacht und den Widerstandswurf nicht besteht, regeneriert der Elementar 30 Trefferpunkte und wird von einer mittleren oder schweren Wunde geheilt).
50) Seelenfeuer (E) [27532] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde zapft Plasma direkt an, wodurch er für die Dauer des Zaubers mehrere Fähigkeiten erhält: Er kann dreimal eine Plasma-Atem wie ein Reifer Plasmadrachen einsetzen, entweder einen Plasmabolzen mit 130 Angriffsbonus oder einen Wirkungsbereichskegel von 100m Länge und 30m

Primitive Stimme (Primitive Voice) [SUC96]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Einstimmen (I M) [3696] R: B / D: P
   Stimmt den Zaubernden auf ein Ziel ein, für den Gebrauch anderer Sprüche dieser Liste. Handelt es sich um ein williges Ziel, klappt der Spruch automatisch, wenn nicht, hat das Ziel einen Widerstandswurf. Klappt dieser um +25, so bemerkt es was vorgeht. Das Einstimmen kann durch einfaches Magie entdecken bemerkt werden.
2) Sympathie (I M) [3697] R: B / D: C
   Der Zaubernde erfährt die Emotionen des Ziels. Sind die Gefühle positiv, so haben beide ein Gefühl von Sympathie und Zusammengehörigkeit. Hat das Ziel jedoch Angst, ist ärgerlich oder sonstwie negativ eingestellt, muß der Zaubernde einen Widerstandswurf machen, oder wird von den Gefühlen des Ziels beeinflußt.
3) Sendung (150m) (I *) [3698] R: 150m / D: C
   Der Zaubernde kann dem Ziel eine verbale Botschaft zukommen lassen. Ziel muß vorher eingestimmt worden sein. Wurde das Ziel noch nie zuvor so angesprochen, so erkennt es vermutlich nicht, was vor sich geht und nimmt an, es könnten eigene Gedanken sein. Wurde es bereits einmal kontaktiert, so kann es einen Wahrnehmungswurf machen, ob es die Stimme des Zaubernden erkennt. Höflicherweise gibt sich der Zaubernde am Beginn einer Sendung stets zu erkennen...
4) Empathie (I M) [3699] R: 3m / D: C
   Wie Sympathie, aber der Zaubernde wird von den Gefühlen des Ziels nicht beeinflußt und das Ziel erfährt die Gefühle des Zaubernden nur, wenn es ihn berührt.
5) Dialog (150m) (I *) [3700] R: 150m / D: C
   Wie Sendung (150m), aber das Ziel muß den Kontakt wollen (sh. Einleitung) und der Zaubernde kann vom Ziel verbale Kommunikation empfangen.
6) Sendung (1,5km) (I *) [3701] R: 1,5km / D: C
   Wie Sendung (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km.
7) Weite Einstimmung (I M) [3702] R: 3m/St / D: P
   Wie Einstimmung, aber mit Reichweite 3 Meter pro Stufe.
8) Vision und Stimme (150m) (I *) [3703] R: 150m / D: C
   Wie Dialog (150m), aber das Ziel sieht und hört den Zaubernden nach erfolgter Kontaktaufnahme. Es kann auch nur den Audio-Kontakt erlauben und den visuellen nicht. Wenn andere eingestimmte Personen in der Nähe sind, so können sie den Dialog miterleben, wenn sowohl der Zaubernde als auch das Ziel diesem zustimmen.
9) Dialog (I *) [3704] R: 1,5km / D: C
   Wie Dialog (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km.
10) Erscheinung (150m) (I M E) [3705] R: 150m / D: (C)
    Der Zaubernde kann eine Erscheinung von sich zu einem Ziel in Reichweite schicken. Es handelt sich um ein dreidimensionales Abbild des Zaubernden, mit allem, was er gerade trägt und einer unbestimmten Aura um ihn herum. Jeder in der Gegend kann das Bild sehen und durch dieses mit dem Zaubernden kommunizieren. Die Erscheinung bleibt immer in 5 Meter Radius um das Ziel und durchdringt keine Hindernisse (Wand o.ä.). Die Erscheinung kann selbst nicht angreifen und auch nicht angegriffen werden (weder physisch, noch durch Zauber). Macht sich der Zaubernde vorher unsichtbar, so bleibt die (gut sichtbare) Aura dennoch bestehen.
11) Vision und Stimme (1,5km) (I *) [3706] R: 1,5km / D: C
    Wie Vision und Stimme (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km.
12) Sendung (1,5km/St) (I *) [3707] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Sendung (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
13) Ferne Einstimmung (I M) [3708] R: Sicht / D: P
    Wie Einstimmung, aber die Entfernung wird nur durch die Sicht des Zaubernden begrenzt. Wenn der Zaubernde ein Ziel mittels eines Zaubers sieht, kann er ebenfalls versuchen sich darauf einzustimmen.
14) Dialog (1,5km/St) (I *) [3709] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Dialog (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
15) Vision und Stimme (1,5km/St) (I *) [3710] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Vision und Stimme (150m), aber mit Reichweite 1,5 Km pro Stufe.
16) Portal des Geistes (I M F) [3711] R: 1,5km/St / D: (C)
    Wie Vision der Stimme, aber wenn beide einverstanden sind, kann der Zaubernde das Ziel zu sich hin teleportieren oder umgekehrt. Ziel und Zaubernder müssen sich durch das Portal die Hand reichen und sich hindurchziehen. Fesseln, die den Zaubernden oder das Ziel an einen Gegenstand binden oder die Hände nicht freilassen für den Kontakt verhindern den Transport.
17) Sendung (15km/St) (I *) [3712] R: 15km/St / D: C
    Wie Sendung (150m), aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
18) Erscheinung (1,5km) (I M E) [3713] R: 1,5km / D: (C)
    Wie Erscheinung (150m), aber mit Reichweite 1,5km.
19) Dialog (15km/St) (I *) [3714] R: 15km/St / D: C
    Wie Dialog (150m), aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
20) Großes Portal des Geistes (I M F) [3715] R: 15km/St / D: (C)
    Wie Portal des Geistes, aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
25) Wahrer Dialog (I *) [3716] R: ∞ / D: (C)
    Wie Dialog (150m), aber mit unbegrenzter Reichweite. Der Dialog kann auch zwischen Existenzebenen / Dimensionen erfolgen, wenn diese nicht irgendwie die Übertragung behindern (z.B. magielose Ebenen)
30) Große Erscheinung (I M E) [3717] R: 15km/St / D: (C)
    Wie Erscheinung (150m), aber mit Reichweite 15 Km pro Stufe.
50) Wahres Portal des Geistes (I M F) [3718] R: ∞ / D: (C)
    Wie Portal des Geistes, aber mit unbegrenzter Reichweite und denselben Bedingungen wie bei Wahrer Dialog.

Prothesen (Prosthetics) [SL24]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Abschätzen (H) [7936] R: B / D: -
   Wundheiler kann Dimensionen abschätzen und sich daran erinnern, um falsche Gliedmaßen herzustellen.
2) Holz formen (H) [7937] R: S / D: P
   Der Zaubernde bekommt die Fähigkeiten, Holz zu formen. Fähigkeit hält 24h an (die Zeit eine falsche Gliedmaße herzustellen).
3) Holz anpassen (H) [7938] R: S / D: 1h
   Der Zaubernde kann eine hölzerne Gliedmaße an einen Körper anpassen.
4) Beleben (8h) (H) [7939] R: B / D: 8h
   Belebt eine falsche Gliedmaße für 8h.
5) Glas formen (H) [7940] R: S / D: P
   Der Zaubernde bekommt die Fähigkeiten Glas zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Glas bearbeiten dauert doppelt so lange wie Holz bearbeiten (2 Tage).
6) Glas anpassen (H) [7941] R: S / D: 1h
   Der Zaubernde kann eine gläserne Gliedmaße an einen Körper anpassen.
7) Beleben (24h) (H) [7942] R: S / D: 24h
   Belebt eine falsche Gliedmaße für 24h.
8) Normales Metall formen (H) [7943] R: S / D: P
   Der Zaubernde bekommt die Fähigkeiten normales Metall zu formen. Fähigkeit hält 24h an. Normales Metall bearbeiten dauert 4 Tage.
9) Normales Metall anpassen (H) [7944] R: S / D: 1h
   Der Zaubernde kann eine Gliedmaße aus normalem Metall an einen Körper anpassen.
10) Künstliche Haut (H) [7945] R: B / D: P
    Gibt dem Zaubernden die Fähigkeit, künstliche Haut herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 1-10 Tage, je nach Größe.
11) Beleben (1 Woche) (H) [7946] R: S / D: 1Woche
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Woche.
13) Verzaubertes Material anpassen (H) [7947] R: S / D: 1h
    Der Zaubernde kann eine Gliedmaße aus verzaubertem Material an einen Körper anpassen.
15) Beleben (1 Monat) (H) [7948] R: S / D: 1Monat
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Monat.
20) Künstliches Fleisch (H) [7949] R: B / D: P
    Gibt dem Zaubernden die Fähigkeit, künstliches Fleisch herzustellen und zu bearbeiten. Fähigkeit bleibt 1 Tag. Dauert 10-100 Tage, je nach Größe.
25) Beleben (1 Jahr) (H) [7950] R: S / D: 1Jahr
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr.
30) Beleben (1 Jahr/St) (H) [7951] R: S / D: 1Jahr/St
    Belebt eine falsche Gliedmaße für 1 Jahr/Stufe.
50) Wahres Beleben (H) [7952] R: S / D: P
    Belebt eine falsche Gliedmaße permanent.

Psychose meistern (Psychosis Mastery) [SUC78]

böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

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

Reise des Geistes (Conveyance) [RCV57]

Seher (Seer, SL-7)

1) Psyche entdecken (I) [15413] R: 30m / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann alle reisenden oder körperlosen Seelen (keine Geister) innerhalb der Reichweite erkennen.
4) Reise des Geistes I (U) [15414] R: S / D: 10min/St
Die Psyche des Zaubernden verlässt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann sich mit 300 Meter pro Minute fortbewegen. Die Psyche des Zaubernden empfängt normale Sinnesinformationen, kann jedoch keine Zauber wirken oder auf seine Umgebung einwirken. Alle Wahrnehmungswürfe, um die verschwommene, schimmernde Gestalt der Psyche des Zaubernden zu bemerken, haben einen Malus von -75. Der Zaubernde kann sich nicht durch feste Materie bewegen. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, muss er einen Widerstandswurf durchführen oder stirbt (Angriffsstufe = Anzahl der überschrittenen Runden).
8) Reise des Geistes II (U) [15415] R: S / D: 10min/St
Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 300 Meter pro Minute und 30cm pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 10 auf seinen Widerstandswurf.
10) Körperwarnung (U) [15416] R: S / D: -
Der Zaubernde wird sofort gewarnt (unabhängig von der Entfernung), wenn sein Körper berührt, beschädigt, einem Zauber oder Zaubereffekt ausgesetzt oder auf andere Weise gestört wird. Der Zaubernde kennt die genaue Art der Störung erst, wenn er zu seinem Körper zurückkehrt. Dieser Zauber wird nicht durch vergleichsweise unbedeutende Störungen wie eine Fliege, die auf dem Körper des Zaubernden landet, usw. ausgelöst (nach Ermessen des Spielleiters).
13) Verteidigung des reisenden Geistes (UD) [15417] R: S / D: V
Die Psyche des Zaubernden wird durch alle Schutzzauber geschützt, die zum Zeitpunkt des Wirkens des Transportzaubers aktiv waren (vorbehaltlich der normalen Dauer der Zauber). Die Zauberenergien wandern mit der Psyche des Zaubernden mit und können beispielsweise mit Zauber entdecken entdeckt werden. Hinweis: Die Vereteidigungszauber wirken dann nicht mehr auf den Körper des Zaubernden.
14) Reise des Geistes III (U) [15418] R: S / D: 10min/St
Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 750 Meter pro Minute und 1,5 Meter pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 20 auf seinen Widerstandswurf.
15) Körperbewußtsein (U) [15419] R: S / D: C
Der Zaubernde kann seine Wahrnehmung sofort wieder auf seinen Körper richten. Er kann seine Augen öffnen und sensorische Informationen empfangen, aber er kann keine Handlungen ausführen, bis seine Psyche wieder mit seinem Körper vereint ist. Seine Psyche kann sich nicht bewegen und keine sensorischen Informationen empfangen, solange seine Wahrnehmung auf seinen Körper gerichtet ist.
16) Zauber des reisenden Geistes (U) [15420] R: S / D: 10min/St
Der Zaubernde kann Verteidigungs- und Informationsbeschaffungszauber (einschließlich Zauber, die nicht in dieser Liste aufgeführt sind) mit doppelten normalen Zauberkosten wirken.
18) Sofortige Rückkehr (U) [15421] R: S / D: -
Der Zaubernde kann unabhängig von der Entfernung sofort in ihren Körper zurückkehren. Der Zaubernde muss einen Widerstandswurf (ohne Modifikatoren) gegen die Stufe dieses Zaubers durchführen. Er ist nach der Rückkehr 1 Runde pro 5 Fehlwurf desorientiert und benommen.
19) Reise des Geistes IV (U) [15422] R: S / D: 10min/St
Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 1,5km pro Minute und 3 Meter pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 30 auf seinen Widerstandswurf.
20) Doppeltes Bewußtsein (U) [15423] R: S / D: 10min/St
Das Bewusstsein des Zaubernden kann zwischen seiner Psyche und seinem physischen Körper aufgeteilt werden. Alle Wahrnehmungswürfe des Zaubernden haben einen Malus von -25, und sein physischer Körper ist auf 25 % seiner Handlungsfähigkeit beschränkt.
25) Reise des Geistes V (U) [15424] R: S / D: 10min/St
Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 7,5km pro Minute und 7,5 Meter pro KR durch feste Materie beträgt. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf.
30) Große Reise des Geistes (U) [15425] R: S / D: 10min/St
Wie Reise des Geistes I, außer dass die Bewegungsgeschwindigkeit 15km pro Minute durch feste Materie und Luft gleichermaßen beträgt und er auch in die astralen und ätherischen Ebenen reisen kann. Wenn der Zaubernde die Dauer überschreitet, bekommt er einen Bonus von 75 auf seinen Widerstandswurf.
35) Doppelte Reise des Geistes (UF) [15426] R: B / D: 10min/St
Wie Große Reise des Geistes, außer dass der Zaubernde die Psyche eines weiteren willigen Ziels mitnehmen kann.
40) Freier Geist (U) [15427] R: S / D: V
Wenn der Körper des Zaubernden zerstört wird, kann seine Psyche frei reisen (wie in Reise des Geistes V), bis sie einen physischen Körper findet, den sie bewohnen kann. Wenn der Körper besetzt ist, kann der Zaubernde einen Willenskampf initiieren, um den Körper zu übernehmen. Wenn dies nicht gelingt, muss der Zaubernde einen Widerstandswurf mit 50 Bonus bestehen, sonst stirbt seine Psyche und wird in die nächste für ihn bestimmte Existenzebene geschickt.
50) Vielfache Reise des Geistes (UF) [15428] R: B / D: 10min/St
Wie Doppelte Reise des Geistes, außer dass der Zaubernde die Psychen von Stufe/5 willigen Zielen mitnehmen kann.

Reise zur Elementarebene (Elemental Travel) [RCIV57]

Astralreisender (Astral Traveller, RCIV-5)

1) Hauptverbindung erkennen (I) [28484] R: 30mR / D: -
Der Zaubernde erkennt alle Tore oder kleinere Verbindungen zur Elementarebene seines Hauptelements.
2) Hauptwiderstand (D) [28486] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde ist vollständig vor seinem Hauptelement in seiner normalen Form geschützt, erhält einen Bonus von 10 auf Widerstandswürfe dagegen und Elementenangriffe, die mit diesem Element gegen ihn ausgeführt werden, erhalten einen Malus von 10.
3) Elementare Verbindung erkennen (I) [28488] R: 30mR / D: -
Wie Hauptverbindung erkennen, außer dass der Zaubernde Tore/ Verbindungen zu einer beliebigen Elementarebene festlegen kann.
4) Element widerstehen (D) [28490] R: S / D: 1min/St
Wie Widerstand gegen Hauptelement, außer dass dies auf jedes beliebige Element angewendet werden kann. Der Zaubernde muss das entsprechende Element vor dem Zauber wählen.
5) Hauptrüstung (D) [28492] R: S / D: 1min/St
Wie Widerstand gegen Hauptelement (D), außer dass der Bonus 20 beträgt.
6) Entlassen (F) [28495] R: 10m / D: -
Das Zielobjekt wird an einen zufälligen Ort auf der Elementarebene des Zaubernden transportiert. Wenn das Objekt von jemandem gehalten wird, erhält es einen Widerstandswurf basierend auf der Stufe des Halters; andernfalls basiert sein Widerstandswurf auf seinen Boni und/oder besonderen Fähigkeiten (sofern vorhanden).
7) Hauptüberleben (D) [28497] R: S / D: 1h
Wie Hauptwiderstand, außer dass der Zaubernde in seinem Hauptelement in keiner Weise verletzt werden kann; er kann es sogar einatmen. Elementarangriffe mit diesem Element haben nur eine Chance, den Zaubernden zu verletzen, wenn sie kritische Treffer eines anderen Typs verursachen. Selbst in diesem Fall werden diese um -50 modifiziert. Kritische Treffer durch das Hauptelement werden ignoriert.
8) Elementar-Rüstung (D) [28499] R: S / D: 1min/St
Wie Hauptrüstung, außer dass sie auf jedes beliebige Element angewendet werden kann., das vom Zaubernden vor dem Zauber gewählt werden muss.
9) Hauptreisen (F) [28501] R: S / D: -
Der Zaubernde reist zu einem zufälligen Ort auf der Elementarebene seines Hauptelements.
10) Wahres Hauptüberleben (D) [28503] R: S / D: 1Tag
Wie Hauptüberleben, aber mit 1 Tag Dauer.
11) Hauptform (E) [28506] R: S / D: 1h
Der Zaubernde nimmt die Form eines niederen Elementars seines Hauptelements an.
12) Elementares Überleben (D) [28508] R: S / D: 1h
Wie Hauptüberleben, außer dass es auf jedes beliebige Element angewendet werden kann.
13) Wahre Hauptreise (F) [28510] R: S / D: -
Wie Hauptreise, außer dass der Zaubernde den Zielort festlegen kann. Fehlerchancen: Ziel nie gesehen:50%, kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
14) Elementare Reise (F) [28512] R: S / D: -
Wie Hauptreise, außer dass der Ort auf jeder beliebigen Elementarebene liegen kann, die der Zaubernde auswählt.
15) Wahre Hauptform (E) [28514] R: S / D: 1Tag
Wie Hauptform, aber mit 1 Tag Dauer.
16) Wahres Elementares Überleben (F) [28516] R: S / D: 1Tag
Wie Elementares Überleben, aber mit einem Tag Dauer.
17) Elementare Form (E) [28518] R: S / D: 1h
Wie Hauptform, außer dass der Zaubernde die Form eines beliebigen niederen Elementars annehmen kann.
18) Haupttor (F) [28521] R: 3m / D: 5min
Der Zaubernde öffnet ein Tor zur Elementarebene seines Hauptelements. Der Ankunftsort ist völlig zufällig. Der Zaubernde kann das Tor jederzeit während der Wirkungsdauer des Zaubers schließen. Wenn das Tor am Ende seiner Wirkungsdauer noch offen ist, würfle mit einem W10, um zu sehen, was passiert (alle genannten Modifikatoren sind kumulativ):
1-4: Das Tor schrumpft und verschwindet nach 3 Runden vollständig.
5-7: Das Tor schrumpft und hinterlässt eine Ebenenverbindung. Es werden keine weiteren Würfe mehr gemacht.
8: Das Tor bewegt sich bis zu 15 Metern in eine zufällige Richtung und schickt alle in seinem Weg zur Zielebene - dann verschwindet es.
9: Wie oben unter 8, aber nach der Bewegung würfle erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft oder verschwindet).
10: Das Tor wächst zu einer Kugel mit einem Durchmesser von W30 + 30 dm und schrumpft dann wieder auf normale Größe. Würfle nach einer Runde erneut (wende einen Modifikator von +1 an, bis das Tor schrumpft/ verschwindet).
11+: Ein Wesen/eine Kreatur aus einer anderen Ebene nutzt das Tor, um die Ebene zu besuchen, in der das Tor erschaffen wurde (d. h. in der Regel die Primärebene). Das Tor bricht zusammen, nachdem es genutzt wurde. Es erscheint das Wesen mit der höchsten Seltenheit aus Zufallsbegegnungen ohne Klima für Kreuzungspunkte zwischen den Dimensionen
19) Wahre elementare Reise (F) [28523] R: S / D: -
Wie Wahre Hauptreise, nur das der Zaubernde das Ziel auf einer beliebigen elementaren Ebene festlegen kann.
20) Elementartor (F) [28525] R: 3m / D: 5min
Wie Haupttor, außer dass jede beliebige Elementarebene gewählt werden kann.
25) Wahre elementare Form (E) [28527] R: S / D: 1Tag
Wie Elementare Form, aber mit 1 Tag Dauer.
30) Wahres Haupttor (F) [28529] R: 30m / D: P
Wie Haupttor, außer dass der Zaubernde den Zielort festlegen kann (Genauigkeit wie bei Wahre Hauptreise). Alternativ kann dieser Zauber verwendet werden, um ein Tor zu schließen oder die Größe eines Tores zu verringern, das größer als 210cm x 120cm ist.

Reisetänze (Travelling Dances) [RCII771]

Derwische (Dervish, RCII-5)

1) Tanzvorbereitung (U•) [14150] R: S / D: V
   Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die extremen Belastungen vorzubereiten, die die Verwendung dieser Zauberliste mit sich bringt, und so die Zaubersprüche dieser Liste anzuwenden, ohne seinen eigenen Körper zu zerstören. Dieser Zauberspruch muss vor jeder Verwendung der Zaubersprüche dieser Liste gewirkt werden, kostet selbst aber keinen Zauber. Wird er nicht angewendet, erleidet der Zaubernde 10 Schaden pro Stufe des gewirkten Zaubers, zusätzlich zu allen anderen Nachteilen, die der Spielleiter für angemessen hält.
2) Lauftanz (F) [14170] R: S / D: 10min/St (C)
   Ermöglicht es dem Zaubernden, sich mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen, ohne zu ermüden, solange er sich konzentriert.
4) Reisetanz I (F) [14171] R: S / D: C (10min/St)
   Ermöglicht es dem Zaubernden, jede körperliche Aktion mit nur ¾ der sonst üblichen Konditionspunkte zu bewältigen. Dieser Zauber wird normalerweise für anstrengende Aktivitäten wie Langstreckenläufe verwendet und kann über die normale Zauberdauer hinaus verwendet werden, wenn der Zaubernde sich von Beginn des Zaubers bis zu seiner Entscheidung, ihn zu beenden, ständig konzentriert.
5) Verlängernder Tanz II (F) [14172] R: S / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Dauer des nächsten Zaubers, der innerhalb von 3 Kampfrunden gewirkt wird, zu verdoppeln.
6) Eiliger Tanz I (F) [14173] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann 1 Runde lang mit doppelter Geschwindigkeit handeln.
7) Tanz des Rennens (F) [14174] R: S / D: 10min/St (C)
   Wie Lauftanz, nur dass die Geschwindigkeit 3-fach ist.
9) Reisetanz II (F) [14175] R: S / D: C (10min/St)
   Wie Reisetanz I, nur dass die Erschöpfungsrate ½ beträgt.
10) Wirbelndes Tor (F) [14176] R: S / D: -
    Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Wirbel zu tanzen, der in einer Teleportation von bis zu 1,5 Kilometern pro Stufe gipfelt. Hohes Risiko: folgende Fehlerchancen: Platz nie gesehen (nur beschrieben) :50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1 Jahr):0.01%. Bei einem Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
11) Tanz des schnelles Rennen (F) [14177] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Lauftanz, nur dass die Geschwindigkeit 4-fach ist.
12) Verlängerungstanz IV (F) [14178] R: S / D: V
    Wie Verlängerungstanz II, nur dass die Dauer um das Vierfache erhöht ist.
13) Eiliger Tanz III (F) [14179] R: S / D: 3KR
    Der Zaubernde kann 3 Kampfrunden lang mit doppelter Geschwindigkeit agieren.
14) Reisetanz III (F) [14180] R: S / D: C (10min/St)
    Wie Reisetanz I, nur dass die Erschöpfungsrate ¼ beträgt.
17) Verlängerungstanz V (F) [14181] R: S / D: V
    Wie Verlängerungstanz II, nur dass die Dauer um das Fünffache erhöht ist.
20) Wahrer Reisetanz (F) [14182] R: S / D: C (10min/St)
    Wie Reisetanz I, nur dass es keine Erschöpfung gibt.
25) Sprinttanz (F) [14183] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Lauftanz, nur dass die Geschwindigkeit 5-fach ist.
30) Eiliger Tanz V (F) [14184] R: S / D: 5KR
    Der Zaubernde kann 5 Kampfrunden lang mit doppelter Geschwindigkeit agieren.
50) Wahres wirbelndes Tor (F) [14185] R: S / D: -
    Wie Wirbelndes Tor, außer dass der Zaubernde sich entweder bis zu 15 Kilometern pro Stufe oder bis zu 1 Jahr pro Stufe in der Zeit vorwärts oder rückwärts bewegen kann.

Ritter's Rüstung (Noble Armor) [RCIII56]

Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Energie-Schild vor dem Zaubernden. Er wirkt wie ein normaler Schild.
2) Stoff verstärken (F) [7855] R: B / D: 1min/St
   Der Zaubernde ändert den Rüstungsschutz von Rüstungen, die einen Rüstungsschutz gegen Magie von 1 bzw. 2 haben, auf die Werte von Rüstungen, die einen Rüstungsschutz gegen Magie von 5 bzw. 6 haben. Hierbei gilt, dass sich kein Rüstungswert verschlechtert!
   Sollte es mehr als eine mögliche "Zielrüstung" geben, so wird diese zufällig bestimmt.

   Normale Kleidung (2/0/0/0/1) bekommt also den Rüstungsschutz einer weichen Lederrüstung (halb) (2/1/1/1/5) während ein gesteppter Waffenrock (3/1/2/2/2) zu einer weichen Lederrüstung (voll) mit teilweise verbessertem Rüstungsschutz (3/1/2/2/6) wird.
4) Leder verstärken (F) [7856] R: B / D: 1min/St
   Wie Stoff verstärken, aber der Zaubernde verstärkt den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Schutz gegen Magie von 5 bis 12 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 4 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie. Und er kann den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Magieschutz 1 oder 2 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 8 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie.
5) Schildtreffer I (F) [7857] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann seinen Schild benutzen, um die nächste Attacke (Kampf oder Magie, jeweils nicht von hinten), die einen kritischen Treffer verursacht, abzufangen. Der krit. Treffer wirkt dann nur auf den Schildarm (bei Waffen der nächst niedrigere kritische für den Bereich, bei Magie wird der Bereich entsprechend angepasst), nicht auf die Stelle, die er normalerweise getroffen hätte.
6) Kettenrüstung verstärken (F) [7858] R: B / D: 1min/St
   Wie Stoff verstärken, aber der Zaubernde verstärkt den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Schutz gegen Magie von 13 bis 16 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 4 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie. Und er kann den Rüstungsschutz von Rüstungen mit Magieschutz 5 bis 12 auf den von entsprechenden Rüstungen mit einem um 8 erhöhten Rüstungsschutz gegen Magie.
8) Plattenrüstung verstärken (F) [7859] R: B / D: 1min/St
   Wie Stoff verstärken, aber der Zaubernde verstärkt den Rüstungsschutz aller Rüstungen mit Rüstungsschutz gegen Magie von 5 oder mehr auf entsprechende Rüstungen mit einem Rüstungsschutz gegen Magie von 12 mehr (maximal aber 20)
10) Schildtreffer II (F) [7860] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.
11) Mythischer Stoff (F) [7861] R: B / D: 1min/St
    Wie Stoff verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.
12) Kleidungsrüstung (F) [7862] R: B / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann jedes Kleidungsstück in eine Rüstung verwandeln. Der Rüstungsschutz gegen Magie erhöht sich hierbei um 1 pro 2 Stufen. Der restliche Rüstungsschutz wird, wie bei Stoff verstärken erklärt, bestimmt.
14) Mythisches Leder (F) [7863] R: B / D: 1min/St
    Wie Leder verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.
15) Schildtreffer III (F) [7864] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um zwei Kategorien verringert (E->C, usw., A->A-50, B->A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 20 verringert.
17) Mythische Kettenrüstung (F) [7865] R: B / D: 1min/St
    Wie Kettenrüstung verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.
19) Schildtreffer IV (F) [7866] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um drei Kategorien verringert (E->B, B-> A-50, A wird ignoriert) und beim Kampf werden kritische Treffer um 35 verringert.
20) Mythische Plattenrüstung (F) [7867] R: B / D: 1min/St
    Wie Plattenrüstung verstärken. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um eine Kategorie verringert (E->D, usw., A-> A-20) und beim Kampf werden kritische Treffer um 10 verringert.
25) Wahrer Schildtreffer (F) [7868] R: S / D: 1min/St
    Wie Schildtreffer I. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um vier Kategorien verringert (E->A, C-> A-50, A&B werden ignoriert) und beim Kampf werden kritische Treffer um 60 verringert.
30) Mythische Rüstung (F) [7869] R: B / D: 1min/St
    Wie Mythische Plattenrüstung. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um zwei Kategorien verringert (E->C, A-> A-50) und beim Kampf werden kritische Treffer um 20 verringert.
50) Wahre Mythische Rüstung (F) [7870] R: B / D: 1min/St
    Wie Mythische Rüstung. Zusätzlich werden kritische Treffer durch Magie um drei Kategorien verringert (E->B, B-> A-50, A wird ignoriert) und beim Kampf werden kritische Treffer um 35 verringert.

Ritter's Waffen (Noble Weapon) [RCIII57]

Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Anmutige Waffe (F) [7871] R: B / D: 1KR/St
   Gibt einen Bonus von +2 pro Stufe auf Pool.
2) Waffenparade (F) [7872] R: B / D: 1KR/St
   Erhöht bei jeder Parade den Paradewert um 50%. Hierbei kann der Wert den Paradewert der Waffe überschreiten, aber nicht höher werden als 17!

   Wird der Zaubernde mit 12 attackiert und hat einen Ausweichenwert von 9+2, so darf er mit 14 parieren (9 + 9/2 = 13,5, wird aufgerundet!)
3) Versteckter Treffer (F) [7873] R: B / D: 1KR/St
   Der nächste kritische Treffer der Waffe wird um 5 erhöht.
4) Singender Schlag (F) [7874] R: B / D: 1KR/St
   Die Klinge erfüllt die Luft mit dem Gesang des Mutes und der Ehre. Alle `Alliierten` in 3m Umkreis sind immun gegen Angsteffekte und alle außerhalb des 3m Radius haben einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Angst.
5) Mehrfache Schläge II (F) [7875] R: B / D: 1KR/St
   Die Waffe kann doppelt so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur die halbe Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 3.
6) Kleiner Schlag (F) [7876] R: B / D: 1KR/St
   Dieser Spruch erhöht den nächsten kritischen Treffer der Waffe um 10 Punkte.
7) Kleiner Hammerschlag (F) [7877] R: B / D: 1KR/St
   Verdoppelt die Trefferpunkte der Waffe, erhöht aber kritische Treffer nicht. Der Schaden wird normal ermittelt und erst dann verdoppelt.
8) Kleine Elementenwaffe (E) [7878] R: B / D: 1KR/St
   Wenn die Waffe das nächste Mal einen kritischen Treffer verursacht, verursacht sie zusätzlich einen krit. Treffer `A` eines Elementes. Der Zaubernde kann das Element (Feuer, Wasser, Eis, Licht) wählen.
9) Mehrfache Schläge III (F) [7879] R: B / D: 1KR/St
   Die Waffe kann dreimal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Drittel der Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 4.
10) Kleine Ritterwaffe (F) [7880] R: B / D: 1KR/St
    Der Träger der Waffe bekommt einen Bonus von +25 auf Reaktion, doppelte Trefferpunkte (wie bei kleiner Hammerschlag) und wenn ein Arm oder Bein kritisch getroffen wurde, besteht eine 10% Chance, daß es abgeschlagen wird.
11) Großer Hammerschlag (F) [7881] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleiner Hammerschlag, aber verdreifacht die Trefferpunkte.
12) Elementengift (E) [7882] R: B / D: 1KR/St
    Bei krtischen Treffer, die eine Blutung verursachen und wenn dem Ziel ein Widerstandswurf gegen ein Gift der Stufe 10 mißlingt, so wird es von einem Elementengift befallen, das langsam den Körper durchsetzt. Für 1KR/1% Fehlwurf erhält das Opfer 1W10 `Elemententreffer` pro KR. Wenn die gesamten Trefferpunkte die Lebensenergie des Opfers übersteigen, so wird der Körper von dem Gift überwältigt (ein Feuerelement läßt den Körper in Rauch aufgehen, ein Eiselement verwandelt ihn in eine Eisstatue, Wasser lässt ihn zerfließen usw.). Die einzige `Heilung` wäre ein Abbrechen des Zaubers durch den Zaubernden oder ein Heilen der Elemententrefferpunkte, die allerdings nur mit halber Geschwindigkeit heilen (10 normale Schadenspunkte zu heilen entspräche also 5 Elemententrefferpunkten), oder es wird ein entgegengesetztes Elementengift zugesetzt.
13) Großer Schlag (F) [7883] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleiner Schlag, aber ein kritischer Treffer wird um 20 Punkte gesteigert und die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen steigt um 4 Punkte.
14) Mehrfache Schläge IV (F) [7884] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe kann viermal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Viertel der Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 5.
15) Große Elementenwaffe (E) [7885] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `B` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.
16) Tanzende Waffe (F) [7886] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe verlässt die Hand des Zaubernden und greift (alleine) einen Gegner in bis zu 15m Entfernung an. Sie "bewegt" sich mit 15m pro KR. Die Waffe hat Pool 50, wenn sie alleine angreift. Der Zaubernde muss sowohl die Waffe, als auch das Ziel sehen können, damit die Waffe angreifen kann.
17) Waffe der Angst (F) [7887] R: B / D: 1KR/St
    Jeder, der dem Träger der Waffe im Nahkampf gegenüberstehen will, muß erst eine 3m Radius Sphäre aus `Angst` überwinden. Jeder innerhalb des Radius muß jede KR einen WW gegen diesen Zauber machen. Misslingt der Widerstandswurf, so flieht derjenige für 1min / 5 Fehlwurf vor dem Träger der Waffe.
18) Waffe des ersten Schlags (F *) [7888] R: B / D: 1KR/St
    Verdoppelt die ermittelte Initiative des Zaubernden.
19) Wahre mehrfache Schläge (F) [7889] R: B / D: 1KR/St
    Die Waffe kann fünfmal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Fünftel der Zeit). Der Zaubernde bekommt aber einen Attacke-Malus von 6.
20) Große Ritterwaffe (F) [7890] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Ritterwaffe, aber Reaktion +50, Trefferpunkte verdreifacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 30% abgeschlagen.
25) Schildbrecher (F) [7891] R: B / D: 1KR/St
    Ein Treffer gegen einen Schild zerbricht dieses mit 50% Wahrscheinlichkeit in 2 Hälften und verletzt den Schildarm mit 30 SP und 6 SP/KR durch Blutung. Magische Schilde haben einen Widerstandswurf.
30) Wahre Elementenwaffe (E) [7892] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer `C` durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.
50) Wahre Ritterwaffe (F) [7893] R: B / D: 1KR/St
    Wie Kleine Ritterwaffe, aber Initiative verdoppelt sich, Trefferpunkte vervierfachen sich und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 50% abgeschlagen.

Rituale beherrschen (Ritual Mastery) [SUC87]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Zauber speichern (S) [8381] R: S / D: V
   Dieser Zauber wird zusammen mit dem zu speichernden Zauber gesprochen und kostet dieselben EP. Der gespeicherte Zauber kann dann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Zauber gespeichert ist.
2) Ritual erkennen (I) [28741] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann feststellen, ob ein Gegenstand durch ein Ritual erschaffen wurde. Der Zaubernde erhält keine weiteren Informationen außer der Tatsache, dass der Gegenstand durch ein Ritual erschaffen wurde.
3) Ritual speichern (I) [28743] R: S / D: P
   Der Zaubernde speichert die Parameter und notwendigen Elemente eines Rituals. Jedes gespeicherte Ritual kann unter Verwendung identischer Komponenten exakt nachgebildet werden.
4) Ritual beenden (F) [28745] R: S / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, jedes Ritual, an dem er gerade beteiligt ist, ohne negative Auswirkungen zu beenden. Alle Zauber für diesen Tag gehen verloren (wie bei Ritualmagie üblich), aber der Zaubernde bleibt unversehrt.
6) Persönliche Bindung (F) [28747] R: B / D: P
   Der Zaubernde bindet einen durch ein Ritual erschaffenen Gegenstand an bestimmte Elemente seiner Persönlichkeit oder Psyche, sodass der Gegenstand nur für ihn allein funktioniert (wie ein normaler Fokus, der für Ritualmagie erschaffen wurde).
7) Mehrere Foki (F) [28749] R: B / D: P
   Der Zaubernde bindet Foki an bestimmte Elemente seiner Persönlichkeit oder Psyche, sodass der Gegenstand nur für ihn allein und/oder bis zu einem anderen Ziel pro Stufe funktionieren.
8) Schläfer (F) [28751] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann jedem durch ein Ritual erschaffenen Gegenstand nach seiner Fertigstellung dessen magische Fertigkeiten entziehen, wenn er mit diesem Zauber vorbereitet wurde. Normalerweise funktioniert ein durch ein Ritual erschaffener Gegenstand dauerhaft, wenn jedoch dieser Zauber in das Ritual integriert wird, hat der Zaubernde immer die Möglichkeit, die Macht des Gegenstandes aufzuheben.
9) Einfluss (I) [28754] R: S / D: -
   Informiert den Zaubernden darüber, wie das Ritual am besten beeinflusst werden kann, um den größten Bonus auf den Ritualerfolgswurf verschafft. Wenn der Zaubernde diesen Zauber ein zweites Mal wirkt, erhält er Kenntnis über den zweitgünstigsten Einfluss usw.
10) Foki (F) [28756] R: S / D: V
    Der Zaubernde erschafft einen magischen Foki, der für ein bestimmtes Ritual verwendet werden kann und bis zu 1 unterschiedlichen Foki pro fünf Stufen entspricht. So könnte ein Zaubernder der Stufe 15 einen magischen Foki erschaffen, der als bis zu drei verschiedene Arten von Foki nützlich wäre, z. B. alchemistisch, informativ und elementar.
11) Ignorieren (P) [28759] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann während der Durchführung eines Rituals äußere Einflüsse vollständig ignorieren, darunter Verletzungen, Unbehagen, Schmerzen usw. (alles außer dem Tod). Dies bedeutet nicht, dass der Zaubernde durch gegen ihn gerichtete Handlungen unverletzt bleibt, sondern lediglich, dass er das Ritual zielstrebig vollendet, sofern er nicht getötet, verzaubert oder aus dem Ritualbereich entfernt wird.
12) Verknüpfen (F) [28761] R: S / D: V
    Bewirkt, dass jeder Zauber, der in einem bevorstehenden Ritual verwendet wird, aus einer „bekannten Liste" betrachtet wird (+10 % auf das Ritual).
13) Ritual unterbrechen (F) [28763] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann ein Ritual für die Dauer dieses Zaubers unterbrechen. Wenn der Zaubernde es wünscht, kann er die Unterbrechung aufheben und das Ritual fortsetzen, bis es abgeschlossen ist oder ein anderer Zauber, der das Ritual beeinflusst, angewendet wird. Der Zaubernde kann ein Ritual für bis zu 1 Stunde pro Stufe unterbrechen. Wenn der Zaubernde einen Zauber wirkt, während ein Ritual unterbrochen ist, beendet er damit das Ritual.
14) Verknüpfung (F) [28765] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann von den Erfahrungsstufen derjenigen profitieren, die ihm bei einem Ritual helfen. Um die effektive Stufe zu bestimmen, addiert man die Stufe des Zaubernden zur Hälfte der Stufen aller, die ihm bei dem Ritual helfen (bis zu 1 pro 2 Stufen des Zaubernden), wobei die doppelte Stufe des Zaubernden niemals überschritten werden darf. Beispiel: Ein Zaubernder der Stufe 20 wirkt Verknüpfung auf sich selbst und zehn „Helfer" der Stufe 10. Die effektive Stufe für die Durchführung des Rituals beträgt 40 (20 + (10 x 10 x 0,5) = 70, jedoch ist 40 aufgrund der Stufe 20 des Zaubernden das maximal zulässige Maximum). Diese effektive Stufe gilt nur für die Wirkungsstufe, nicht für die aufgewendete Zeit, die bekannte Liste oder andere Ritualfaktoren.
15) Typ (I) [28767] R: S / D: -
    Informiert den Zaubernden über die genaue Art und die (wahrscheinlichen) Schritte und (wahrscheinlichen) Einflüsse, die bei einem Ritual zur Erzeugung eines Gegenstands oder Zauberspruchs verwendet werden.
16) Investition (F) [28769] R: B / D: V
    Erstellt einen magischen Kanal zwischen dem Zaubernden und den „Helfern" des Rituals, der es dem Zaubernden ermöglicht, 1 Zauber für jeweils 2 Zauber zu erhalten, die von den Helfern weitergegeben werden. Der Zaubernde kann zum Zeitpunkt des Zauberns bis zu 1 Helfer pro Stufe bestimmen.
17) Ritualausdauer (F) [28771] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann ein normales 8-stündiges Ritual plus eine Stunde pro Stufe des Zaubernden durchführen, bevor eine Pause erforderlich ist. Nach Abschluss des Rituals muss der Zaubernde für jeden während des Rituals gewirkten Zauber Ritualausdauer zusätzlich 8 Stunden ununterbrochen schlafen, bevor ein weiteres Ritual begonnen werden kann.
18) Aufladung (F) [28773] R: S / D: V
    Der Zaubernde behält am Ende des Rituals seine gesamten Zauber, muss jedoch 8 Stunden schlafen, um die während des Rituals verbrauchten Körperreserven wieder aufzufüllen.
19) Perversion (F) [28775] R: 3m/St / D: -
    Der Zaubernde kann (wenn der Widerstandswurf misslingt) einen weiteren Ritualfertigkeitswurf erforderlich machen, bevor das Ritual abgeschlossen werden kann (als ob weitere 8 Stunden erforderlich wären, um das Ritual zu

Runen (Rune Mastery) [SUC87]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

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

Runen / Siegel einbetten (Sigil/Runes Imbedding) [RCII65]

Runenmeister (Runemaster, RCII-9)

1) Magische Untersuchung (I) [15888] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der Grundmagie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.
3) Einbetten I [15889] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zaubernden einen Spruch der Stufe 1 in einen Gegenstand oder Trank einzubetten.
5) Einbetten II [15891] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.
6) Täglich I [15892] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zaubernden einen Spruch der Stufe 1 einzubetten, der einmal täglich angewendet werden kann (muss mit Einbetten # gleichzeitig auf den Gegenstand angewendet werden).
7) Einbetten III [15893] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.
8) Zauberstab aufladen I [15890] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zaubernden einen Zauber in einer Zauberrute wieder aufzuladen (ohne den eigentlichen Spruch neu einbetten zu müssen).
9) Einbetten IV [15895] R: S / D: 24h
   Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.
10) Täglich III [15896] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 3 täglich verfügbar gemacht werden können. Ein Spruch der Stufe 1 kann 3x/Tag gezaubert werden; Stufe 2 und 3 nur 1x/Tag.
11) Einbetten V [15897] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.
12) Zauberstab aufladen II [15894] R: S / D: 24h
    Wie Zauberstab laden I, nur das Zauberstöcke aufgeladen werden können.
13) Einbetten VI [15899] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 6 eingebettet werden können.
14) Täglich V [15900] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 5 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 2x/Tag; Stufe 3, Stufe 4 oder 5 1x/Tag.
15) Einbetten VII [15901] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 7 eingebettet werden können.
16) Zauberstab III laden [15898] R: S / D: 24h
    Wie Zauberstab aufladen I, nur das Zauberstäbe aufgeladen werden können.
17) Einbetten VIII [15059] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 8 eingebettet werden können.
18) Täglich VII [15060] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 7 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 7x/Tag; Stufe 2 3x/Tag; Stufe 3 2x/Tag; Stufe 4 bis 7 1x/Tag.
20) Einbetten X [15902] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.
25) Wahres Täglich [15903] R: S / D: 24h
    Wie Täglich I, nur das Sprüche bis Stufe 10 täglich verfügbar gemacht werden können. Stufe 1 5x/Tag; Stufe 2 und 3 4x/Tag; Stufe 4 und 5 3x/Tag; Stufe 6 und 7 2x/Tag; Stufe 8, 9 und 10 1x/Tag
30) Permanent [15904] R: S / D: 24h
    Wie Wahres Täglich, nur das die Wirkung eines Spruches permanent vorhanden ist.
45) Wahres Einbetten [15905] R: S / D: 24h
    Wie Einbetten I, nur das ein Spruch ohne Stufenbegrenzung einmalig in den Gegenstand eingebettet wird.
50) Permanent (U) [4420] R: S / D: P
    Der nächste Spruch des Zaubernden innerhalb von 3KR hat eine permanente Wirkung. Nur ein Permanenter Spruch zur selben Zeit darf für einen Zaubernden wirksam sein.

Runen & Symbole (Runes & Symbols) [RCIII61]

Wortmagier (Magus, RCIII-15)

1) Analyse (Magieart) (I) [14860] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde bestimmt sofort die Magieart eines Zauberspruchs, der in einer Rune oder einem Symbol enthalten ist.
2) Rune II (F) [4111] R: B / D: V
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der zu schreibende Spruch selbst kostet einen entsprechenden Zauber und dieser Zauber einen weiteren. Rune II kann Sprüche der Stufe 1 oder 2 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
3) Symbol schreiben oder zerstören I (F) [14862] R: 3m / D: P
   Der Zaubernde kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben oder ein solches auflösen (dann bekommt das Symbol einen Widerstandswurf). Auf den Wurf eines Angriffsspruchs durch das Symbol kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Zaubernden. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (der Zaubernde entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. In der Regel kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
4) Analyse (Gefahr) (I) [14863] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde bestimmt sofort, ob eine bestimmte Rune oder ein bestimmtes Symbol von Natur aus gefährlich ist, wenn es gelesen oder ausgelöst wird (z. B. eine Rune der Ausweidung). Als von Natur aus gefährlich gilt alles, was selbst bei erfolgreicher und bewusster Aktivierung durch ein Wesen eine Art von Angriff auf dieses Wesen ausführt (z. B. elementarer, physischer, grundlegender Angriff usw.). Dieser Zauber hat eine Chance von 1 % pro Stufe des „verzauberten" Zaubers, dass die Rune „ausgelöst" wird.
5) Rune III (F) [4112] R: B / D: V
   Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-3.
6) Analyse (Zauber) (I) [14865] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde kann bestimmen, welcher Zauber in einer Rune eingeschrieben oder in einem Symbol platziert ist. Er erhält die Fähigkeit, die Rune zu wirken oder das Symbol zu aktivieren, als hätte er einen Runenwurf vollständig erfolgreich durchgeführt. Dieser Zauber hat pro Stufe eingeschriebenen Zaubers eine 1-prozentige Chance, dass der Zauber ausgelöst wird.
7) Rune V (F) [4113] R: B / D: V
   Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-5.
8) Symbol schreiben oder zerstören III (F) [14867] R: 3m / D: P
   Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 3 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
9) Rune VI (F) [4115] R: B / D: V
   Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-6.
10) Symbol schreiben oder zerstören V (F) [14869] R: 3m / D: P
    Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 5 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
11) Rune VII (F) [4117] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-7.
12) Symbol schreiben oder zerstören VI (F) [14871] R: 3m / D: P
    Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 6 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
13) Rune VIII (F) [4119] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-8.
14) Symbol schreiben oder zerstören VII (F) [14873] R: 3m / D: P
    Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 7 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
15) Rune X (F) [4123] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-10.
16) Symbol schreiben oder zerstören VIII (F) [14875] R: 3m / D: P
    Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 8 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
17) Analyse (Zauberkundiger) (I) [14876] R: 3m / D: -
    Der Zaubernde kann eine beliebige Rune oder ein beliebiges Symbol untersuchen. Wenn der Zaubernde den ursprünglichen Schöpfer der Rune oder des Symbols getroffen hat, erkennt er denjenigen, der den Runen- oder Symbolzauber gewirkt hat, und erfährt das Alter der Rune oder des Symbols. Wenn der Zaubernde den Schöpfer der Rune oder des Symbols nicht getroffen hat, erfährt er den Beruf des Schöpfers, dessen Stufe und das Alter der Rune oder des Symbols. Dieser Zauber hat pro Stufe des eingeschriebenen Zaubers eine Chance von 1 %, dass dieser ausgelöst wird.
18) Rune XV (F) [14877] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-15.
19) Symbol schreiben oder zerstören X (F) [14878] R: 3m / D: P
    Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 10 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
20) Große Rune (F) [4125] R: B / D: V
    Wie Rune II, schreibt aber Sprüche der Stufen 1-20.
25) Großes Symbol schreiben oder zerstören (F) [14880] R: 3m / D: P
    Wie Symbol schreiben oder zerstören I, außer dass der Zaubernde Sprüche bis zur Stufe 20 in Symbole einbetten oder entfernen kann.
30) Speicherrune (F) [14881] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann in eine Rune bis zu 6 Zauber einbetten. Die gespeicherten Zauber gehören zum gleichen Magiebereich, zu dem auch der Zaubernde gehört. Die Zauber des Anwenders können nicht über dessen tägliche Zauber hinaus aufgefüllt werden, wenn die Rune ausgelöst wird. Die Zauber werden von schwer über mittel bis leicht aufgefüllt.
50) Abbild der Macht (F) [14882] R: B / D: V,P
    Der Zaubernde kann diesen Zauber auf vier verschiedene Arten wirken. Der Zauber kann als Wahre Rune dienen, wodurch der Zaubernde eine Rune jeder Stufe einschreiben kann. Zweitens kann dieser Zauber als wahres Symbol behandelt werden, wodurch der Zaubernde ein Symbol jeder Stufe anbringen kann. Der Zauber kann als Wahres Symbol zerstören behandelt werden, wodurch der Zaubernde ein beliebiges Symbol entfernen kann.

Schäden beherrschen (Concussion Mastery) [SL23]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Heilen (1-30) (H) [7917] R: B / D: P
   Heilt 1W3 x 1W10 Schadenspunkte.
2) Benommenheit heilen I (H *) [7918] R: B / D: P
   Heilt 1 Runde Benommenheit.
3) Verbrennung/Erfrierung heilen I (H) [7919] R: B / D: -
   Heilt ein Gebiet von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades.
4) Regeneration I (H c s *) [5706] R: B / D: C
   Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro KR. Ist der Zaubernde bewußtlos, arbeitet dieser Spruch unterbewußt.
5) Erwachen (H) [7921] R: B / D: -
   Ziel ist sofort wach.
6) Verbrennung/Erfrierung heilen II (H) [7922] R: B / D: -
   Heilt entweder zwei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades).
7) Heilen (5-150) (H) [7923] R: B / D: P
   Heilt 1W3 * 5W10 Schadenspunkte.
8) Benommenheit heilen III (H *) [7924] R: B / D: P
   Heilt 3 Runden Benommenheit.
9) Verbrennung/Erfrierung heilen III (H) [7925] R: B / D: -
   Heilt entweder drei Gebiete von Frostbeulen oder Verbrennungen 1.Grades oder ein Gebiet von mittlerem Schaden (z.B. Verbrennungen 2.Grades) und ein Gebiet leichten Schadens, oder ein Gebiet schweren Schadens (z.B. Verbrennungen 3. Grades).
10) Regeneration II (H c *) [5711] R: B / D: C
    Heilt 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
11) Heilen (10-300) (H) [7927] R: B / D: P
    Heilt 1W3 * 10W10 Schadenspunkte.
12) Verbrennung/Erfrierung heilen IV (H) [7928] R: B / D: -
    Heilt entweder 4 leichte, 2 mittlere, 1 Schwere und 1 leichte oder 2 leichte und 1 mittlere Verbrennung / Erfrierung.
13) Benommenheit heilen V (H *) [7929] R: B / D: P
    Heilt 5 Runden Benommenheit.
14) Benommenheit heilen I (30m) (H *) [7930] R: B / D: P
    Wie oben, nur wird irgendein Ziel in 30m Umkreis von 1 KR Benommenheit geheilt.
15) Regeneration III (H c *) [5715] R: B / D: C
    Heilt 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde.
20) Heilen (20-600) (H) [7932] R: B / D: P
    / Heilt 1W3 * 20W10 Schadenspunkte.
25) Wahres Heilen (H) [7933] R: B / D: P
    Heilt alle SP.
30) Wahres Verbrennungen / Erfrierungen heilen (H) [7934] R: B / D: -
    Ziel wird von allen Verbrennungen und Erfrierungen geheilt.
50) Wahres Benommenheit heilen (H *) [7935] R: B / D: P
    Heilt jede Benommenheit.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SM81]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Schmieden (Forging Mastery) [SMC104]

prosaische Magie

1) Entzünden (F) [8027] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann jedes entzündbare Material anzünden.
2) Anheizen (F) [8028] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde halbiert die Zeit bis zum erreichen der Schmiedetemperatur.
3) Rauchabzug (F) [8029] R: B / D: 1h/St
   Läßt jeden Rauch, Dämpfe usw. in einem Gebiet abziehen.
4) Schmiedetechnik bestimmen (I) [8030] R: S / D: -
   Der Zaubernde bestimmt die Schmiedetechnik, die benutzt wurde, um einen Gegenstand herzustellen. So würde dieser Spruch den Zaubernden informieren, das ein bestimmtes Mithrilschwert, das er gerade damit untersucht bei einer Temperatur von 2000 °C aus einer Legierung von Mithril, Stahl und Aluminium geschmiedet wurde, einen Bruchfaktor von 1 hat usw.
5) Reinheit (F) [8031] R: B / D: 1h/St
   Verhindert, das sich bildende Asche, Kohle o.ä. mit dem Stahl verbindet und erhöht so die Reinheit des Stahls immens.
6) Abkühlen (F) [8032] R: B / D: V
   Entfernt alle überschüssige Hitze aus geschmiedetem Material. So wird ein rotglühendes Schwert auf Zimmertemperatur abgekühlt, so schnell oder so langsam wie der Zaubernde es wünscht.
7) Temperatur widerstehen (F) [8033] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde widersteht normalen Schmiedetemperaturen. So kann der Zaubernde mit sehr heißen (kalten) Werkzeugen arbeiten, neben einer Esse (Hitze- wie Kälte-) stehen.
8) Form machen (F) [8034] R: B / D: -
   Dupliziert eine bestimmte Form invertiert in einem Empfänger-material (Ton, Gips, Stein).
9) Form (F) [8035] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann eine bestimmte Form durch Schmieden exakt duplizieren. Er kann so ein vorgegebenes Schwert exakt kopieren.
10) Brennstoff (F) [8036] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann Energiepunkte als Brennstoff verwerten. Für je 10 EP brennt das Feuer eine zusätzliche Stunde.
11) Hammer (F) [8037] R: S / D: 1h/St
    Erschafft einen Hammer aus magischer Energie, den der Zaubernde mental steuern kann.
12) Zangen (F) [8038] R: S / D: 1h/St
    Erschafft Zangen aus mag. Energie, die der Zaubernde mental steuern kann.
13) Schmelztiegel (F) [8039] R: S / D: 1h/St
    Erschafft einen Schmelztiegel aus magischer Energie, den der Zaubernde mental steuern kann. Der Tiegel kann bis zu 0,03 m³ / Stufe enthalten.
14) Amboß (F) [8040] R: S / D: 1h/St
    Erschafft einen Amboß aus magischer Energie, den der Zaubernde normal nutzen kann. Der Tiegel kann bis zu 0,03 m³ / Stufe groß sein. Der Zaubernde kann ihn leicht bewegen oder verankern.
15) Stahl herstellen (F) [8041] R: B / D: -
    Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu Stahl. Stahl kann dann normal geschmiedet werden.
15) Stäbe herstellen (F) [8042] R: B / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann aus einem Metallstück einen Draht ziehen. Draht kann bis zu 2,5 cm / Stufe lang sein. Der Durchmesser ist normal 2,5 cm und kann pro Stufe um 0,5 x bzw. 2 x verkleinert / vergrößert werden.
16) Esse (F) [8043] R: S / D: 1h/St
    Erschafft eine Esse aus magischer Energie, die der Zaubernde normal nutzen kann. Die Esse kann bis zu 0,03 m³ / Stufe enthalten.
17) Metall härten (F) [8044] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann die Temperatur eines Schmiedestücks regulieren, und es so härten. Dieser Zauber kann nicht dazu genutzt werden, Metall auf Schmiedetemperatur zum Schmieden zu bringen.
18) Hitze vergrößern (F) [8045] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann die Hitze einer Esse um 40 °C pro Stufe erhöhen. Brennstoff verbraucht sich um 10% / 40 °C Erhöhung schneller.
19) Gravieren (F) [8046] R: S / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann beliebige Gravuren in ein Objekt einbringen (magisches Metall hat einen WW). Gravur ist nur so gut, wie der Zaubernde es normal kann.
20) Legierung herstellen (F) [8047] R: B / D: -
    Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu einer Legierung. Die Legierung kann dann normal geschmiedet werden. Alle prozentualen Anteile der Elemente müssen genau abgewogen werden.
25) Metalle trennen (F) [8048] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann jedes normale Metall in seine Elemente trennen. So kann man Eisen aus Eisenerz separieren oder Titanium in Stahl, Titan und Aluminium trennen.
30) Magische Legierung herstellen (F) [8049] R: B / D: -
    Vereinigt die erforderlichen Zusätze zu magischen Verbindung. Die magische Verbindung kann dann normal geschmiedet werden. Alle erforderlichen Elemente müssen genau abgewogen werden.
50) Kälteesse (F) [8050] R: B / D: V
    Läßt jedes Feuer kalt brennen. Der Brennstoff wird normal verbraucht, erzeugt aber extreme Kälte statt Hitze. Temperatur sinkt um 10 °C pro Stufe, aber nie unter den absoluten Nullpunkt (-273 °C).

Schockwellen (Shockwaves) [RCV035]

Kraftmagier (Forcemage, RCV-4)

1) Epizentrum lokalisieren (I) [14340] R: 30m/St / D: C
   Lokalisiert den Ausgangspunkt einer Schockwelle. Kann verwendet werden, um die Position eines Zaubernden, der den Zauber Schockwelle spricht, oder das Epizentrum eines Erdbebens zu finden, usw.
2) Vibrationen (2,5 kg) (F) [4026] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
3) Sonar (I) [14342] R: 3m/St / D: C
   Erzeugt Energiepulse, die von festen Objekten in der Reichweite reflektiert werden. Der Zaubernde erfährt die Distanz und die Richtung von Zielen innerhalb der Reichweite.
   Bemerkung: Unsichtbare Ziele können mit diesem Zauber aufgespürt werden, es sei denn, sie sind durch den Zauber „Unsichtbarkeit“ von der Liste „Gesetz der Gravitation“ verborgen.
4) Stehende Welle I (F) [14343] R: B / D: 1min/St
   Erzeugt eine unsichtbare Barriere von 3x3x3 m, die beim Betreten einen "A"-kritischen Treffer durch Vibration verursacht.
5) Schockwelle I (F) [14344] R: 1,5m/St / D: -
   Intensive Schallenergie entspringt der Hand des Zaubernden (3m Kegel). Die Schockwelle fügt allen Zielen innerhalb des Kegels einen `A`-kritischen Treffer durch Vibration zu. Die Schockwelle verursacht auch Strukturschaden.
6) Vibrationen (12,5 kg) (F) [4029] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie Vibrationen (2,5 kg), aber Limit sind 12,5 Kg.
7) Stehende Welle II (F) [14346] R: B / D: 1min/St
   Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `B`-kritischen Treffer durch Vibration.
8) Druckwelle I (F) [14347] R: 30m / D: -
   Wie Schockwelle I, jedoch ohne Schadenswirkung. Stattdessen muss den Zielen in dem 3m Kegel ein Magieresistenzwurf gelingen oder sie werden 30 cm/1 Fehlwurf zurückgedrängt.
9) Vibrationen (25 kg) (F) [4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie Vibrationen (2,5 kg), aber Limit sind 25 Kg.
10) Schockwelle II (F) [14349] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `B`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 6m.
11) Große Vibrationen (2,5kg) (F) [4035] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
12) Stehende Welle III (F) [14351] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `C`-kritischen Treffer durch Vibration.
13) Konzentrierte Schockwelle (F) [14352] R: 1,5m/St / D: -
    Ein Bolzen aus konzentrierten Schockwellen entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Blitz, aber alle kritischen Treffer sind kritische Treffer durch Vibration.
14) Druckwelle II (F) [14353] R: 60m / D: - / WW:-30
    Wie oben, aber mit anderer Reichweite und MM Wert.
15) Schockwelle III (F) [14354] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `C`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 9m.
16) Stehende Welle IV (F) [14355] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `D`-kritischen Treffer durch Vibration.
17) Große Vibration (12.5 Kg) (F) [14356] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 kg.
18) Kreisförmige Druckwelle (F) [14357] R: 30m / D: -
    Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.
19) Stehende Welle V (F) [14358] R: B / D: 1min/St
    Wie oben, die Barriere verursacht aber einen `E`-kritischen Treffer durch Vibration.
20) Schockwelle IV (F) [14359] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `D`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 12m.
25) Schockwelle V (F) [14360] R: 1,5m/St / D: -
    Wie oben, aber es werden `E`-kritische Treffer durch Vibration hervorgerufen und der Wirkungsbereich ist ein Kegel von 15m.
30) Kreisförmige Schockwelle (F) [14361] R: 30m / D: -
    Wie Druckwelle I, jedoch dehnt sich die Welle vom Zaubernden in alle Richtungen aus. Wirkungsbereich: 3m Durchmesser.
40) Inverse Schockwelle (F) [14362] R: 30m/St / D: -
    Erzeugt eine Schockwelle, die sich vom Zaubernden aus in alle Richtungen fortpflanzt. Diese Welle hat keine Schadenswirkung, sondern löscht alle Schockwellen und Stehenden Wellen im Wirkungsbereich aus, wenn ihnen ein Magieresistenzwurf misslingt. Mit der Inversen Schockwelle können Erdbeben im Wirkungsbereich abgedämpft werden. Die Prozentchance dazu ist gleich der Stufe des Zaubernden abzüglich 2xRichter-Skala-Intensität des Erdbebens.
50) Wahre Schockwelle (F) [14363] R: 1,5m/St / D: 5KR
    Wie Schockwelle V, jedoch setzt sich die Wirkung der Wellen über mehrere Runden fort. Die Kategorie des kritischen Treffers wird jede Runde um einen Grad reduziert (`E`-kritischer Treffer durch Vibration in der ersten Runde, `D`-kritischer Treffer in der zweiten Runde usw.). Die Die Schadenspunktwirkungen aller kritischen Treffer werden verdoppelt. Die Kraft dieses Zaubers reicht aus, um ein größeres Erbeben auszulösen (oder vielleicht zu beenden), schwere Steinwände einzureißen, Flutwellen zu erzeugen usw.

Schutz (Protections) [SL48]

Priester (Cleric, SL-7)

1) Gebet I (D c) [6840] R: 30m / D: C
   Ziel bekommt einen Bonus von 5 auf alle Resistenzwürfe und alle Manöverproben (Geschicklichkeit, Balancieren im Kampf, Patzer...). Wenn der Spruch nur auf den Zaubernden selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.
2) Segen I (D c) [6841] R: 30m / D: C
   Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Paradearten und Manöverproben.
3) Widerstand I (D c) [6842] R: 30m / D: C
   Wie Gebet I, aber Bonus ist für alle Resistenzwürfe und Paradearten.
4) Hitze widerstehen (D c *) [6843] R: 30m / D: C
   Ziel ist gegen natürliche Hitze bis 100° Celsius geschützt. +20 auf WW gegen Hitze, -20 auf Elementenangriffssprüche durch Feuer. Wenn der Spruch nur auf den Zaubernden selbst angewendet wird, ist keine Konzentration nötig und Dauer ist 1min/Stufe.
5) Kälte widerstehen (D c *) [6844] R: 30m / D: C
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C.
8) Temperatursphäre (3m r) (D c) [6845] R: 3mR / D: C
   Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.
10) Schutzsphäre I (D c) [6846] R: 3mR / D: C
    Alle innerhalb der Sphäre haben die Boni von entweder Gebet I oder Segen I oder Widerstand I. Die Sphäre ist unbeweglich.
11) Gebet III (D c) [6847] R: 30m / D: C
    Wie Gebet I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).
12) Segen III (D c) [6848] R: 30m / D: C
    Wie Segen I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).
13) Widerstand III (D c) [6849] R: 30m / D: C
    Wie Widerstand I, aber Bonus ist 15, der auf 1-3 Ziele aufgeteilt werden kann (ein Ziel hat Bonus 15, drei haben Bonus 5).
15) Temperatursphäre (6m r) (D c) [6850] R: 3mR / D: C
    Jeder in der Sphäre haben die Boni von entweder Hitze oder Kälte widerstehen. Die Sphäre ist unbeweglich.
17) Schutzsphäre III (D c) [6851] R: 3mR / D: C
    Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet III oder Segen III oder Widerstand III. Die Sphäre ist unbeweglich.
18) Gebet V (D c) [6852] R: 30m / D: C
    Wie Gebet I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.
20) Segen V (D c) [6853] R: 30m / D: C
    Wie Segen I, aber Bonus ist 25, auf 1-5 Ziele aufgeteilt.
25) Widerstand V (D c) [6854] R: 30m / D: C
    Wie Widerstand I mit Bonus 25 auf 1-5 Ziele aufgeteilt.
30) Schutzsphäre V (D c) [6855] R: 3mR / D: C
    Wie oben, aber mit den Boni von entweder Gebet V oder Segen V oder Widerstand V. Die Sphäre ist unbeweglich.
32) Heldenmut (FH)* [26099] R: 10m / D: 3KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zaubernde ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wahrer Schutz (D) [6856] R: 30m / D: 1min/St
    Ziel bekommt einen Bonus von 30 auf alle Paraden und Manöver und Widerstandswürfe und -30 auf alle Elementensprüche gegen ihn.

Schutz der Natur (Nature's Protection) [SL56]

Animisten (Animist, SL-7)

1) Farbtöne (F) [16189] R: S / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, die physische Färbung eines beliebigen organischen Objekts anzunehmen; der Zaubernde muss mit dem Objekt in Kontakt stehen. In vielen Situationen gewährt dies einen Bonus von 10–50 (nach Ermessen des Spielleiters) auf Verstecken (und möglicherweise auch auf Beschatten).
2) Elementen widerstehen (D) [6151] R: S / D: 1min/St
Schützt den Zaubernden vor natürlicher Hitze bis zu 100°C und natürlicher Kälte bis zu -30 °C; +10 auf die WWs des Zaubernden gegen Hitze- und Kältezauber; -10 auf alle Elementarangriffszauber gegen den Zaubernden.
3) Pflanzenfassade (F) [6936] R: S / D: 1min/St
Erlaubt dem Zaubernden, als eine beliebige Pflanzenart zu erscheinen; der Zaubernde behält seine Größe und riecht oder fühlt sich nicht wie die Pflanze an; es handelt sich um eine reine visuelle Illusion.
5) Unterwasseratmung (F) [16192] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann in normalem Wasser atmen.
6) Tierfassade (F) [6938] R: S / D: 1min/St
Wie Pflanzenfassade, außer dass der Zaubernde als eine beliebige Tierart erscheint.
7) Schatten (F) [6935] R: S / D: 1h/St
Der Zaubernde und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen, Beschatten und sich Verstecken.
8) Organisches reflektieren (F*) [16195] R: S / D: -
Wehrt ein auf den Zaubernden abgefeuerten Geschoss ab; das Geschoss muss sich im Sichtfeld des Zaubernden befinden. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Das Geschoss muss zumindest teilweise aus organischem Material bestehen.
9) Organisches abwehren (F*) [16196] R: S / D: -
Wie Organisches reflektieren, außer dass der Effekt gegen einen Nahkampfangriff mit einer organischen oder teilweise organischen Waffe wirkt.
10) Pflanzengestalt (F) [16197] R: S / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, die Form einer beliebigen Pflanze anzunehmen; der Zaubernde sieht aus wie die Pflanze und fühlt sich auch so an, ändert jedoch nicht seine Größe.
11) Elementenschutz (D) [6972] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde ist vor allen extremen natürlichen Temperaturen geschützt; +25 auf die WW des Zaubernden gegen Hitze- und Kältezauber; -25 auf alle entsprechenden Elementarangriffszauber gegen den Zaubernden.
13) Ziel verfehlen organisch (F*) [16199] R: S / D: -
Wie Organisches reflektieren, außer dass das Geschoss automatisch sein Ziel verfehlt.
15) Tiergestalt (F) [16200] R: S / D: 1min/St
Wie Pflanzengestalt, außer dass der Zaubernde die physische Gestalt eines beliebigen Tieres annehmen kann; die physischen Fähigkeiten des Tieres werden nicht übertragen.
20) Wahre Pflanzengestalt (F) [16201] R: S / D: 1min/St
Wie Pflanzengestalt, außer dass der Zaubernde auch den Geruch und die physische Gestalt einer beliebigen Pflanze annehmen und seine normale Größe halbieren oder verdoppeln kann.
25) Wahre Tiergestalt (F) [16202] R: S / D: 1min/St
Wie Tiergestalt, außer dass der Zaubernde auch den Geruch eines beliebigen Tieres annehmen kann; die besonderen Fähigkeiten des Tieres (z. B. Feueratem oder antimagische Eigenschaften) werden nicht übertragen; es werden grundlegende physische Fähigkeiten (z. B. Bewegungs- und physische Angriffsfähigkeiten) übertragen; der Zaubernde kann seine normale Größe halbieren oder verdoppeln.
30) Wahre Naturgestalt (F) [16203] R: S / D: 1min/St
Wie Pflanzengestalt und Tiergestalt, außer dass der Zaubernde seine Form innerhalb einer KR ändern und jede gewünschte neue Pflanzen- oder Tierform annehmen kann (innerhalb der Größenbeschränkungen).
50) Organische Waffen abwehren (F*) [16204] R: S / D: 1KR/St
Pro Sekunde kann der Zaubernde einen auf ihn gerichteten Fern- oder Nahkampfangriff verfehlen lassen. Die angreifende Waffe muss teilweise organisch sein und sich in seinem Sichtfeld befinden.
60) Wald des Scheckens (F) [26500] R: 150m / D: 1min/St
Der Zaubernde kann einen ganzen Wald, Dschungel oder sonstige Ansammlung von Fauna und Flora gegen einen Feind (Armee, Dorf...) richten. Wenn der Wald erfolgreich ist, führt dies normalerweise dazu, dass der Feind spurlos verschwindet. [liegt im Ermessen des Meisters]

Schutz für Festungen (Perimeter Wardings) [AC127]

Alchimisten (Alchemist, SL-6) und Ingenieur (Engineers, AC-71)

1) Forschung (F) [16058] R: S / D: 24h
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf Versuche, den Zweck, den Ursprung und die Auswirkungen eines bestimmten Schutzzaubers zu erforschen.
2) Privater Schirm † [16095] R: B / D: P
Diese Schutz dämpft alle Geräusche, die von innerhalb oder außerhalb des Raumes kommen. Dies hat keinen Einfluss darauf, wie sich die Insassen des Raumes gegenseitig hören. Alle betroffenen Hörwahrnehmungen liegen bei -50.
5) Schutz gegen Wahrsagen I † [16096] R: B / D: P
Jede Wahrsagemagie, die versucht, die Begrenzung zu passieren, muss der Stufe des Schutzes widerstehen oder wird gebannt.
Anmerkung: Wahrsagen ist definiert als die Verwendung von Zaubern, die das Sehen, Hören oder Vorhersagen der Zukunft, Gegenwart oder Vergangenheit ermöglichen.
6) Schutz nach innen (F) [16097] R: B / D: P
Diese einfache Verzauberung erlaubt es, eine Schutzkreis nach innen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf ausgehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von innen durchqueren).
7) Verschmelzungsabwehr I † [16098] R: B / D: P
Wenn der "Verschmelzen" Zauber nicht gegen die Stufe des Schutzkreiszaubers widersteht, so wird er aufgehoben und der Zaubernde kann die Abschirmung nicht durchdringen.
Anmerkung: Verschmelzen ist definiert als jeder Zauber, mit dem der Zaubernde Material selber durchdringen kann.
8) Teleportationsschutz I † [16099] R: B / D: P
Der Teleportations-Zauber versagt, wenn er den Widerstandswurf gegen den Schutzkreiszauber nicht schafft. Der Zaubernde bewegt sich dann nicht.
Anmerkung: Teleportations-Zauber umfasst alle Teleportations-, Portal-, Distanzloser Schritt, ...-Zauber, mit denen der Zaubernde sich an einen anderen Ort versetzen kann.
9) Wachposten [16100] R: B / D: P
Bewirkt, dass Schutzkreiszauber von Strukturen leuchten, sobald sie aktiviert werden. Ein Schutzkreiszauber ist immer dann aktiv, wenn ein Zauber, der von einem Schutzkreiszauber bekämpft wird, versucht, ihn zu durchqueren. Wenn der Betrachter nicht weiß, welche Schutzkreiszauber was bedeuten, kann er mit einer Probe gegen Gabe (+0) herausfinden, welche Schutzkreiszauber aktiviert wurden.
10) Schutz gegen Wahrsagen II † [16101] R: B / D: P
Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.
11) Hintertür [16102] R: B / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Durchgang oder eine Hintertür in einen beliebigen Schutzkreiszauber (markiert mittels †) einzubauen.
Dies kann auf zwei Arten geschehen: Entweder kann ein Bereich innerhalb des Schutzkreises festgelegt werden, der nicht von ihm abgeeckt wird, oder es kann ein physisches Zeichen oder ein Schlüssel hergestellt werden, der es dem Träger erlaubt, den Schutzkreis zu umgehen.
Es können mehrere Schlüssel hergestellt werden.
12) Verschmelzungsabwehr II † [16103] R: B / D: P
Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.
13) Teleportationsschutz II † [16104] R: B / D: P
Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 25 Punkte erschwert wird.
14) Feld Schutz † [16105] R: B / D: P
Dieser Schutzzauber kann mit jedem anderen Schutzkreiszauber kombiniert werden, um einen Feldschutz zu erzeugen. Der Schutzkreiszauber versucht nun nicht nur, jede Magie zu bannen, die den Schutzkreis durchquert, sondern auch jeden Versuch, die Magie innerhalb des Schutzkreises zu wirken (z.B. bewirkt ein Feld-Schutz gegen Wahrsagen III, dass jeder Versuch, innerhalb des Schutzkreises zu wahrsagen, einen um 50 Punkte erschwerten Widerstandswuf machen muss, selbst wenn sich der Zaubernde ebenfalls innerhalb des Schutzkreises befindet).
15) Schutz gegen Wahrsagen III † [16106] R: B / D: P
Wie Schutz gegen Wahrsagen I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.
16) Wächterstein [16107] R: B / D: P
Wie Wachposten, außer dass der Zaubernde einen Stein verzaubern kann, der immer dann leuchtet, wenn einer der Schutzkreiszauber aktiviert wird.Wenn der Betrachter nicht weiß, welcher Schutzkreis ausgelöst wurde, so kann er dies mit einer mittleren (+0) Gabe-Probe herausfinden. Der Stein muss innerhalb der zu überwachenden Schutzkreise fest installiert sein.
17) Verschmelzungsabwehr III † [16108] R: B / D: P
Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.
18) Teleportationsschutz III † [16109] R: B / D: P
Wie Teleportationsschutz I †, nur dass der Widerstandswurf um 50 Punkte erschwert wird.
19) Schutz nach außen † [16110] R: B / D: P
Dieser Zauber erlaubt es, einen Schutzkreis nach außen zu richten. Der Schutzkreiszauber wirkt nun nur noch auf eingehende Zauber (d.h. Zauber, die die Begrenzung von außen durchqueren).
20) Verbotszone † [16111] R: B / D: P
Dieser Schutzkreis kann einer bestimmten Klasse von Kreaturen oder Wesen (z.B. Dämonen Typ II, Orks oder Untote) das Überschreiten der Grenze verbieten. Hinweis: Dies gilt auch für Versuche Teleportations- oder Verschmelzungszauber zu verwenden. Die Kreatur erleidet einen kritischen Zerstörungs-Treffer der Kategorie A und muss einen Widerstandswurf gegen die Stufe des Schutzkreises ablegen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur zurückgeschleudert wird. Ein Erfolg bedeutet, dass die Kreatur den Schutzwall durchdrungen hat. Selbst wenn es der Kreatur gelingt, den Schutzwall zu durchdringen, wird sie sich in dem Gebiet sehr unwohl fühlen (-10 auf alle Aktionen). Dieser Schutzwall erfordert, dass etwas von der Essenz oder ein Knochen der zu verbietenden Kreatur in das Gewebe der Struktur entlang der Umfriedung gemischt wird. Der Zaubernde kennt vielleicht nur einige wenige Kreaturen, gegen die er einen Schutzschild errichten kann. Diese sind dem Spielleiter überlassen, aber ein paar Vorschläge sind die verschiedene Dämonen Typen, untote Geister und Elementare
25) Zauberschutz I † [16112] R: B / D: P

Dieser Schutzkreis bannt jeden aktiven Zauber, der versucht ihn zu durchdringen. Dieser Schutzkreis kann nicht zusammen mit Schutz nach außen † verwendet werden.

30) Heimstein [16113] R: B / D: P
Mit diesem Zauber können Schutzkreise auf einen Stein in der Struktur gelegt oder zentriert werden. Der Stein ist der Brennpunkt der Schutzkreise, wodurch die Schutzkreise sogar zu einer bestehenden Struktur hinzugefügt werden können. Der Stein kann mehrere Schutzkreise enthalten, die jeweils die Standardzeit für die Verzauberung benötigen. Der zentrale Stein ist an das Bauwerk gebunden und funktioniert nur innerhalb dieses Bauwerks. Wenn der Stein bewegt wird, funktionieren die Schutzkreise nicht mehr, bis er wieder an seinen Platz zurückgebracht wird. Auf diese Weise können die Schutzkreise ein- und ausgeschaltet werden, aber man muss aufpassen, dass der Stein nicht zerstört oder entfernt wird.

35) wahre Verschmelzungsabwehr † [16114] R: B / D: P
Wie Verschmelzungsabwehr I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.

40) Wahrer Teleportationsschutz † [16115] R: B / D: P
Wie Teleportationsschutz I †, nur dass kein entsprechender Zauber den Schutzkreis durchdringen kann.

45) Wahre Verbotszone † [16116] R: B / D: P
Wie Verbotszone †, aber der krtische Treffer ist ein C kritischer Treffer und der Widerstandswurf wird um 50 Punkte erschwert.

50) Zauberschutz II † [16117] R: B / D: P
Wie Zauberschutz I †, aber der Schutzkreis ist nun kompatibel zu Schutz nach außen †.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

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

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

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

7) Gift widerstehen (H S c *) [5354] R: S / D: C
Hebt die Wirkung eines Giftes auf, solange der Zaubernde sich konzentriert.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *) [5372] R: S / D: 1min/St
Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

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

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

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

15) Schmerzlosigkeit 75% (S *) [5377] R: S / D: 1min/St
Wie Schmerzlosigkeit 25%, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.

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

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

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

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

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

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

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

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

1) Schutz I (D) [7164] R: S / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.

5) Schutz II (D) [7165] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz I mit Bonus 10.

6) Prosaische Magie Schild (D c) [4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

8) Mentalmagie Schild (D c) [4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

10) Grundmagie Schild (D c) [4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

11) Schutz III (D) [7169] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz I mit Bonus 15.

13) Göttermagie Schild (D c) [4135] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

15) Spruch Schild II (D c) [4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

16) Alte Magie Schild (D c) [4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

17) Schutz V (D) [7173] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz I mit Bonus 25.

18) Prosaischer Magie widerstehen (D c) [7174] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.

19) Wahrer Spruch Schild (D c) [4141] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Zaubernde in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Zaubernde normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.

20) Mentalmagie widerstehen (D c) [7176] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.

25) Grundmagie widerstehen (D c) [7177] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.

30) Göttermagie widerstehen (D c) [7178] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.

40) Alter Magie widerstehen (D c) [7179] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.

50) Wahres Widerstehen (D c) [7180] R: S / D: C
Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.

60) Großes wahres Widerstehen (D) [26177] R: S / D: 1min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss.

Schutzzauber (Spell Wall) [SL73]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Schwarze Beschwörung (Dark Summons) [SL96]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und böse Magier (Evil Magician, SL-30)

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

Schwarze Magie (Dark Channels) [SL62]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

2) Schwarze Benommenheit (F *) [6384] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
Der Zaubernde deutet mit ausgestrecktem Arm und geballter Faust auf ein Ziel und überträgt reine Magie von seinem Gott auf das Opfer. Ziel wird benommen.
3) Kanal I (F *) [6810] R: V / D: -
Mit diesem Spruch schickt der Zaubernde einen Spruch der 1.Stufe zu einem anderem Zaubernden der Göttermagie. Der Spruch wird durch den so erschaffenen Kanal zu dem anderen Zaubernden geschickt, in der Kampfrunde, in der er normalerweise wirken würde, und der andere Zaubernde muß ihn sofort benutzen. Alle normalen Bedingungen des Spruchs bleiben. Der Anwender des Kanal-Spruchs muß den Empfänger entweder sehen können, oder genau wissen wo er ist (Richtung und Entfernung oder genauen Platz). Der Empfänger muß genau wissen, wann der Spruch kommt.
5) Schwarzer Schlaf (F *) [6386] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf / WW:-10
Wie Schwarze Benommenheit, nur fällt das Opfer in tiefen Schlaf.
6) Kanal III (F *) [6812] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-3.
8) Schwarzes Blenden (F *) [6388] R: 30m / D: 1h/10Fehlwurf / WW:-10
Wie Schwarze Benommenheit, nur wird das Opfer für 1h/10 Fehlwurf geblendet.
10) Schwarze Magie I (F *) [6389] R: V / D: P
Der Zaubernde kann einen der Sprüche der Schwarzen Magie sprechen. Der Meister entscheidet welchen, abhängig von Kultur, Hintergrund, Gottheit usw. Eventuell darf der Zaubernde wählen.
11) Kanal V (F *) [6814] R: V / D: -
Wie Kanal I, überträgt aber Sprüche der Stufen 1-5.
13) Absolution (FM*) [5510] R: 30m / D: V / WW:-20
Die Seele des Ziels wird aus seinem Körper gerissen; sie verbleibt 30 Tage/10 Fehlwurf lang an dem Ort, an den Seelen gelangen. Die Seele kann nur durch Wiederbelebung vorzeitig zurückgebracht werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele wiederhergestellt ist; selbst für unterbewusste Aktivitäten hat es einen Malus von -75.
15) Schwarze Magie II (F *) [6392] R: V / D: P
Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 2.Kategorie.
20) Reine Absolution (F *) [6393] R: 15m / D: V / WW:-20
Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbeleben zurückgeholt werden.
25) Schwarze Magie III (F *) [6394] R: V / D: P
Wie Schwarze Magie I, bezieht sich aber auf Sprüche der 3. Kategorie.
30) Schwarze Absolution (F *) [6395] R: 15m / D: P / WW:-20
Wie Reine Absolution, aber die Seele wird unwiederbringlich zerstört.
32) Tödliche Umkehr (F) [26103] R: 3m / D: P
Der Körper des Opfers wird von innen nach außen gestülpt, beginnend mit dem Mund, durch den der Rest des Körpers gezogen wird. Eine Heilung erweist sich naturgemäß als extrem schwierig bis unmöglich. Der gesamte Vorgang dauert normalerweise 6 Runden.
50) Unheiliges Tor (F) [6396] R: V / D: 1KR
Öffnet eine direkte Verbindung zur Gottheit des Zaubernden. Das Ergebnis hängt von der Persönlichkeit der Gottheit, ihren Motiven und Kräften ab. Jeder Spruch der Gottheit kann durch diesen Kanal übermittelt werden.

Schwarzer Kontakt (Dark Contacts) [SL95]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und böse Magier (Evil Magician, SL-30)

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

Schwarzes Wissen (Dark Lore) [SL62]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11), Mondmagier, schwarze (Moon Mage, black, RCIII-12) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

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

Schwertrunen (Bladerunes) [RCI10]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Vorbereiten (F I) [3719] R: B / D: -
   Gegenstand wird vorbereitet, um eine Schwertrune aufzunehmen. Der Zaubernde erfährt auch welche Runen schon auf dem Gegenstand sind (falls).
2) Waffenrune I (F) [3720] R: B / D: V
   Diese Rune erhöht den Pool einer Waffe um 10. Wirkt nur einmal..
3) Empathierune (F) [3721] R: B / D: V
   Bindet einen Gegenstand an den Besitzer. Besitzer muß anwesend sein und den Gegenstand berühren. Will ein anderer den Gegenstand benutzen, verschwinden alle Runen bis auf permanente.
5) Waffenrune II (F) [3722] R: B / D: V
   Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +20.
6) Schnelligkeitsrune (F) [3723] R: B / D: V
   Läßt den Besitzer für 1 KR doppelt so schnell handeln. Er muß danach aber 1 KR halb so schnell handeln. Danach verschwindet sie.
7) Rune der Rückkehr I (F) [3724] R: B / D: V
   Wann immer der Gegenstand geworfen oder abgeschossen wird, kehrt er zu dem Besitzer zurück, der ihn fangen kann wenn er will, ansonsten fällt er zu seinen Füßen. Der Gegenstand bewegt sich mit 600m / KR, aber nicht durch Hindernisse. Die Rune verschwindet nach einmaligem Gebrauch.
8) Rune des kleineren Todes (F) [3725] R: B / D: V
   Läßt die Waffe als `Töter` gg. bestimmte Rassen oder Kreaturen wirken (Der Zaubernde bestimmt es beim Zaubern). Jeder krit. Treffer bewirkt einen weiteren Treffer auf der `mörderisch` Tabelle.
9) Rune des Spaltens (F) [3726] R: B / D: V
   Trifft eine Waffe mit dieser Rune eine Körperzone kritisch, so wird entweder jede Rüstung an der Stelle nutzlos oder Knochen einer ungeschützten Stelle werden gebrochen. Gibt der krit. Treffer nur SP, so wird mit 30% die Waffe und mit 70% ein Teil der Rüstung zerstört. Verblaßt nach einmaliger Wirkung.
10) Rune des weiten Flugs (F) [3727] R: B / D: V
    Eine nicht werfbare Waffe läßt sich mit ihrer normalen Attacke und den Entfernungsklassen einer leichten Armbrust werfen bzw. eine Wurf-Waffe mit den Entfernungsklassen des Langbogens oder verdoppelt die Entfernungsklassen eines Geschosses. Verblaßt nach einmaligem Gebrauch.
11) Widerstandsrune (D) [3728] R: B / D: V
    Der Besitzer macht alle Widerstandswürfe, als ob er zehn Stufen höher wäre. Die Rune verschwindet, nachdem sie dem Benutzer einmal gegen etwas geholfen hat, das ihn sonst betroffen hätte.
12) Rune der Rückkehr II (F) [3729] R: B / D: V
    Wie Rune der Rückkehr I, aber das Objekt kommt per Tür zurück (auch durch Hindernisse).
13) Waffenrune III (F) [3730] R: B / D: V
    Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +30.
14) Runen einbrennen (F) [3731] R: B / D: V
    Wenn dieser Spruch vor einer anderen Rune gesprochen wird, so wird die Rune in die Aura des Objekts eingebrannt. Sie kann durch die Rune der Erneuerung wieder aufgeladen werden oder sie lädt sich von selbst wieder nach 24h auf. Mit jeder Aufladung besteht eine 10% Chance, das die Rune ausbrennt.
15) Rune der Erneuerung (F) [3732] R: B / D: -
    Lädt eine eingebrannte Rune wieder auf.
16) Rune der Verteidigung (F) [3733] R: B / D: V
    In der KR, in der diese Rune aktiv ist, kann der Benutzer jede Nahkampfattacke mit seinem gesamten Pool parieren, auch wenn er kritisch getroffen wurde und >nicht parieren< kann. Aber alle Mali durch Benommenheit usw. wirken weiter.
17) Spruchrune (F) [3734] R: B / D: V
    Mit dieser Schwertrune kann ein Zauber gespeichert werden, der dann durch die Rune aktiviert wird. Der Zaubernde muß die Energie für beide Zauber aufbringen. Maximal können Zauber auf den Gegenstand gebannt werden mit akkumulierten Stufen von nicht mehr als 3x die Runenkapazität des Gegenstands.
18) Waffenrune IV (F) [3735] R: B / D: V
    Wie Waffenrune I, aber mit einem Bonus von +40.
19) Energierune (F) [3736] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann Energiepunkte in dem Gegenstand speichern bis zu einer Anzahl von dessen Runenkapazität.
20) Rune der Gewalt (F) [3737] R: B / D: V
    Wird die Rune eingesetzt (muß vor der Attacke gesagt werden), und erzielt einen krit. Treffer, so bewirkt die Rune noch einen krit. Treffer.
25) Schwertrunen untersuchen (I) [3738] R: ? / D: ?
    Mit diesem Spruch kann man neue Schwertrunen entwickeln (sh. SUC)
30) Permanent (F) [3739] R: B / D: P
    Dieser Spruch kann mit jeder Schwertrune gesprochen werden. Die Rune wird permanent auf dem Gegenstand (bis der Zauber gebrochen wird). Die Fehlerchance ist wie unter A. oben beschrieben. Geht der Zauber fehl, passiert folgendes: 1) Energiepunkte sind verloren. 2) Die Schwertrune wird gelöscht und die Kapazität des Gegenstands sinkt um eins. 3) Der Zaubernde erleidet eine Zauberpatzer (Angriffstabelle +50) und eine Feuerballattacke +50. 4) Der Gegenstand geht zu 70% kaputt (magische haben zusätzlich einen WW). Diese ganze Fehlerprozedur muß noch einmal durchgeführt werden, wenn die Schwertrune das erste Mal angewendet wird.
50) Schwarze Rune (F) [3740] R: B / D: V
    Wie Rune der Gewalt, aber der zusätzliche krit. Treffer wird auf der `mörderisch`-Tabelle für Große Kreaturen ausgewürfelt (oder für Übergroße, wenn es ein solches Monster ist).

Seelen zerstören (Soul Destruction) [SL97]

Macabre (Macabre, RCIII-11) und Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Frage (M) [5494] R: 30m / D: -
   Ziel muß eine einfache Frage beantworten.
2) Besessenheit I (F M) [5495] R: 30m / D: V
   Ziel wird von einem Typ I Dämon besessen. Der Zaubernde hat keine Macht über den Dämon oder über das Ziel. Der Dämon zwingt das Opfer zu zufälligen (nicht unbedingt bösen) Sachen. Das Ziel bekommt jede Kampfrunde einen Magieresistenzwurf gegen die Besessenheit.
3) Neurose (M) [5496] R: 30m / D: P
   Ziel hat eine irrsinnige Angst vor einer bestimmten Sache, die der Zaubernde bestimmen kann. Das Opfer hat eine 50% Chance, das die Neurose zum Tragen kommt, wenn die Möglichkeit besteht (Bei einer Angst vor Pferden hätte das Opfer jedesmal wenn er in die Nähe eines Pferdes kommt, oder aufsteigen will eine 50% Chance).
4) Schuldgefühle (M) [5497] R: 30m / D: P
   Ziel bekommt Schuldgefühle über eine bestimmte Sache in der Vergangenheit. Es wird so etwas nie wieder tun.
5) Paranoia (M) [5498] R: 30m / D: P
   Das Ziel glaubt, dass alle hinter ihm her sind, was ihm einen Malus von -5 auf alle Aktionen beschert. Es wird niemandem trauen.
6) Besessenheit II (F M) [5499] R: 30m / D: V
   Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ II und einem Widerstandswurf einmal pro Minute.
7) Panik (M) [5500] R: 30m / D: P
   Ziel wird in jeder für ihn gefährlichen Situation fliehen, wenn ihm nicht jedesmal ein Magieresistenzwurf gelingt.
8) Seelenwanderung (M) [5501] R: 30m / D: V
   Die Seelen von Der Zaubernde und Ziel tauschen ihren `Platz`. Der Zaubernde kann mit 50% normaler Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Zaubernden ist inaktiv. Der Zaubernde kann den Spruch jederzeit abbrechen (1 KR), das Ziel kann sich nur mit einem Widerstandswurf helfen (Es hat alle 10min einen). Wenn einer der Körper getötet wird, werden beide Seelen zerstört (sh. Absolution).
10) Besessenheit III (F M) [5502] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ III und einem Widerstandswurf einmal alle 10 Minuten.
11) Seelenfang (M) [5503] R: 30m / D: V
    Ein Teil der Seele des Ziels wird gefangen und in ein organisches Objekt am Körper des Zaubernden gesperrt. Der Körper des Opfers wird das tun, was der Zaubernde will, wenn dieser sich konzentriert. Der Spruch bricht ab, wenn: 1) der Zaubernde ihn abbricht, 2) das Objekt zerstört wird, 3) das Ziel mehr als 30m vom Zaubernden entfernt ist, oder 4) das Objekt nicht mehr am Körper des Zaubernden ist. wenn der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert, kann das Ziel machen, was es will, allerdings mit -30 auf alle Aktionen.
12) Fluch der verlorenen Seele (M) [5504] R: 30m / D: V
    Ein Teil der Seele des Opfers wird in ein zufälliges Objekt in 150 Km Umkreis gesperrt, Ziel hat -30 auf alle Aktionen, bis das Objekt zerstört wurde. das Ziel weiß die Richtung zu seiner Seele liegt.
13) Besessenheit IV (F M) [5505] R: 30m / D: V
    Wie Besessenheit I, aber mit einem Dämon Typ IV und einem Widerstandswurf einmal pro Stunde.
14) Wort der Panik (M *) [5506] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Ziel flüchtet in totaler Panik vor dem Zaubernden.
15) Ruf der Panik (M *) [5507] R: 6m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Wie Wort der Panik, betrifft aber alle in 6m Umkreis um den Zaubernden.
20) Seelenfang II (M) [5508] R: ∞ / D: V
    Wie Seelenfang I, aber der Spruch bricht nur ab, wenn der Zaubernde es will, oder das Objekt zerstört wurde. Das Ziel kennt die Richtung zu seiner Seele.
25) Wahre Seelenwanderung (M) [5509] R: 30m / D: V
    Wie Seelenwanderung, aber der Zaubernde kann mit 90% Aktivität handeln und das Ziel nur jede Stunde einen WW machen.
30) Absolution (FM*) [5510] R: 30m / D: V / WW:-20
    Die Seele des Ziels wird aus seinem Körper gerissen; sie verbleibt 30 Tage/10 Fehlwurf lang an dem Ort, an den Seelen gelangen. Die Seele kann nur durch Wiederbelebung vorzeitig zurückgebracht werden. Das Ziel ist bewusstlos, bis die Seele wiederhergestellt ist; selbst für unterbewusste Aktivitäten hat es einen Malus von -75.
50) Reine Absolution (M) [5511] R: 30m / D: V / WW:-20
    Wie Absolution, aber die Seele kann nur durch Wiederbelebung zurückgeholt werden.

Seelentod (Soul Death) [RCV39]

Voodoo-Priester (Maleficant, RCV-5)

1) Seele entdecken (I) [19285] R: 30m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann jede Seele innerhalb seiner Reichweite erkennen. Der Zaubernde kann sich jede Runde auf einen Bereich von 1,5m Radius konzentrieren.
2) Paranoia (M) [5498] R: 30m / D: P
   Das Ziel glaubt, dass alle hinter ihm her sind, was ihm einen Malus von -5 auf alle Aktionen beschert. Es wird niemandem trauen.
3) Angst I (M) [19287] R: 30m / D: P
   Das Ziel hat eine permanente Angst vor dem Zaubernden. Immer wenn er sich in Sichtweite des Zaubernden befindet, erhält er einen Malus von -5 auf alle Aktionen, und wenn der Zaubernde mit dem Ziel spricht, erhält er einen Malus von -10.
5) Seelenbrand I (FM*) [19288] R: 30m / D: -
   Das Ziel erleidet einen A kritischen Treffer durch Schock und verliert außerdem 10% seiner Lebensessenz pro 10 Fehlwurf.
7) Panik (M) [19289] R: 30m / D: P
   Das Ziel hat eine 25-prozentige Chance, in Panik zu geraten und zu fliehen, wenn es sich einer potenziell lebensbedrohlichen Situation gegenübersieht.
9) Angst II (M) [19290] R: 30m / D: P
   Wie Angst I, außer dass das Ziel in Sichtweite des Zaubernden einen Malus von -10aaA erhält und einen Malus von -20aaA, wenn der Zaubernde das Ziel anspricht.
10) Seelenbrand II (FM*) [19291] R: 30m / D: P
    Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen B kritischen Treffer durch Schock erleidet.
11) Übertragung (M) [19292] R: 30m / D: V
    Die Seelen von Ziel und Zaubernde werden ausgetauscht; die Zaubernde kann im Körper des Ziels mit 50 % seiner normalen Aktivität agieren. Das Ziel im Körper des Zaubernden ist inaktiv. Der Zaubernde kann den Zauber jederzeit aufheben (dauert 1KR). Das Ziel kann den Zauber nur aufheben, wenn es einen erfolgreichen Widerstandswurf schafft (einen Versuch alle 10 Minuten). Wenn einer der beiden Körper getötet wird, sterben sowohl der Zaubernde als auch das Ziel (wie bei Reine Absolution auf der Liste Schwarze Magie).
12) Katatonie (M) [19293] R: 30m / D: P
    Das Ziel driftet in einen katatonischen Zustand hinein und wieder heraus; jede Stunde besteht eine 25-prozentige Chance, dass es für eine Stunde katatonisch ist.
14) Angst III (M) [19294] R: 30m / D: P
    Wie Angst I, außer dass das Ziel in Sichtweite des Zaubernden einen Malus von -15aaA erhält und einen Malus von -30aaA, wenn der Zaubernde das Ziel anspricht.
15) Seelenbrand III (FM*) [19295] R: 30m / D: P
    Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen C kritischen Treffer durch Schock erleidet.
17) Pech (FM) [19296] R: 30m / D: 24h/10Fehlwurf
    Das Ziel ist verflucht und Unglück wird zu seinem ständigen Begleiter. In entscheidenden Momenten wird das Ziel von mysteriösen Pannen heimgesucht. Seile und Waffen können brechen, es kann auf trockenen Böden ausrutschen, es kann beim Verfolgen eines Ziels auf einen Ast treten. Der Spielleiter sollte auch die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass es mit Zaubern und Waffen patzt.
18) Wahre Übertragung (M) [19297] R: 30m / D: V
    Wie Übertragung, außer dass der Zaubernde mit 90 % seiner normalen Aktivität aggieren kann und das Ziel kann nur einmal pro Stunde einen Widerstandswurf ausführen kann.
19) Dunkle Versuchung (M) [19298] R: 30m / D: P
    Das Ziel wird langsam zur Dunkelheit verführt. Es wird alles Böse faszinierend und verlockend finden und den Wunsch verspüren, alle verfügbaren bösen Zaubersprüche zu erlernen (falls zutreffend). Schließlich wird das Ziel feststellen, dass sich seine Sichtweise auf seine Freunde verändert, und wahrscheinlich auch seine Persönlichkeit. Einige Wesen erhalten möglicherweise zusätzliche Widerstandswurf-Modifikatoren (z. B. können Ziele wie Kleriker und Paladine, die standhaft in ihrem Dienst sind, einen Bonus von +20-50 erhalten). Natürlich wird sich das Ziel heftig gegen alle Bemühungen wehren, es in seinen „normalen" Zustand zurückzuversetzen.
20) Seelenbrand IV (FM*) [19299] R: 30m / D: P
    Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen D kritischen Treffer durch Schock erleidet.
25) Seelenbrand V (FM*) [19300] R: 30m / D: P
    Wie Seelenbrand I, außer dass das Ziel einen E kritischen Treffer durch Schock erleidet.
30) Seele entreißen (FM) [19301] R: 30m / D: V / WW:-20
    Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie bleibt für 3 Wochen / 10 Fehlwurf verbannt und kann nur durch Wiederbelebung früher zurückgeholt werden. Ziel ist bewußtlos, solange die Seele nicht da ist. Auch für unterbewußte Aktionen hat es 75% Abzug auf alle Aktionen.
50) Seelen verbannen (FM) [19302] R: 30m / D: P / WW:-20
    Wie Seele entreißen, außer dass die Seele des Ziels dauerhaft in die Unterwelt verbannt wird (wie in Reine Absolution).

Selbstheilung (Self Healing) [SL10]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

2) Blutung stillen I (H S c *) [7181] R: S / D: P(C)
Schließt Wunden und reduziert 1 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Zaubernde bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *) [7182] R: S / D: P(C)
Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *) [7183] R: S / D: P(C)
Heilt 1Sp/KR, wenn der Zaubernde bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *) [7184] R: S / D: P(C)
Der Zaubernde konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *) [7185] R: S / D: P(C)
Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *) [7186] R: S / D: P(C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c) [7187] R: S / D: P(C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c) [7188] R: S / D: P(C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H*) [5356] R: S / D: P (C)
Wie Brüche behandeln, es werden aber Venen und Arterien geheilt.
13) Schmerzen heilen II (H S c *) [7190] R: S / D: P(C)
Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (HS*) [5378] R: S / D: V
Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zaubernde in ein Koma, bis er geheilt ist oder sein Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S ‡ *) [7192] R: S / D: P(C)
Der Zaubernde kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *) [7193] R: S / D: 1min/St
Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c) [7194] R: S / D: P(C)
Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c) [7195] R: S / D: P(C)
Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Zaubernde Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c) [7196] R: S / D: P(C)
Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Sinne des Verstandes formen (Mind Sense Molding) [SL85]

Illusionisten (Illusionist, SL-6)

1) Illusionen entdecken (P) [4884] R: 30m / D: -
Der Zaubernde kann ein Objekt oder einen Ort (bis zu 1,5m Radius) auf das Vorhandensein von Illusionen überprüfen .
2) Unsichtbares entdecken (P c) [4188] R: 30m / D: 1min/St(C)
Entdeckt unsichtbare Objekte oder Kreaturen. Ein Bereich von 1,5m Radius kann pro Runde überprüft werden. Alle Angriffe gegen etwas, das so entdeckt wurde, haben Nachteil.
3) Rasse verschleiern (P) [4886] R: 3m / D: 10min/St
Bei mentaler oder magischer Untersuchung erscheint das Ziel als Angehöriger einer vom Zaubernden ausgewählten Rasse.
4) Macht verschleiern I (P) [4887] R: 3m / D: 10min/St
Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 1 höher ODER niedriger erscheinen.
5) Anwesenheitswunder (P) [4888] R: 30m / D: 10min/St
Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch die "Anwesenheit" einer Kreatur vorgetäuscht werden..
6) Zunft verschleiern (P) [4889] R: 3m / D: 10min/St
Wie Rasse verschleiern, es kann jedoch eine andere Zunft vorgetäuscht werden.
7) Macht verschleiern III (P) [4890] R: 3m / D: 10min/St
Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 3 höher ODER niedriger erscheinen.
8) Verschleierung (E) [25673] R: 3m/St / D: 1Tag/St
Dieser Illusionsspruch betrifft ein unbelebtes Objekt von bis zu 5kg Masse pro Stufe. Der Spruch verändert das Aussehen, die Form und die Gestalt des Objektes. Wenn der Gegenstand magisch ist, so kann die Macht des Gegenstandes um bis zu eine Stufe pro Stufe des Spruchs geändert werden. Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so kann es erkennen, dass die wahre Natur des Gegenstandes verschleiert wird, aber er kann Sie nicht erkennen. Gelingt der Widerstandswurf um mindestens 25 Punkte, so erkennt er die wahre Natur des Gegenstandes. Mit einem um 50 Punkte gelungenen Widerstandswurf kann die Illusion gebrochen werden (sofern gewünscht).
9) Energieausstrahlung verringern (P) [4891] R: 3m / D: 10min/St
Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Energieaausstrahlung eines Objektes so reduziert werden, das schwächere Gegenstände nicht entdeckt werden können und dass mächtige Gegenstände wie schwächere erscheinen (für Zauber wie Essenz/Mentalmagie/Göttermagie entdecken).
10) Macht verschleiern V (P) [4892] R: 3m / D: 10min/St
Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 5 höher ODER niedriger erscheinen.
11) Illusion aufheben (N) [4893] R: 30m / D: 1min/St
Eine Illusion in der Reichweite verschwindet für den Zaubernden für die Dauer des Zaubers.
12) Wahres Illusionen entdecken (P) [4894] R: 30m / D: 1min/St(C)
Wie Illusionen entdecken, der Zaubernde kann jedoch jede Runde ein anderes Objekt oder einen anderen Bereich auf Illusionen überprüfen.
13) Macht verschleiern X (P) [4895] R: 3m / D: 10min/St
Wie Macht verschleiern I, es kann jedoch die Stufe des Ziels um 10 höher ODER niedriger erscheinen.
14) Wahres Illusionen aufheben (P) [4896] R: 30m / D: 1min/St
Wie Illusion aufheben, es werden jedoch alle Illusionen in Reichweite für den Zaubernden aufgehoben.
15) Verschleiern (P) [4897] R: 3m / D: 10min/St
Alle Verschleie-rungszauber aus den niedrigeren Stufen werden gleichzeitig auf das Ziel angewandt.
20) Nichtanwesenheit (P) [4898] R: 3m / D: 10min/St
Wie Rasse verschleiern, die Anwesenheit des Ziels ist jedoch nicht zu detektieren.
25) Wahre Verschleiern (P) [4899] R: 3m / D: 1h/St
Wie Verschleiern, die Dauer ist jedoch 1h/St.
30) Große Nichtanwesenheit (P) [4900] R: 3m / D: 10min/St
Wie Nichtanwesenheit, es können jedoch 20 Ziele beeinflusst werden.
50) Großes Verschleiern (P) [4901] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verschleiern, die Zauber können jedoch auf eine Zahl von Zielen entsprechend der Stufe des Zaubernden angewandt werden.

Sinne kontrollieren (Sense Control) [SL16]

Mentalisten (Mentalist, SL-7)

1) Ablenkung (M c) [5289] R: 30m / D: C
   Ziel hat auf alle Aktionen -30.
2) Gefühllosigkeit (M c) [7759] R: 30m / D: C
   Ein zufälliges Glied wird gefühllos und nutzlos.
3) Verschwommene Sicht (M c) [7760] R: 30m / D: C
   Ziel hat einen Malus von 100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.
4) Kleinere Sinneskontrolle (M c) [7761] R: 30m / D: C
   Erzeugt falsche Sinneseindrücke entweder beim Riechen, Schmecken oder Tasten.
5) Geräuschattacke (M) [7762] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Laute Geräusche machen das Ziel benommen.
6) Gehör kontrollieren (M c) [7763] R: 30m / D: C
   Läßt das Opfer jedes gewünschte Geräusch hören.
7) Patzer (M) [7764] R: 30m / D: -
   Ziel patzt mit der Waffe oder läßt einen Gegenstand fallen, den er in der Hand hält. Auf der entsprechenden Patzertabelle würfeln oder würfeln, ob der Gegenstand zerbricht.
8) Sehkraft kontrollieren (M c) [7765] R: 30m / D: C
   Läßt das Opfer sehen, was immer der Zaubernde wünscht.
9) Lichtattacke (M) [7766] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Helles Licht blendet das Ziel.
10) Nerven betäuben (M) [7767] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
    Ziel hat -75 auf alle Aktionen und ist benommen.
11) Halluzinationen (M c) [7768] R: 30m / D: C
    Ziel sieht einen nicht existierenden Feind und muß ihn bekämpfen, bis er `besiegt` ist, d.h., bis der Feind normalerweise am Boden wäre, Der Gegner hat dieselben Fähigkeiten wie das Opfer, richtet aber keinen Schaden an (schlägt z.B. immer daneben).
13) Sinne kontrollieren II (M c) [7769] R: 30m / D: C
    Verursacht falsche Eindrücke (Sicht / Gehör) beim Ziel.
15) Sinne überladen (M) [7770] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Bei Fehlwurf von 01-50: Benommen, bei >51: Bewußtlos.
16) Sinne kontrollieren III (M c) [7771] R: 30m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren II, aber für drei beliebige Sinne.
18) Sinne kontrollieren IV (M c) [7772] R: 30m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren II, aber für vier beliebige Sinne.
19) Sinne abschalten (M) [7773] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf
    Keine Wahrnehmung der Umwelt mehr möglich.
20) Sinne kontrollieren V (M c) [7774] R: 30m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren II, betrifft aber alle Sinne.
25) Ferne Kontrolle (M c) [7775] R: 100m / D: C
    Wie Sinne kontrollieren V, aber die Reichweite des Zaubers ist 100m und die Kontrolle reicht 1,5 Km pro Stufe weit.
30) Wahre Sinneskontrolle (M) [7776] R: 100m / D: 10min/St
    Wie Ferne Kontrolle, aber der Zaubernde kann die Sinne `programmieren`, Konzentration wird nur beim Programmieren benötigt, Dauer sind 10 min. / Stufe.
50) Private Welt (M) [7777] R: 30m / D: P
    Das Opfer lebt in seiner privaten Phantasiewelt und wird völlig vom Zaubernden kontrolliert wenn dieser sich konzentriert, keine Aktivitäten oder Sinneseindrücke werden ausgeführt / aufgenommen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SL111]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Horchen (U *) [5401] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann doppelt so gut hören (Wie das angeborene Talent Horchen)
2) Nachtsicht (U*) [5008] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
3) Seitensicht (U*) [5010] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde hat ein 300° Sichtfeld.
4) Illusionen entdecken (P) [4884] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde kann ein Objekt oder einen Ort (bis zu 1,5m Radius) auf das Vorhandensein von Illusionen überprüfen .
5) Wassersicht (U*) [5015] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U*) [5009] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Riechen.
7) Nebelsicht (U *) [5406] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber der Zaubernde sieht bei jedem Wetter.
8) Tasten (U) [7360] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U) [7361] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c) [7362] R: 30m/St / D: 1min/St(C)
    Der Zaubernde kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c) [7363] R: 30m/St / D: 1min/St(C)
    Wie Fernes Ohr, aber der Zaubernde sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U) [7364] R: 30m / D: 1min/St
    Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Zaubernden).
13) Wahres Illusionen entdecken (P) [4894] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Illusionen entdecken, der Zaubernde kann jedoch jede Runde ein anderes Objekt oder einen anderen Bereich auf Illusionen überprüfen.
14) Sicht (U) [5024] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann alle ...sicht-Sprüche unter Stufe 13 gleichzeitig benutzen.
15) Wahre Nachtsicht (U) [7367] R: S / D: 10min/St
    Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U) [7368] R: S / D: 10min/St
    Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U) [7369] R: S / D: 10min/St
    Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U) [7370] R: S / D: 10min/St
    Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U) [7371] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe) [7372] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe) [7373] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
    Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c) [7374] R: ∞ / D: C
    Der Zaubernde kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCII173]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6) und Tiermeister (Beastmaster, RCII-5)

1) Hören (U) [5007] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Horchen.
2) Nachtsicht (U*) [5008] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann 30m weit in normaler nacht sehen, als wenn es Tag wäre.
3) Riechen (U*) [5009] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Riechen.
4) Seitensicht (U*) [5010] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde hat ein 300° Sichtfeld.
5) Schmecken (U) [5011] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Schmecken.
6) Scharfsicht (U) [5012] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Scharfsicht.
7) Fühlen (U*) [5013] R: S / D: 10min/St
   Wie angeborenes Talent Fühlen.
8) Ferner Sinn I (U) [5014] R: 15m/St / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann einen Ort in bis zu 15m/Stufe Entfernung bestimmen, den er kennt oder sieht und von dort aus einen seiner Sinne einsetzen. Kennt er den Ort nicht, so wird die Teleportationstabelle (Grundliste Fortbewegung) benutzt, um auszuwürfeln, wo er gelandet ist. Der Zaubernde empfängt alle Sinneseindrücke dieses Sinns, als wenn er wirklich da wäre. Der Sinn kann in jede Richtung rotieren, aber sich nicht fortbewegen. Er kann nicht durch einen Magie entdecken-Spruch entdeckt werden. Jeder höhere Ferner Sinn-Zauber erlaubt es dem Zaubernden, einen Sinn zusätzlich anzuwenden.
9) Wassersicht (U*) [5015] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
10) Sicht in Dunkelheit (U) [5016] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann 30m in magischer, 60m in totaler, normaler Dunkelheit und wie bei Tag in normalen Nacht sehen.
11) Ferner Sinn II (U) [5017] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann zwei Sinne nutzen.
12) Sicht in der Sonne (U) [5018] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann in jeder blendenden Helligkeit sehen, als wenn es normaler Tag wäre.
13) Sinnesmarkierung (U) [5019] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann eine Stelle magisch markieren, so daß er sie später für einen Fernen Sinn-Zauber benutzen kann. Er findet seine (und nur seine) Markierung automatisch, wenn sie in der Reichweite des Ferner Sinn-Zaubers ist. Die Markierung kann an einem beweglichen Objekt angebracht werden, sie bewegt sich dann mit. Dies ist der einzige Weg, den Ferner Sinn-Zauber beweglich zu machen, aber die Entfernungsbeschränkungen bleiben bestehen.
14) Holzsicht (U) [5020] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann durch 2,5 cm pro Stufe Holz sehen.
15) Ferner Sinn III (U) [5021] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann drei Sinne nutzen.
17) Steinsicht (U) [5022] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann durch 2,5 cm pro Stufe Stein sehen.
19) Ferner Sinn IV (U) [5023] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann vier Sinne nutzen.
20) Sicht (U) [5024] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann alle ...sicht-Sprüche unter Stufe 13 gleichzeitig benutzen.
25) Ferner Sinn V (U) [5025] R: 15m/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann alle Sinne nutzen.
30) Wahrer Ferner Sinn (U) [5026] R: 1,5km/St / D: 1min/St
    Wie Ferner Sinn I, aber der Zaubernde kann alle Sinne nutzen, und die Reichweite ist 1,5km pro Stufe.
50) Sinne meistern (U) [5027] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann jeden der Sprüche auf dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Sprachen (Linguistics) [RCIII162]

Wortmagier (Magus, RCIII-15)

1) Studieren I (P) [7556] R: S / D: C
   Der Zaubernde behält alles, was er liest und erlebt, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis.
2) Textanalyse I (PI) [14884] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann Texte in einer unbekannten Sprache lesen, versteht jedoch nur grundlegende Konzepte daraus. Der Zaubernde weiß, in welcher Sprache das Werk verfasst ist, und erkennt den Autor, wenn dieser bekannt ist oder der Zaubernde dessen Werk bereits gesehen hat.
3) Sprachen lernen II (P) [7557] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann Sprachen doppelt so schnell lernen. (halbe Zeit und halbe Menge an benötigten Erfahrungspunkten und Geld bzw. halbe Zeit bis zur Autodidaktik-Probe, sofern der Spruch jeweils den Großteil der entsprechenden Zeit aktiv war)
4) Linguistik III (PI) [14886] R: S / D: P
   Wenn der Zaubernde über ein Buch oder ein anderes schriftliches Material verfügt oder einen Sprecher der Sprache zur Verfügung hat, der die Sprache mindestens auf Sprachgrad 2 beherrscht, kann der Zaubernde die Sprache auf Talentwert 15 lernen, indem er die Person berührt und sich 24 Stunden lang konzentriert.
5) Studieren II (P) [7560] R: S / D: C
   Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest zusätzlich doppelt so schnell.
6) Sprachen lernen III (P) [7561] R: S / D: C
   Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen dreimal so schnell lernen.
7) Textanalyse II (PI) [14889] R: S / D: 1min/St
   Wie Textanalyse I, außer dass eine vollständige technische Analyse (Wortschatz und Syntax) erfolgt, jedoch kein Verständnis für Redewendungen oder Fachjargon, Implikationen oder kulturelle Bezüge vermittelt wird.
8) Linguistik V (PI) [14890] R: S / D: P
   Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde die Sprache bis zum Talentwert 25 erlernen kann.
9) Geschichte (I) [14891] R: B / D: -
   Gibt den Ursprungsort eines Gegenstands, die Rasse des Wesens, das ihn hergestellt hat, und den Zeitpunkt seiner Herstellung (auf 100 Jahre genau) an. Bestimmt auch, ob der Gegenstand eine kulturelle oder historische Bedeutung hat, jedoch nicht, um welche Bedeutung es sich genau handelt.
10) Studieren III (P) [7563] R: S / D: C
    Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest zusätzlich dreimal so schnell.
11) Herkunft von Texten (P) [14893] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann einen Text lesen und erkennen, ob er übersetzt wurde; wenn ja, kann er die Originalsprache bestimmen und möglicherweise auch den Autor, wenn dieser bekannt ist oder der Zaubernde dessen Werke kennt.
12) Sprachen lernen IV (P) [7565] R: S / D: C
    Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen viermal so schnell lernen.
13) Wahre Geschichte (I) [14895] R: B / D: -
    Wie Geschichte, außer dass der Zaubernde auch die genaue kulturelle oder historische Bedeutung erfährt.
14) Textanalyse III (I) [14896] R: S / D: 1min/St
    Wie Textanalyse I, außer dass alles außer den Implikationen bekannt ist (z. B. sind Antworten auf Rätsel oder Codes nicht automatisch bekannt).
15) Studieren V (P) [7567] R: S / D: C
    Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest zusätzlich fünfmal so schnell.
16) Linguistik VII (PI) [14898] R: S / D: P
    Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde die Sprache bis zum Talentwert 35 erlernen kann.
17) Natursprache (I) [14899] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann mit jedem Tier, jeder Pflanze, jedem Stein oder jedem toten organischen Objekt kommunizieren und/oder dessen Gedanken und Emotionen visualisieren.
18) Wahre Textanalyse (I) [14900] R: S / D: 1min/St
    Wie Textanalyse I, außer dass alle Implikationen automatisch bekannt sind (z. B. Antworten auf Rätsel, kulturelle Bezüge, Fachjargon, Fachbegriffe usw.). Verschlüsselte Abschnitte können einen RR gegen den Zaubernden auf der Ebene des Verfassers auslösen.
19) Wahres Studieren II (P) [7568] R: S / D: C
    Wie Studieren I, aber der Zaubernde liest so schnell, wie er auf eine Seite blicken kann.
20) Linguistik IX (PI) [14902] R: S / D: P
    Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde die Sprache bis zum Talentwert 45 erlernen kann.
25) Wahre Kryptik (I) [14903] R: S / D: 1min/St
    Wie Textanalyse I, außer dass alle Implikationen bekannt sind und alle Codes automatisch entschlüsselt und erklärt werden.
30) Wahre Linguistik (PI) [14904] R: S / D: B
    Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde in der Fertigkeitsstufe, die er erreichen kann, nicht begrenzt ist. Er kann den Talentwert erreichen, über den der Sprecher verfügt oder der durch das Buch erworben werden kann (Richtwert bei Büchern: Je dicker das Buch ist, je höher ist der erreichbare Wert. Der Spielleiter sollte bei Büchern Werte deutlich über 50 angeben).
50) Sprachmeister (PI) [14905] R: S / D: P
    Wie Linguistik III, außer dass der Zaubernde auf diese Weise jeden Code und jede magische Sprache lernen kann und sowohl mündliche als auch schriftliche Fertigkeiten entweder aus einem Text oder von einem Sprecher der Sprache erlernen kann. Der Zaubernde ist vollständig in der Lage, in der Sprache zu kommunizieren, zu schreiben oder magische Effekte zu komponieren (falls zutreffend).

Sprengstoffe (Explosives) [AC148]

Ingenieur (Engineers, AC-71)

1) Forschung (I) [28164] R: S / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, spezielle Sprengstoffzauber zu erforschen.
2) Sprengstoff aktivieren (FE•) [28166] R: B / D: 1KR
Der Zaubernde aktiviert eine zuvor hergestellte Sprengladung. Dieses aktivierte Gerät explodiert nach einer KR. Du solltest besser weglaufen!
4) Sprengstoff entschärfen (F*•) [28168] R: B / D: P
Der Zaubernde entschärft eine aktivierte Sprengladung. Sie explodiert nicht, ohne erneut aktiviert zu werden.
5) Sprengstoff I (EF†) [28170] R: B / D: V
Der Zaubernde erstellt eine Sprengladung, die bei ihrer Detonation einen Explosionsradius von einem Fuß pro Stufe des Zaubernden hat. Angriffe werden anhand der Blitzkugel-Angriffstabelle ausgewertet. Explosionskritische Treffer werden (anstelle von Elektrizität) erzielt, und das maximale kritische Ergebnis ist A. Jeder, der sich bei der Detonation innerhalb von 30cm um das Gerät befindet, erleidet einen Angriff mit einem Bonus von +5 auf den Würfelwurf. Bis zur Zündung ist dieses Sprenggerät inaktiv und relativ sicher in der Handhabung – nur Feuerschaden und kritische Treffer durch Aufprall bzw. stumpfe Waffen können es zur Explosion bringen.
6) Sprengstoff neutralisieren (F•) [28172] R: B / D: P
Der Zaubernde macht ein explosives Gerät unbrauchbar und harmlos; es wird zerstört und kann nicht mehr aktiviert werden.
8) Schlafgasbombe (EF†) [28174] R: B / D: V
Wie Sprengstoff I, außer dass der Angriff als Widerstandswurf gegen die Stufe des Zaubernden ausgewertet wird. Bei einem Fehlschlag des Widerstandswurfs fällt das Ziel für 1 Minute pro 5 Fehlwurf in einen tiefen Schlaf. Das Opfer kann während dieser Zeit nicht normal geweckt werden (obwohl Zauber wie Erwachen funktionieren). Eine Schlafgasbombe muss zwar noch aktiviert werden, aber sobald sie gezündet ist, ist sie eine KR pro Stufe lang aktiv und verbreitet giftige Dämpfe. Ziele müssen jede Runde, in der sie sich im Wirkungsbereich befinden, einen Widerstandswurf durchführen, bis die Gasbombe verbraucht ist.
10) Sprengstoff II (EF†) [28176] R: B / D: V
Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis B ist und Ziele innerhalb von 60cm um die Explosion einen Angriff mit +10 erleiden.
11) Zeitzünder (PF) [28178] R: B / D: 1KR/St
Durch das Wirken dieses Zaubers unmittelbar vor einem Sprengstoff aktivieren Zauber kann der Zaubernde die Detonation um bis zu eine Runde pro Stufe verzögern. Ein Zaubernder der Stufe 15 hätte beispielsweise bis zu 15 KR Zeit, um sich aus der Explosionszone zu entfernen, anstatt der üblichen einen Runde.
13) Giftgasbombe (EF†) [28180] R: B / D: V
Wie Schlafgasbombe, außer dass ein Fehlschlag beim Widerstandswurf dazu führt, dass das Ziel vergiftet wird. Die Giftart gilt als Atemwegsgift.
Die Schwere der Giftwirkung hängt davon ab, wie stark das Ziel seinen Widerstandswurf verfehlt hat. Ein Fehlschlag von 01 bis 25 führt zu leichten Auswirkungen, ein Fehlschlag von 26 bis 50 bedeutet, dass das Ziel moderate Auswirkungen erleidet, ein Fehlschlag von 51 bis 100 führt zu schweren Auswirkungen auf das Ziel und ein Fehlschlag von 101 oder mehr bedeutet, dass das Ziel von extremen Auswirkungen überwältigt wird.
Leichte Auswirkungen treten nach 1W60 Sekunden auf. Das Opfer ist leicht euphorisch (-20 aaA).
Mäßige Auswirkungen treten nach 2W30 Sekunden auf. Das Opfer verspürt erhebliche Euphorie (-50aaA) und leichte Erstickungsbeschwerden (1–5 Schaden/Runde für 1W100
Runden)
Schwere Auswirkungen treten nach 1W100 Sekunden auf. Das Opfer hustet unkontrolliert (1–10 Treffer/Runde für 1–10 Runden), verliert das Bewusstsein und fällt bei
einem Wurf von 01–50 in ein Koma, das 1–10 Tage dauert.
Extreme Auswirkungen treten nach 2W100 Sekunden auf und führen zum Tod des Opfers aufgrund von Atemstillstand und damit verbundenem Sauerstoffmangel.
14) Radiuserweiterung II (FP) [28182] R: B / D: -
Dieser Zauber, der in Verbindung mit einem der Sprengstoff Zauber gewirkt wird, verdoppelt dessen Explosionsradius auf 60cm Radius pro Stufe. Zusätzlich wird auch der „Ground Zero"-Bereich (d. h. der Radius, in dem die Explosion einen Bonus erhält) verdoppelt. Beispielsweise würde ein durch Radiuserweiterung II verstärkter Sprengstoff III allen Zielen innerhalb von 2m vom Explosionsort einen Angriff von +15 zufügen.
15) Sprengstoff III (EF†) [28184] R: B / D: V
Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis C ist und Ziele innerhalb von 1 Meter vom Explosionsort einen Angriff von +15 erleiden.
17) Fernzünder (PF) [28186] R: 3m/St / D: -
Durch das Wirken dieses Zaubers unmittelbar vor einem Sprengstoff aktivieren-Zauber erhöht der Zaubernde die Reichweite, in der ein Sprengstoff aktivieren-Zauber gewirkt werden kann, auf 3 Meter pro Stufe. Beispielsweise könnte ein Zauberwirker der Stufe 15 bis zu 45 Meter von einer Sprengladung entfernt sein und diese dennoch zünden.
18) Giftpulverbombe (EF†) [28188] R: B / D: V
Wie Giftgasbombe, nur dass das Gift länger anhält und 1 Stunde statt nur 1 Runde pro Stufe wirkt.
19) Radiuserweiterung III (FP) [28190] R: B / D: -
Wie Radiuserweiterung II, jedoch mit dreifachem Explosionsradius (auf 1 Meter pro Stufe) und auch dreifachem „Ground Zero"-Bereich.
20) Sprengstoff IV (EF†) [28192] R: B / D: V
Wie Sprengstoff I, jedoch mit einem maximalen kritischen Ergebnis von D und einem Angriff von +20 für Ziele innerhalb von 1,2 Meter vom Explosionsort.
25) Sprengstoff V (EF†) [28194] R: B / D: V
Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis E ist und Ziele innerhalb von 1,5 Metern vom Explosionsort einen Angriff von +25 erleiden.
30) Radiuserweiterung V (FP) [28196] R: B / D: -
Wie Radiuserweiterung II, außer dass der Explosionsradius (auf 1,5 Meter Pro Stufe) und der „Ground Zero"-Bereich verfünffacht werden.
35) Sprengstoff VII (EF†) [28198] R: B / D: V
Wie Sprengstoff I, außer dass das maximale kritische Ergebnis ein E

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Spruchfluch (Spell Bane) [RCV42]

Wizards (Wizard, RCV-6)

1) Vereiteln I (F) [19908] R: 30m / D: 1KR/St
Die Zauber des Ziels haben eine 10-prozentige Chance, nicht zu wirken. Der Zauber geht dabei nicht verloren und es kommt zu keinem Patzer.
5) Zauberpatzer erhöhen I (F) [19909] R: 30m / D: 1KR/St
Der AZP-Wert des Ziels wird um 10 erhöht.
6) Vereiteln II (F) [19910] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 20-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.
8) Erschweren II (F) [19911] R: 30m / D: 1KR/St
Die Sprüche des Ziels erfordern doppelt so viele Zauber wie normalerweise. Das Ziel bemerkt dies erst, wenn der Zauber gewirkt wurde.
10) Vergessen I (F) [19912] R: 30m / D: V
Das Ziel vergisst den nächsten Zauber, den es zu wirken versucht. Das Ziel muss den Zauber neu lernen.
11) Vereiteln IIII (F) [19913] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 30-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.
13) Zauberpatzer erhöhen II (F) [19914] R: 30m / D: 1KR/St
Der AZP-Wert des Ziels wird um 20 erhöht.
15) Vergessen II (F) [19915] R: 30m / D: V
Wie Vergessen I, außer dass das Ziel die nächsten beiden Zauber, die es zu wirken versucht, vergisst.
16) Erschweren III (F) [19916] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Erschweren II, außer dass die Sprüche des Ziels die dreifache Menge an Zaubern zum Wirken benötigen.
17) Vereiteln IV (F) [19917] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 40-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.
18) Wahres Zauberpatzer erhöhen (F) [19918] R: 30m / D: 1KR/St
Der AZP-Wert des Ziels wird um 40 erhöht.
19) Erschweren IV (F) [19919] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Erschweren II, außer dass die Sprüche des Ziels die vierfache Menge an Zaubern zum Wirken benötigen.
20) Vergessen III (F) [19920] R: 30m / D: V
Wie Vergessen I, außer dass das Ziel die nächsten drei Zauber, die es zu wirken versucht, vergisst.
25) Wahres Vereiteln (F) [19921] R: 30m / D: 1KR/St
Wie Vereiteln I, außer dass die Zauber des Ziels eine 50-prozentige Chance haben, nicht zu wirken.
30) Umkehren (F) [19922] R: 30m / D: 1KR/St
Die Zauber des Ziels werden in ihrer Wirkung umgekehrt (Feuerbolzen wird zu Eisbolzen, Heilung wird zu Schaden, Benommenheit heilen wird zu Benommenheit verursachen, Regenerieren wird zu Lebensenergie verringern, Licht wird zu Dunkelheit usw.). Zu beachten ist, dass einige Zauber aufgrund der Umstände, der Definition des Zaubers oder des gesunden Menschenverstands nicht umgekehrt werden können und von diesem Zauber nicht beeinflusst werden können. (Nach Ermessen des Spielleiters).
50) Wahres Vergessen (F) [19923] R: 30m / D: V
Wie Vergessen I, außer dass das Ziel die komplette Liste des Zaubers, den es als nächstes zu wirken versucht, vergisst.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Spruchschutz (Spell Defense) [SL40]

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

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

Spruchwächter (Spell Guard) [RCV44]

Wizards (Wizard, RCV-6)

3) Objekt schützen I (F) [19924] R: B / D: C
Der Zaubernde kann einen Teil oder seinen gesamten Widerstandsbonus auf einen unbelebten Gegenstand übertragen, dessen Masse seiner eigenen entspricht oder geringer ist. Der übertragene Bonus wird vom aktuellen Bonus des Zaubernden abgezogen.
4) Durchdringen I (U*) [19925] R: 30m / D: 3KR
Nach diesem Zauber gewirkte Zauber sind schwerer zu widerstehen. Auf den Widerstandswurf des Ziels wird eine Modifikation von -5 angewendet.
6) Polarisieren (F) [19926] R: 30m / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann den Magie Widerstandswert (MWW) des Ziels um +1 pro Stufe verändern. Diese Modifikation kann den Wert erhöhen oder verringern.
7) Wesen schützen I (F) [19927] R: B / D: C
Wie Objekt schützen I, außer dass ein Lebewesen geschützt werden kann. Der Bonus des Ziels, falls vorhanden, wird mit dem vom Zaubernden übertragenen Bonus gemittelt. Beachte, dass dies in einigen Fällen den Bonus des Ziels tatsächlich verringern kann.
8) Störung (F) [19928] R: 30m / D: 1KR/St
Der MWW des Ziels wird so stark beeinträchtigt, dass es gelegentlich zu Fehlschlägen kommt. Jedes Mal, wenn das Ziel einen Magie-Widerstandswurf durchführen muss, besteht eine Chance von 1 % pro Stufe des Zaubernden, dass der Widerstandswurf des Ziels vollständig fehlschlägt. Das Ziel muss so lange seinen Widerstand überprüfen, bis die Wirkungsdauer des Zaubers abgelaufen ist.

> Ein Zaubernder der Stufe 8 greift das Ziel erfolgreich mit Störung an. Jedes Mal, wenn das Ziel einen Widerstandswurf versucht, muss es zunächst würfeln, um festzustellen, ob sein Widerstand überhaupt funktioniert. Bei einem Würfelergebnis von 08 oder weniger kann das Ziel dem Zauberangriff nicht widerstehen.

9) Reduktion I (F) [19929] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Der MWW des Ziels wird um 20 % reduziert. Alle Schutzzauber, Geräte usw., die das Ziel nach dem Wirken dieses Zaubers einsetzt, funktionieren normal.
10) Schicht II (F) [19930] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Der Widerstand des Ziels wird geschichtet. Sein aktueller MWW wird halbiert, und jede Hälfte wird auf die andere geschichtet. Dieser Effekt gibt dem Ziel zwei Chancen, einem Zaubereffekt zu widerstehen. Wenn das Ziel beispielsweise einen MWW von 30 hatte, würde dieser Zauber ihm zwei Chancen geben, einem Zauber mit einem Bonus von 15 bei jedem Versuch zu widerstehen.
11) Objekt schützen II (F) [19931] R: B / D: C
Wie Objekt schützen I, außer dass die Massenbeschränkung das Doppelte der des Zaubernden beträgt.
12) Lebewesen schützen II (F) [19932] R: B / D: C
Wie Wesen schützen I, außer dass zwei Ziele betroffen sein können.
13) Durchdringen II (U*) [19933] R: 30m / D: 6KR
Wie Durchdringen I, außer dass der Modifikator -10 beträgt.
14) Reduktion II (F) [19934] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Wie Reduktion I, außer dass der MWW des Ziels um 40% reduziert wird.
15) Schicht III (F) [19935] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Wie Schicht II, außer dass der MWW des Ziels durch drei geteilt wird, wodurch das Ziel drei Chancen erhält, einem Zaubereffekt mit 1/3 seines normalen MWWs zu widerstehen.
16) Magieegel (F) [19936] R: 30m / D: V
Der MWW des Ziels beginnt pro Runde um 5 stetig abzunehmen, bis er vollständig auf 0 reduziert ist. Beachte, dass selbst wenn das Ziel seine Schutzzauber erneut wirkt, Schutzvorrichtungen reaktiviert usw., auch diese allmählich abnehmen, bis der Netto-Widerstandswurf-Bonus des Ziels 0 beträgt. Sobald der Widerstandswurf-Bonus des Ziels 0 beträgt, läuft der Zauber ab, woraufhin der Widerstandswurf-Bonus des Ziels in der folgenden Runde wieder auf den Normalwert zurückkehrt.
17) Durchdringen III (U*) [19937] R: 30m / D: 9KR
Wie Durchdringen I, außer dass der Modifikator -15 beträgt.
18) Wahres Objekt schützen (F) [19938] R: B / D: C
Wie Objekt schützen I, außer dass die Massenbeschränkung das Fünffache der des Zaubernden beträgt.
19) Reduktion III (F) [19939] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Wie Reduktion I, außer dass der MWW des Ziels um 60% reduziert wird.
20) Layer IV(F) [19940] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Wie Schicht II, außer dass der MWW des Ziels durch vier geteilt wird, wodurch das Ziel vier Chancen erhält, einem Zaubereffekt mit 1/4 seines normalen MWWs zu widerstehen.
25) Wahres Lebewesen schützen (F) [19941] R: B / D: C
Wie Wesen schützen I, außer dass pro fünf Stufen ein Ziel geschützt kann.
30) Wahres Durchdringen (U*) [19942] R: 30m / D: 12KR
Wie Durchdringen I, außer dass der Modifikator Stufe des Zaubernden beträgt.
50) Wahre Schicht (F) [19943] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Wie Schicht II, außer dass der MWW des Ziels durch fünf geteilt wird, wodurch das Ziel fünf Chancen erhält, einem Zaubereffekt mit 1/5 seines normalen MWWs zu widerstehen.

Steine meistern (Stone Mastery) [RCI21]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Steinwurf (klein) (F) [6219] R: 30m / D: -
Steine mit mindestens 0,5 Kg Gesamtgewicht werden aus 3 m Radius um den Zaubernden auf den Gegner geschleudert. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser mit halbem Wert (60 Gewürfelt = Angriff mit 30 !)
2) Steine heilen (F) [6220] R: 30m / D: P
Der Zaubernde kann Risse, Brüche o.ä. in einem Stein oder einem Haufen Steinen (bis 0,03 m3/St) heilen.
3) Steinsprache (I) [6221] R: B / D: 1min/St
Der Zaubernde kann mit einem Stein sprechen, wenn dieser irgendwie geartete Fähigkeiten besitzt.
4) Steinwurf (mittel) (F) [6222] R: 30m / D: -
Wie 1), aber mit vollem Angriffswert.
5) Magischer Stein (F) [6223] R: B / D: 10min/St
Der Zaubernde präpariert einen kleinen Stein (ca. 0,25 kg). Präparieren dauert entweder 10min/St oder bis der Stein auf etwas aufprallt. Wenn der Stein aufprallt (fallen gelassen wird, mit einer Schleuder benutzt wird o.ä.), so explodiert er. Jeder im Radius von 0,5m bekommt einen Angriff wie bei 4). Gewöhnlich trifft es nur die getroffene Person.
6) Steinwall (E) [6224] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft einen 3x3x0,3 m großen Steinwall, der auf festem Untergrund stehen muß.
7) Steinwurf (groß) (F) [6225] R: 30m / D: -
Wie 4), aber auf der Treffertabelle Eis.
9) Magischer Stein (F) [6226] R: B / D: 1h/St
Wie 5), aber Dauer ist 1h/St und die Explosion hat einen Radius von 1,5 m (es können mehrere Personen getroffen werden).
10) Korridor (F) [6227] R: 1,5m / D: P
Erschafft einen 1x2 m großen Korridor durch anorganisches, nichtmetallische Material, der 30 cm/Stufe tief ist. Er entsteht mit 30 cm/KR, solange der Zaubernde sich konzentriert.
11) Wahrer Steinwall (F) [6228] R: 3m / D: P
Wie 6), ist aber permanent.
12) Felsen beleben (E c) [6229] R: 30m / D: 1KR/St(C)
Der Zaubernde läßt 2,7m3 Stein aufstehen und herumlaufen. Der Zaubernde muß sich konzentrieren, damit der Stein sich bewegt. Im Kampf gilt der Stein als schwaches Erdelement.
13) Spitze Steine (F) [6230] R: 30m / D: 10min/St
Erschafft ein Gebiet sehr spitzer Steine, die in der Gegend vorkommen. Jeder, der hindurchgeht, muß ein extrem schweres Bewegungsmanöver machen. Ein Fall bewirkt 1 W6 Treffer durch Dolche.
14) Steine verschmelzen (E) [6231] R: B / D: P
Schweißt zwei Steine zusammen. Naht kann 6m lang sein, oder es werden zwei Steinblöcke miteinander verbunden.
15) Steine formen (F c) [6232] R: B / D: C
Solange er sich konzentriert, kann der Zaubernde 0,027 m3 Stein mit den Händen wie Ton formen.
16) Gebogener Steinwall (F) [6233] R: 3m / D: P
Wie 11), aber der Wall kann bis zum Halbkreis gebogen sein.
17) Versteinern (E) [6234] R: 15m / D: 1Tag/10Fehlwurf
Die Knochen des Opfers versteinern langsam (dauert 1 h). Sie werden sehr schwer (-90 auf alle Aktivitäten) und produzieren kein Blut mehr (2 SP
18) Großes Steine heilen (F) [6235] R: 3m/St / D: P
Wie 2), aber für Stufe x Stufe x 0,03 m3 und Reichweite 3m/St
19) Erdelement (E c) [6236] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Beschwört und kontrolliert ein schwaches Erdelement. Wenn die Konzentration unterbrochen wird, läuft das Erdelement Amok, bis die Konzentration wieder aufgenommen wird. Element verschwindet, wenn die Dauer um ist, oder der Zaubernde es wegschickt.
20) Mit der Erde fühlen (F c) [6237] R: 300m/St / D: C
Der Zaubernde berührt den Boden und sieht und fühlt die Aktivität von anderen, die den Boden berühren und in einem bestimmten Gebiet mit 3m / Stufe Radius sind. Alternativ kann der Zaubernde Richtung und Entfernung zu einem Ziel angeben, mit dem er vertraut ist (Mensch, Armee, Objekt usw.).
25) Großes Erdelement (I c) [6238] R: 3m/St / D: 1KR/St(C)
Wie 19), aber mit einem starken Erdelement.
30) Wahre Versteinerung (F) [6239] R: 15m / D: V
Wie 17), aber der gesamte Körper des Ziels wird versteinert. Prozeß dauert nur 6 KR, Ziel ist anschließend in einer Art suspendierter Animation. Zauber dauert an, bis der Zaubernde ihn abbricht, oder er gebrochen wird oder bis jemand diesen Zauber oder Versteinern (Stufe 17) auf das Ziel spricht.
50) Erdbeben (F) [6240] R: B / D: V
Der Zaubernde erzeugt ein Erdbeben mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Der Beginn des Bebens kann um 1 KR/St verlegt werden. Stärke auf der Richter-Skala wird ausgewürfelt: (0-20) = 5,5 (21-45) = 6 (46-65) = 6,5 (66-80) = 7 (81-90) = 7,5 (91-95) = 8 (96-98) = 8,5 (99-100) = 9. Der Meister sollte sich über Erdbeben informieren, bevor dieser Spruch gebraucht wird.

Sternenlicht (Starlights) [SL65]

Astrologen (Astrologer, SL-7) und Mondmagier, weiße (Moon Mage, white, RCIII-12)

1) Projiziertes Licht (F) [5028] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Aura (F) [7132] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine strahlende Aura um den Zaubernden, die ihn machtvoller aussehen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 1 erschwert, alle magischen Attacken um 5.
3) Licht (F) [8291] R: B / D: 10min/St
   Beleuchtet ein Gebiet von 6 m Radius um einen Punkt. Befindet sich der Punkt auf einem beweglichen Objekt oder Wesen, bewegt er sich mit dem Objekt/ Wesen mit.
4) Lichtausbruch (F) [16328] R: 30m / D: - / WW:-10
   Erzeugt eine 3m-Kugel aus intensivem Licht, alle darin befindlichen Wesen sind für 1 Runde/10 Fehlversuche benommen.
5) Schockbolzen (30m) (E) [5122] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
7) Sternenlicht (E) [25669] R: 1,5m/St / D: 10min/St
   Der Zaubernde bringt die Umgebung innerhalb der Zauberreichweite dazu im weichen Licht der Sterne zu leuchten. Drinnen und Draußen wird der volle Sternenhimmel für alle im Umkreis sichtbar. Wenn das Licht außerhalb des Zaubereffektes heller ist als innerhalb, so wird der betroffene Bereich von außen so aussehen, als würde er im Schatten oder Nebel liegen.
8) Leuchtkugel (F) [16330] R: 150m / D: 3KR/St
   Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Sie fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird. Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auch direkt auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
10) Leuchtfeuer (8km) (F) [5133] R: B / D: 1min/St
    Ein Lichtstrahl irgendeiner Farbe entspringt der Handfläche des Zaubernden. Kann bis zu 8 Km lang sein.
11) Licht III (F) [16332] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Licht, außer dass der Zaubernde eine einzelne Quelle von bis zu 20m Radius oder drei Quellen von 6m Radius erzeugen kann.
14) Wahre Aura (F) [7136] R: S / D: 10min/St
    Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch extrem machtvoll erscheinen und zieht 15 von allen magischen und 3 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.
15) Blenden (F) [16334] R: 30m / D: -
    Ein heller Blitz blendet das Ziel für 1 KR/10 Fehlschlag.
20) Blendende Aura (F) [16335] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde wird von einem gleissenden Licht umgeben; alle innerhalb von 3m sind für 1KR pro10 Fehlschlag geblendet. Alle Kampf-Attacken gegen den Zaubernden werden um 5 erschwert, alle magischen Attacken um 25.
25) Sternenfeuer (E) [16336] R: 150m / D: C
    Fokussiert Sternen- oder Mondlicht wie eine Linse, muss zunächst auf einen festen Punkt fokussiert werden. Nach 1 Runde kann es mit einer Geschwindigkeit von 30cm pro KR bewegt werden. Es brennt sich mit einer Geschwindigkeit von 15cm pro KR durch Holz, 2,5cm pro KR durch Stein oder 1cm pro KR durch Metall. Jeweil smit einem Durchmesser von 2,5cm.
30) Sternenhand (E) [16337] R: 15cm / D: C
    Wie Sternenfeuer, außer dass die Reichweite und der Fokus 15cm von der offenen Handfläche des Zaubernden entfernt sind (der Zaubernde ist immun) und es mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegt werden kann. Es kann im Kampf eingesetzt werden und schlägt auf der Feuerbolzen-Tabelle mit einem Angriffsbonus von (30 + Bonus des Zaubernden für gezielte Zauber mit Sternenhand) zu; Konzentration ist nicht erforderlich, wenn es im Nahkampf eingesetzt wird.
50) Wahres Sternenfeuer (E) [16338] R: V / D: C
    Wie Sternenfeuer oder Sternenhand, jedoch ist kein Sternen-/Mondlicht erforderlich.

Sternensinne (Starsense) [SL64]

Astrologen (Astrologer, SL-7)

1) Gegenwart (P*) [7690] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde ist sich aller fühlenden/denkenden Lebewesen in seiner Reichweite bewußt.
3) Ort (P) [16340] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Gibt die Richtung und Entfernung zu einem bestimmten Objekt oder Ort an, den der Zaubernde kennt oder der ihm detailliert beschrieben wurde.
5) Mentales Muster speichern (I *) [7692] R: 3m/St / D: -
   Wie Fühlen, aber der Zaubernde speichert das mentale Muster des Wesens, es kann später benutzt werden, um ein Wesen durch Richtung oder Finden zu lokalisieren.
6) Finden (30m/St) (I c) [7694] R: 30m/St / D: C
   Der Zaubernde erhält die Richtung und Entfernung zu einem ungeschützten Geist, dessen mentales Muster er mittels Mentales Muster speichern gespeichert hat.
9) Mentales einordnen (I *) [7693] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt die Rasse, den Beruf, die Zunft und den MAW eines Wesens.
10) Richtung (300m/St) (I) [7695] R: 300m/St / D: -
    Der Zaubernde erfährt Richtung zu einem ungeschützten Geist, dessen Muster er vorher gespeichert hatte.
13) Anwesenheit (I*) [7697] R: 3m/St / D: C
    Wie Gegenwart, aber der Zaubernde erfährt zusätzlich noch grob, was die Wesen gerade tun (z.B. macht einen Zauber, aber nicht welchen).
15) Sternenfinden (I) [16346] R: ∞ / D: C
    Wie Finden, jedoch ohne Reichweitenbegrenzung. Allerdings müssen sich sowohl der Zaubernde als auch das Ziel im Freien befinden, während Sterne sichtbar sind.
20) Großes Lokalisieren (P) [16347] R: 30km / D: 1min/St(C)
    Wie Ort, außer dass die Reichweite30 Kilometer beträgt.
25) Wahre Richtung (I) [7705] R: ∞ / D: C
    Wie Richtung, aber ohne Reichweitenbegrenzung.
30) Wahres Finden (I) [7706] R: ∞ / D: C
    Wie Finden (30m/St), aber ohne Reichweitenbegrenzung.
50) Verfolgen (I) [16350] R: ∞ / D: 24h(C)
    Wie Wahres Finden, jedoch kann der Zaubernde das Ziel in den nächsten 24 Stunden nach Belieben verfolgen, ohne weitere Zauber zu benötigen. Er muss sich lediglich eine Runde lang konzentrieren, um die aktuelle Entfernung und Richtung zu bestimmen.

Strukturresistenz (Structure Wardings) [RCV51]

Alchimisten (Alchemist, SL-6) und Ingenieur (Engineers, AC-71)

1) Forschung (F) [16058] R: S / D: 24h
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf Versuche, den Zweck, den Ursprung und die Auswirkungen eines bestimmten Schutzzaubers zu erforschen.
2) Versiegelung (F) [16059] R: B / D: P
Wenn die Struktur endlich fertiggestellt ist, versiegelt dieser Zauber sie. Diese Verzauberung verstärkt lediglich die Versiegelung der Struktur. Dadurch werden Dächer dichter, Zugluft wird reduziert und so weiter.
3) Öffnungen (F) [16060] R: B / D: P
Dieser Schutzzauber muss auf den Rahmen des Öffnung und die Öffnung selbst gewirkt werden. Der Zauber ermöglicht es dann, die Öffnung so zu verzaubern, dass es denselben Schutz wie der Rest des Gebäudes bietet. Die Türen oder Fensterläden können dann an einem einzigen Tag mit nur einem einzigen Wirken jedes Schutzzaubers, den das Gebäude haben wird, verzaubert werden. Dieser Zauber kann auf Türen und Fensterläden angewendet werden, die als Ersatz für frühere dienen, solange der Rahmen des Öffnung beim Bau des Gebäudes verzaubert wurde.
5) Alterungsresistenz I ¥ (F) [16061] R: B / D: P
Dieser Schutzzauber verlangsamt die Auswirkungen der Natur. Jedes so verzauberte Gebäude altert nur zu einem Viertel der normalen Geschwindigkeit. Dies gilt nicht für Gegenstände innerhalb des Gebäudes.
6) Widerstand gegen Zauber I ¥ (F) [16062] R: B / D: P
Dieser Schutz schirmt ein Gebäude vor Magie ab. Sobald es verzaubert ist, hat das Gebäude einen Widerstandswurf gegen alle Basisangriffszauber, der der Spruchstufe entspricht. Wenn das Gebäude dem Angriff erfolgreich widersteht, hat der Angriffszauber keine Wirkung auf es.
7) Flammenschutz ¥ (F) [16063] R: B / D: P
Dieser Schutz macht ein Gebäude feuerfest. Magisches und normales Feuer können die Struktur verbrennen (d. h. beschädigen), aber die Struktur brennt nicht weiter, sobald die Flammenquelle entfernt wurde. Hinweis: Dies schützt nicht vor Bränden im Inneren der Struktur, die zu weiteren Schäden an der Struktur führen würden.
8) Wiederversiegeln (F) [16064] R: B / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, die Schutzzauber eines Teils einer Struktur wiederherzustellen, der schwer beschädigt wurde. Der Abschnitt muss repariert werden, indem jeden Tag Wiederversiegelung auf die Reparaturen gewirkt wird. Der reparierte Abschnitt verfügt danach über dieselben Schutzzauber wie die ursprüngliche Struktur.
9) Wachposten-Schutz (F) [16065] R: B / D: P
Lässt die Struktur jedes Mal leuchten, wenn einer ihrer Schutzzauber aktiviert wurde. Ein Schutzzauber ist immer dann aktiv, wenn er Widerstand leisten muss. Wenn der Betrachter nicht weiß, welcher Schutzzauber welche Bedeutung hat, kann er durch einfache Intelligenz und Wahrnehmung/ Erinnerungsproben erfahren, welche Schutzzauber aktiviert wurden.
10) Elementarschutz I ¥ (F) [16066] R: B / D: P
Die Struktur wird gegen ein bestimmtes Element geschützt. Jedes Element muss separat behandelt werden. Die Struktur erhält dann nur die Hälfte des Schadens durch Angriffe dieses Elements und einen Widerstandswurf gegen alle Basiszauber dieses Elements (z. B. würde eine gegen Feuer geschützte Steinstruktur einen Widerstandswurf erhalten, der der Stufe des Schutzes gegen Steine verbrennen entspricht). Dieser Schutz wirkt sowohl gegen „magische" als auch gegen „normale" Formen des Elements.
11) Verstärkung I ¥ (F) [16067] R: B / D: P
Dieser Schutz verstärkt und festigt die Struktur und erhöht ihre Trefferpunkte gegen physische Einflüsse um 50 %.
12) Widerstand gegen Zauber II ¥ [16068] R: B / D: P
Wie Widerstand gegen Zauber I, aber mit einem Bonus auf den Widerstandswurf von 25.
13) Alterungsresistenz II ¥ (F) [16069] R: B / D: P
Wie Alterungsresistenz I, außer dass jede so verzauberte Struktur nur mit einem Zehntel der normalen Geschwindigkeit altert.
16) Verbergungszauber I ¥ (F) [16070] R: B / D: P
Jeder Teil einer so verzauberten Struktur kann jedem auf ihn angewendeten Erkennungs- oder Sichtzauber widerstehen. Der Zauber ist subtiler als Privater Schirm oder Schutz gegen Wahrsagen, da er nicht einmal verrät, dass er vorhanden ist. Wenn das Bauwerk erfolgreich Widerstand leistet, wird der "angreifende" Zaubernde nicht einmal registrieren, dass seinem Zauber widerstanden wurde (wenn beispielsweise ein geheimer Tunnel mit einem Verbergungszauber I mit Steinsicht betrachtet wird, würde der Zaubernde den Durchgang nicht entdecken, wenn der Widerstandswurf des Durchgangs gelingt).
17) Alterungsresistenz III ¥ (F) [16071] R: B / D: P
Wie Alterungsresistenz I, außer dass jede so verzauberte Struktur nur mit einem Zwanzigstel der normalen Geschwindigkeit altert.
18) Widerstand gegen Zauber III ¥ [16072] R: B / D: P
Wie Widerstand gegen Zauber I, aber mit einem Bonus auf den Widerstandswurf von 50.
19) Wachstein (F) [16073] R: B / D: P
Wie Wachposten-Schutz, außer dass der Zaubernde einen Stein verzaubern kann, der jedes Mal leuchtet, wenn einer der Schutzzauber aktiviert wird. Wenn der Betrachter nicht weiß, welche Schutzzauber was bedeuten, kann er durch einfache Intelligenz und Wahrnehmung/Erinnerungsproben herausfinden, welche Schutzzauber aktiviert wurden. Der Stein muss fest angebracht sein und sich innerhalb des Schutzbereichs befinden.
20) Verstärkung II ¥ (F) [16074] R: B / D: P
Dieser Schutz verstärkt und stabilisiert die Struktur. Die Struktur kann nun doppelt so viel Schaden einstecken.
25) Elementarschutz II ¥ (F) [16075] R: B / D: P
Wie Elementarschutz I, außer dass alle Formen von Elementarschaden um die Hälfte reduziert werden.
30) Verbergungszauber II ¥ (F) [16076] R: B / D: P
Wie Verbergungszauber I, aber mit einem Bonus auf den Widerstandswurf von 25.
35) Elementarschutz III ¥ (F) [16077] R: B / D: P
Wie Elementarschutz I, außer dass alle Formen von Elementarschaden auf

Symbole einbetten (Symbol Imbedding) [RCI41]

Forscher (Delver, RCI-44)

1) Magische Untersuchung (I) [15888] R: S / D: 24h
Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der Grundmagie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.
1) Prosaische Magie untersuchen (I) [14402] R: S / D: 24h
Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der prosaischen Magie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.
2) Magische Untersuchung (I) [15977] R: S / D: 24h
Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der Mental- oder Göttermagie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände oder Tränke eingebettet werden können.
3) Symbol zerstören I (F) [6008] R: 3m / D: P
Der Zaubernde kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
3) Alte Magie untersuchen (I) [14404] R: S / D: 24h
Erlaubt es dem Zaubernden, besondere Sprüche der alten Magie oder Eigenschaften zu erforschen, die in Gegenstände eingebettet werden können.
4) Symbolverlängerung (F) [14406] R: S / D: 24h
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen magischen Kanal in ein Material einzubetten, das in eine unbewegliche Oberfläche von einem Symbol zu einem Auslösepunkt eingelegt wird. (Beispielsweise könnte die Manipulation eines Tür- und Schlossmechanismus in einem Raum ein Lichtsymbol auf der anderen Seite des Gebäudes auslösen und jemanden zur Untersuchung herbeirufen.) Ein Zaubernder kann pro Tag 30cm pro Stufe Symbolverlängerung erzeugen. Die Symbolverlängerung muss vorhanden sein, bevor das zu verwendende Symbol eingraviert oder eingebettet werden kann.
5) Symbol I (F) [6009] R: 3m / D: P
Der Zaubernde kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Zaubernden. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Der Zaubernde entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F) [6010] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F) [6011] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F) [6012] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Untergrund konservieren (F) [14411] R: 3m / D: P
Ermöglicht einem 3m³ pro Stufe großen Abschnitt aus anorganischem, unbeweglichem Material einen zusätzlichen Widerstandswurf gegen normale Erosion, Erdbeben usw. Außerdem müssen Zauber wie Erosion, Stein zu Staub und Risse erweitern usw. einen Widerstandswurf durchführen, bevor sie das geschützte Material beeinflussen können.
11) Symbol V (F) [6014] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F) [6015] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F) [6016] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
14) Symbol zerstören V (F) [6018] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
15) Symbol VII (F) [6017] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
20) Symbol X (F) [6022] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Zeichen einschreiben [14418] R: B / D: V
Wie jeder einzelne Zeichen Zauber auf der Zauberliste Runen.
30) Symbol zerstören X (F) [6020] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
50) Großes Zeichen (F) [4126] R: B / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Zaubernden Ziele bevor es gelöscht wird.

Talismane (Charmcraft) [RCV46]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

1) Entdecken von Talismanen [16032] R: 15m / D: 1KR/St
Entdeckt die Präsenz von Talismanen innerhalb des Wirkungsbereiches. In jeder Runde kann ein 2m Umkreis genauer untersucht werden.
2) Entziffern von Talismanen [16033] R: B / D: 1KR/St
Pro Runde werden dem Zaubernden detaillierte Informationen über alle Besonderheiten eines Talismans gegeben, einschließlich der exakten Liste der Zauber, gegen die der Gegenstand schützt, der Stärke jedes Effekts (= MagieAngriffsWert [MAW] des Erschaffers), ob es sich um einen mehrschichtigen Schutzzauber handelt und ob der Gegenstand mit einem tiefen Verankerungseffekt versehen ist. Jeder Talisman, den der Zaubernde auf diese Weise untersucht, kann auch automatisch an ihn gebunden werden, wenn er dies wünscht (und wenn er die Fähigkeit hat, sich zu verbinden).
3) Anker [16034] R: B / D: 24h

Erzeugt eine Matrix in einem Gegenstand, mit dem es möglich ist, einen Talisman zu beschreiben. Für jede aufeinanderfolgende Woche, in der dieser "Anker" auf einen Gegenstand gewirkt wird (1/Tag), gewinnt die Matrix eine Kapazität von zwei Stufen. Der Zauber Talisman kann nur auf eine Matrix geschrieben werden, deren Kapazität gleich oder höher ist als ihre eigene Stufe. Die Matrix, die an einem Gegenstand verankert ist, hält nur so lange, wie der Talisman, der sie hält, noch wirksam ist (es sei denn, es wird ein tiefer Verankerungszauber verwendet).

4) Talisman IV [16035] R: B / D: V
Dieser Zauber schreibt einen Talisman-Zauber in die Matrix ein, die durch Anker auf einen Gegenstand gelegt wird. Wenn Talisman auf den vorbereiteten Gegenstand gewirkt wird, wird dieser empfänglich und der nächste Zauber, der innerhalb einer Minute auf den Gegenstand gewirkt wird (durch den Zaubernden oder einen anderen kooperierenden Zauberanwender), wird harmlos absorbiert und aktiviert den Talisman gegen diesen spezifischen Zauber. Beim Wirken von Talisman kann der Zaubernde wählen, ob er den Talisman (Gegenstand) zum Schutz eines gebundenen Trägers oder des Gegenstandes selbst einsetzen will. Talisman IV kann so eingestellt werden, dass er vor einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger schützt.

6) Talisman VI [16036] R: B / D: V
Wie Talisman IV, mit der Ausnahme, dass ein Talisman beschrieben werden kann, der vor einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger schützt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tänze der Antworten (Communing Dances) [RCII79]

Derwische (Dervish, RCII-5)

1) Tanzvorbereitung (U•) [14150] R: S / D: V
   Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die extremen Belastungen vorzubereiten, die die Verwendung dieser Zauberliste mit sich bringt, und so die Zaubersprüche dieser Liste anzuwenden, ohne seinen eigenen Körper zu zerstören. Dieser Zauberspruch muss vor jeder Verwendung der Zaubersprüche dieser Liste gewirkt werden, kostet selbst aber keinen Zauber. Wird er nicht angewendet, erleidet der Zaubernde 10 Schaden pro Stufe des gewirkten Zaubers, zusätzlich zu allen anderen Nachteilen, die der Spielleiter für angemessen hält.
3) Tanz der Eingebung I (I) [14187] R: S / D: -
   Der Zaubernde erhält eine Vision davon, was in der nächsten Minute passieren wird, wenn er eine bestimmte Handlung ausführt.
4) Traumtanz I (P) [14188] R: S / D: Schlaf
   Der Zaubernde hat einen Traum, der sich auf ein Thema bezieht, das er vor dem Schlafengehen festgelegt hat.
5) Tanz der Eingebung III (I) [14189] R: S / D: -
   Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 3 Minuten in die Zukunft blicken kann.
6) Tanz der Inbrunst (FP) [14190] R: S / D: 1min/St
   Erlaubt dem Zaubernden, sich in religiöser Inbrunst und Ekstase zu verlieren, zu tanzen und eine geringere Präsenz seiner Gottheit an alle innerhalb des Wirkungsradius auszustrahlen. Alle werden erkennen, dass die Macht der Gottheit gegenwärtig ist. Der Zaubernde kann während dieser Zeit in keiner Weise verletzt werden und kann keine anderen Handlungen ausführen als zu tanzen und den Willen der Gottheit zu erfüllen (25% Chance auf göttliche Intervention). Der Zaubernde weiß nichts von dem, was er während dieser Zeit tut. Während dieser Zeit könnte der Zaubernde jemanden töten, eine Prophezeiung machen, Selbstmord begehen, ein kleines Gebäude zerstören oder einfach nur tanzen und herumhüpfen. Dieser Zauber legt das Leben des Zaubernden vollständig in die Hände der Gottheit und hat seinen Zaubernden den Ruf eingebracht, von göttlichem Wahnsinn berührt zu sein.
7) Verbindungstanz I [14191] R: 1,5km/St / D: C
   Der Zaubernde kann Kontakt zu einem beliebigen ihm bekannten Wesen aufnehmen: Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, den genauen Aufenthaltsort des anderen Wesens zu erfahren, wodurch es ihm auch möglich wird, Zauber zu transferieren.
8) Tanz der Eingebung V (I) [14192] R: S / D: -
   Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 5 Minuten in die Zukunft blicken kann.
10) Traumtanz III (I) [14193] R: S / D: Schlaf
    Wie Traumtanz I, außer dass die Begrenzung bei 3 Träumen pro Nacht zu verschiedenen Themen liegt.
11) Tanz der Eingebung X (I) [14194] R: S / D: -
    Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 10 Minuten in die Zukunft blicken kann.
12) Tanz der Antwort (I) [14195] R: S / D: C
    Der Zaubernde erhält (in der Regel von seiner Schutzgottheit) ein „Ja" oder „Nein" auf eine Frage zu einem einzigen Thema. Der Zauber kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden.
15) Verbindungstanz II (I) [14196] R: 15km/St / D: C
    Wie Verbindungstanz I, nur dass die Reichweite größer ist.
19) Wahrer Tanz der Inbrunst (FP) [14197] R: S / D: 10min/St
    Wie Tanz der Inbrunst, nur dass die Wahrscheinlichkeit einer göttlichen Interverntion 75% beträgt.
20) Wahrer Tanz der Antwort (I) [14198] R: S / D: -
    Wie Tanz der Antwort, außer dass der Zaubernde eine detailliertere Antwort auf eine Frage erhalten kann, die nur ein Konzept betrifft (d.h. ein Name oder ein kurzer Satz kann eine vollständige Antwort darstellen).
25) Wahrer Tanz der Eingebung (I) [14199] R: S / D: -
    Wie Tanz der Eingebung I, außer dass der Zaubernde 1 Minutepro Stufe in die Zukunft blicken kann.
30) Wahrer Verbindungstanz (F) [14200] R: ∞ / D: C
    Wie Verbindungstanz I, außer dass der Zaubernde einen Kanal zu einer Person seiner Wahl öffnen kann, unabhängig von der Entfernung oder dem Grad der Bekanntschaft. Der Zaubernde muss mindestens den Namen der Person kennen.
50) Tanz der hohen Gemeinschaft (I) [14201] R: S / D: C
    Der Zaubernde erhält von seiner Gottheit detaillierte Informationen zu einem einzigen Thema.

Tänze der Faszination (Fascination Dances) [RCII76]

Derwische (Dervish, RCII-5)

1) Tanz der Beruhigung (M) [14202] R: 3m/St / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, ein intensives Gefühl der Ruhe auf das Ziel/die Ziele zu übertragen. Unter diesem Einfluss werden sie keine feindseligen Handlungen vornehmen, außer zur Selbstverteidigung. Dieser Effekt hält so lange an, wie der Zaubernde tanzt, und danach nochmal dieselbe Zeitspanne.
2) Tanz des Haltens (M) [14203] R: 3m/St / D: V
   Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele auf 20 % ihrer normalen Handlungsfähigkeit festhalten kann.
3) Rhythmus (F*) [14204] R: S / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, passende Percussion-Klänge zu erzeugen, die den Tanz begleiten. Der Klang ist im gesamten Wirkungsbereich zu hören.
5) Tanz der Faszination III (M) [14205] R: 3m/St / D: V
   Wie Tanz der Beruhigung, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden ermöglicht, bis zu 3 der folgenden Optionen zu projizieren:
   1. Ein Gefühl von Logik und Rationalität projizieren
   2. Eine Emotion auf das Ziel projizieren
   3. Eine halluzinatorische Wahrnehmung auf das Ziel projizieren
   4. Eine Erinnerung aus dem Ziel hervorrufen (das Ziel erinnert sich sehr lebhaft an ein Ereignis)
   5. Das Ziel in eine Trance versetzen, aus der es keine physischen Handlungen ausführen kann.
6) Tanz des Schlummers (M) [14206] R: 3m/St / D: V
   Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel in einen verzauberten Schlaf versetzen kann, während er tanzt, und in einen normalen Schlaf, nachdem er aufgehört hat zu tanzen.
7) Tanz der Verführung (M) [14207] R: 3m/St / D: V
   Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel bzw. die Ziele dazu bringen kann, alles zu glauben, was er möchte, solange es nicht gegen die Natur des Ziels bzw. der Ziele verstößt (z. B. dass Waffen Nahrung sind, dass man eine Gletscherspalte ohne Brücke überqueren kann usw.).
9) Tanz der Faszination V (M) [14208] R: 3m/St / D: V
   Wie Tanz der Faszination III, außer dass der Zaubernde 5 Optionen zur Auswahl hat.
10) Tanz der Angst (M) [14209] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde dem Ziel/den Zielen große Angst einflößen kann. Jeder, der seinen Widerstandswurf um mehr als 50 verfehlt, wird vor Angst ohnmächtig.
11) Tanz des Vergessens (M) [14210] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele dazu bringen kann, alles zu vergessen, was während der Dauer des Zaubers geschehen ist.
12) Musik (M*) [14211] R: S / D: V
    Wie Rhythmus, außer dass der Zaubernde die gesamte Musik, die zum Tanz gehört, im gesamten Wirkungsbereich manifestieren kann.
13) Tanz der Panik (M) [14212] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele in absolute Panik versetzen kann, sodass jedes glaubt, seine schlimmsten Ängste seien wahr geworden.
14) Tanz der Faszination VII (M) [14213] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Faszination III, außer dass bis zu 7 Optionen ausgewählt werden können.
15) Tanz der Bezauberung (M) [14214] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Beruhigung, außer dass der Zaubernde das Ziel/die Ziele bezaubern und beherrschen kann, sodass sie glauben, der Zaubernde sei ein guter Freund, und ihm in jeder Hinsicht gehorchen, die ihrer Natur nicht fremd ist (z. B. Selbstmord, sich selbst blenden usw.). Dies hält bis zu 1 Tag/10 Minuten des Tanzes des Zaubernden an.
20) Tanz der Faszination X (M) [14215] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Faszination III, außer dass der Zaubernde bis zu 10 Optionen wählen kann.
30) Tanz der Bindung (M) [14216] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Bezauberung, außer dass die Dauer 1 Tag pro 1 Fehlwurf beträgt.
50) Wahrer Tanz der Faszination (M) [14217] R: 3m/St / D: V
    Wie Tanz der Faszination III, außer dass beliebig viele Optionen genutzt werden können.

Tänze der Veränderung (Changing Dances) [RCII178]

Derwische (Dervish, RCII-5)

1) Tanzvorbereitung (U•) [14150] R: S / D: V
   Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die extremen Belastungen vorzubereiten, die die Verwendung dieser Zauberliste mit sich bringt, und so die Zaubersprüche dieser Liste anzuwenden, ohne seinen eigenen Körper zu zerstören. Dieser Zauberspruch muss vor jeder Verwendung der Zaubersprüche dieser Liste gewirkt werden, kostet selbst aber keinen Zauber. Wird er nicht angewendet, erleidet der Zaubernde 10 Schaden pro Stufe des gewirkten Zaubers, zusätzlich zu allen anderen Nachteilen, die der Spielleiter für angemessen hält.
2) Schrumpfschritt (P) [14219] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf die Hälfte seiner normalen Größe (Körpergröße unter normalen Umständen) schrumpfen, ohne dass seine Kraft dadurch beeinträchtigt wird. Bewegungsweite ändert sich entsprechend.
3) Analysieren (P) [14220] R: 30m / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Gestalt eines anderen Wesens zu analysieren, um sie später mit dem Zauber Wirbel der wahren Veränderung zu nutzen.
4) Wachsender Schritt (P) [14221] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann um die Hälfte seiner normalen Größe (Körpergröße unter normalen Umständen) wachsen, ohne dass sich seine Stärke erhöht (wohl aber die Bewegungsweite).
5) Gesichtsveränderung (F) [14222] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann sein Gesicht in die Form eines anderen Gesichts verwandeln.
6) Flüssigkeiten verstoffwechseln (U•) [14223] R: S / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, jede Art von Flüssigkeit zu konsumieren (in normalen Mengen) oder sich darin zu baden, ohne Schaden zu nehmen, da sein Körper sogar schädliche Flüssigkeiten in nahrhafte umwandelt. Zu beachten ist, dass extrem heiße oder extrem kalte Flüssigkeiten den Zaubernden aufgrund ihrer extremen Temperaturen weiterhin schädigen.
7) Schrumpfender Wirbel (P) [14224] R: S / D: 10min/St
   Wie Schrumpfender Schritt, außer dass die Verringerung bis zu 10 % seiner Masse pro Stufe beträgt.
8) Körperveränderung (F) [14225] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen hominide Rasse verwandeln.
9) Feststoffe verstoffwechseln (U•) [14226] R: S / D: 10min/St
   Wie Flüssigkeiten verstoffwechseln, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden ermöglicht, alle organischen Feststoffe zu konsumieren konsumieren kann.
10) Wachsender Wirbel (P) [14227] R: S / D: 10min/St
    Wie Wachsender Schritt, außer dass die Zunahme bis zu 10 % seiner Masse pro Stufe beträgt.
11) Wirbel der Veränderung (F) [14228] R: S / D: 10min/St
    Wie Körperveränderung, außer dass die Veränderung zu jeder organischen Form innerhalb der Hälfte bis zum Doppelten seiner aktuellen Masse erfolgen kann; es werden keine besonderen Fähigkeiten erworben.
13) Wirbel der wahren Veränderung (F) [14229] R: S / D: 10min/St
    Wie Wirbel der Veränderung, außer dass die veränderte Form die eines bestimmten Wesens sein kann, das durch Analysieren analysiert wurde.
14) Gase verstoffwechseln (U) [14230] R: S / D: 10min/St
    Wie Flüssigkeiten verstoffwechseln, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden ermöglicht, jedes Gas zu konsumieren oder darin zu baden.
15) Wirbelnde Veränderungen (F) [14231] R: S / D: 10min/St
    Wie Wirbel der wahren Veränderung, außer dass der Zaubernde jederzeit während des Zaubers eine andere Form annehmen kann, indem er sich für 1 KR pro Veränderung konzentriert.
20) Verschmelzender Tanz (F) [14232] R: S / D: 1h/St (C)
    Der Zaubernde kann mit jedem festen, unbelebten Material (bis zu einer Tiefe von 30cm) verschmelzen, ist inaktiv, nimmt aber die Aktivitäten in seiner Umgebung wahr. Der Zaubernde kann sich während der Wirkungsdauer jederzeit aus der Verschmelzung lösen.
25) Wirbelnde Verschmelzung (F) [14233] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann jedes unbelebte Material bis zu einer Tiefe von 1,5m pro Stufe durchdringen.
30) Wahres Verstoffwechseln (U) [14234] R: S / D: 10min/St
    Wie alle niedrigeren Verstoffwechseln-Zauber zusammen, wobei sowohl organische als auch anorganische Substanzen verstoffwechselt werden können.
50) Wahre wirbelnde Veränderungen (F) [14235] R: S / D: 10min/St
    Wie Wirbelnde Veränderungen, außer dass auch alle besonderen Fähigkeiten erworben werden.

Tarnung meistern (Disguise Mastery) [RCIII145]

Freifahrer (Montebanc, RCIII-12)

1) Studieren (I) [5251] R: 100m / D: -
   Der Zaubernde studiert und behält das Auftreten und die Bewegungen eines Wesens, für den späteren Gebrauch von Gesicht verändern- oder Wahres Verändern-Sprüche.
2) Wahres Gesicht verändern (P) [5252] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
4) Fassade I (E) [7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Zaubernden, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
5) Geistige Art ändern (P c ?) [5254] R: S / D: C
   Der Zaubernde gehört für alle geistigen Entdeckungs-Zauber einer beliebigen Rasse an.
7) Zunft ändern (P c ?) [5257] R: S / D: C
   Wie Geistige Art ändern, aber eine Zunft kann vorgetäuscht werden.
8) Fassade II (E) [7204] R: S / D: 1h/St
   Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
10) Art ändern (P) [5253] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.
11) Magie ändern (P c ?) [5261] R: S / D: C
    Wie Geistige Art ändern, aber der Zaubernde kann eine beliebige "Stufe" vortäuschen.
13) Tarnen (F c) [7206] R: S / D: 10min/St(C)
    Der Zaubernde und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
15) Verändern (P) [5259] R: S / D: 10min/St
    Wie Art ändern, aber der Zaubernde kann eine Form zwischen 1/2x und 2x seiner Körpermasse annehmen. Es können aber keine besonderen Fähigkeiten angenommen werden.
18) Ändern (P c) [5264] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann alle ...ändern-Sprüche auf einmal benutzen.
20) Nichtanwesenheit (P c) [5263] R: S / D: C
    Der Zaubernde ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen.
25) Wahre Tarnung (F c) [7210] R: S / D: 10min/St(C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
30) Wahres Ändern (P) [5267] R: S / D: 10min/St
    Wie Ändern, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren.
50) Selbstveränderung (P) [5269] R: S / D: V
    Der Zaubernde entwickelt eine völlig andere Persönlichkeit und plaziert die eigene tief im Unterbewußtsein. Bei fast allen Entdeckungsversuchen scheint der Zaubernde die andere Person zu sein. Der Zaubernde hat keine Kontrolle über seine Handlungen, bis der Zauber vorbei ist. Er kann eine bestimmte Person sein, wenn der Zauber Studieren einmal pro Tag für 30 Tage auf diese Person angewendet wurde.

Telekinese (Telekinesis) [SL114]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

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

Tiere binden (Animal Bonding) [RCII71]

Tiermeister (Beastmaster, RCII-5)

3) Tierbindung I (M) [19521] R: B / D: P
   Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, jeweils mit einem Tier einen Pakt zu schließen. Der Pakt ist ein Bündnis der Freundschaft und gegenseitigen Hilfe, und das Tier wird töten und sogar bereitwillig sein eigenes Leben opfern, um seinen Teil des Pakts zu erfüllen. Wenn eine der beiden Parteien getötet wird, erhält das überlebende Mitglied 1 Woche lang einen Malus von -30aaA, dann 1 Woche lang einen Malus von -20aaA und anschließend 1 Woche lang einen Malus von -10aaA, bis der Schock und die Trauer nachlassen. Die einzige Einschränkung dieses Zaubers besteht darin, dass das Ziel eine tierische Intelligenz haben muss. Die Wirkzeit dieses Zaubers beträgt 1 Stunde.
5) Vertrauter I (M) [4421] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
6) Tierbindung II (M) [19523] R: B / D: P
   Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines zweiten Tieres ermöglicht.
7) Reichweite II (U) [4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
8) Bindung rufen (FM) [19525] R: 300m/St / D: -
   Der Zaubernde kann sein gebundenes Tier (oder eines seiner Wahl, wenn er mehr als eines hat) rufen. Es wird dann versuchen, zu ihm zu kommen.
9) Tierbindung III (M) [19526] R: B / D: P
   Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines dritten Tieres ermöglicht.
10) Vertrauter III (M) [4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Zaubernden haben.
11) Trennung (M) [4306] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
12) Tierbindung IV (M) [19529] R: B / D: P
    Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines vierten Tieres ermöglicht.
13) Reichweite III (U) [4307] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
14) Gebundenen lokalisieren (P) [19531] R: S / D: C
    Gibt die Richtung und Entfernung zu einem gebundenen Tier des Zaubernden an (nach seiner Wahl, wenn er mehr als eines hat).
15) Tierbindung V (M) [19532] R: B / D: P
    Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber die Bindung eines fünften Tieres ermöglicht.
17) Reichweite IV (U) [4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
19) Große Tierbindung (M) [19534] R: B / D: P
    Wie Tierbindung I, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden erlaubt, bis zu 10 Tiere zu binden.
    Hinweis: Dieser Zauber muss für jedes Tier über 5, das bereits gebunden ist, einmal gewirkt werden und gilt für bis zu 10 Tiere.
20) Wahrer Vertrauter (M) [4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Zaubernde kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
25) Reichweite V (U) [4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
30) Wahre Tierbindung (M) [19537] R: B / D: P
    Wie Große Tierbindung, außer dass dieser Zauber es dem Zaubernden erlaubt, bis zu 1 Tier/Stufe zu binden.
50) Wahre Reichweite (U) [4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Zaubernden zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Tiere meistern (Animal Mastery) [RCI18]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Tierschlaf I (M) [6241] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt jedes nicht-hominoide Tier in Schlaf fallen. Wirkt nicht bei verzauberten oder "intelligenten" Tieren.
2) Kleine Tiere heilen (H) [6242] R: B / D: P
   Heilt jede nicht-tödliche Verletzung eines max. 5 kg schweren Tieres. Je nach Schwere dauert die Heilung 1-600 Minuten.
3) Tiersprache (I) [5633] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde versteht und spricht die Sprache einer Tierart.
4) Tierschlaf III (M) [4771] R: 30m / D: 1min/St
   Läßt drei Tiere normal einschlafen. Wirkt nicht bei magischen oder intelligenten Wesen.
5) Tiere meistern I (M c) [4305] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
6) Tiere finden (I) [6246] R: 1,5kmR / D: -
   Der Zaubernde findet Mitglieder einer bestimmten Tierart im Radius, oder erfährt, welche Tiere im Radius anwesend sind.
7) Freundschaft (M c) [6247] R: S / D: C
   Alle Tiere in 3 m Umkreis reagieren freundlich auf den Zaubernden. Erlaubt keine Kontrolle über die Tiere.
8) Mittlere Tiere heilen (H) [6248] R: B / D: P
   Wie 2), heilt aber Tiere bis 75 Kg oder Tiere bis 5 Kg von einer tödlichen Verletzung (Keine Wiederbelebung).
9) Der Ruf der Wildnis (M) [25685] R: 30m / D: P
   Das Ziel des Spruches kann eine beliebige domestizierte oder gezähmte Kreatur sein, normalerweise ein Tier oder Monster. Das Ziel verwandelt sich wieder unumstößlich in eine wilde Kreatur und wird nicht mehr länger domestiziert bzw. gezähmt sein. Die meisten Kreaturen werden willige Ziele für diesen Spruch sein.
9) Gedanken der Tiere (I c) [6249] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde versteht/sieht die Gedanken und Gefühle eines Tieres.
10) Tiere beschwören I (F M c) [6250] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c)
    Der Zaubernde kann ein Tier rufen. Solange er sich konzentriert, kontrolliert er das Tier. Das Tier ist ein zufälliger Vertreter einer bestimmten Spezies.
11) Tiere meistern III (M c) [6251] R: 30m / D: C
    Wie oben, wirkt aber auf drei Ziele.
12) Tiere wiederbeleben (H) [6252] R: 3m / D: P
    Der Zaubernde kann ein totes Tier erwecken, indem er die Seele zurückholt. Die Seele muß noch existieren und es darf nicht länger als ein Jahr tot sein. Um Wiedererweckt zu werden, muß gegen die Lebensenergie des Tieres gewürfelt werden, aber es wird 2 für jeden Tag, den es tot ist addiert. Opfer muß sich 20x die Zeit, die es tot ist, erholen (-100 auf alle Eigenschaften).
13) Tiere beschwören III (F M c) [6253] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c)
    Wie oben, aber für drei Tiere.
14) Tier rufen (F) [4782] R: 1,5km/St / D: -
    Der Zaubernde kann ein bestimmtes Tier rufen. Wenn es diesem irgendwie physisch möglich ist, wird es kommen.
15) Tiere meistern V (M c) [6255] R: 30m / D: C
    Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.
16) Große Tiere heilen (H) [6256] R: B / D: P
    Wie 8), heilt aber Tiere bis 1500 Kg oder Tiere bis 75 Kg von einer tödlichen Verletzung.
17) Tiere beschwören V (F M c) [6257] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c)
    Wie oben, wirkt aber auf fünf Ziele.
18) Tiere wiederbeleben (H) [6258] R: 3m / D: P
    Wie oben, mit +0,5 pro Tag des Todes Aufschlag auf den Lebensenergiewurf und ohne Erholungszeit.
19) Größere Tiere heilen (H) [6259] R: B / D: P
    Wie 16), heilt aber Tiere bis 15000 Kg oder Tiere bis 1500 Kg von einer tödlichen Verletzung.
20) Tiere beschwören X (F M c) [6260] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c)
    Wie oben, wirkt aber auf zehn Ziele.
25) Wahres Tiere heilen (H) [6261] R: 3m / D: P
    Wie 19), heilt aber alle Tiere oder Tiere bis 15000 Kg von einer tödlichen Verletzung.
30) Wahres Tiere wiederbeleben (H) [6262] R: 3m / D: P
    Wie oben, nur wird das Tier automatisch wiederbelebt, und es gibt keine Erholungszeit.
50) Wahres Tiere beschwören (F M c) [6263] R: 1,5km/St / D: 1min/St(c)
    Wie oben, wirkt aber auf Stufe des Zaubernden Tiere.

Tierfähigkeiten (Beast's Ways) [RCV54]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Katzenpfoten (F) [6264] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde schleicht wie eine Katze. +20 auf Schleichen.
2) Chamäleonhaut (F) [6265] R: S / D: 1min/St
   Die Haut des Zaubernden paßt sich farblich dem Hintergrund an. +20 auf Verstecken.
3) Wolfssinne (I) [6266] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bekommt Geruchs- und Gehörsinne des Wolfs (Er hört fast Ultraschall, riecht diskrete Düfte auf 30m und strengen Geruch bis 1,5 km...).
4) Rennen wie ein Reh II (F) [6267] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann sich mit doppelter Wandergeschwindigkeit bewegen (während des Zaubers), ohne Ausdauer zu verlieren.
5) Fledermaussinne (I) [6268] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bekommt die "Sonar"-Fähigkeiten der Fledermaus mit Reichweiten bis 3m/Stufe. Der Zaubernde muß im Dunkeln sein oder die Augen geschlossen halten.
6) Otterlunge (F) [6269] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann für die Dauer des Zaubers ohne Schaden die Luft anhalten.
7) Adlerschwinge (F) [6270] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde fliegt so schnell wie ein Adler (30m/KR). Der Zaubernde muß ständig in Bewegung bleiben (kann nicht rütteln). Er kann zwar langsamer werden, um zu landen, stürzt aber ab, wenn er auf der Stelle bleiben will.
8) Falkensinne (I) [6271] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde sieht so gut und so weit wie ein Falke (x4 menschliche Norm).
9) Tigerhaut (F) [6272] R: S / D: 1min/St
   Die Haut des Zaubernden hat die Stärke der Haut des Tigers (RS 4 gegen Magie).
10) Eberstärke (F) [6273] R: S / D: 1KR/St
    Die Körperkraft des Zaubernden wird verdoppelt.
11) Tigerpranke (F) [6274] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann eine Attacke mit der Hand machen: Pool ist Stufe x 3, TP wie bei waffenloser Kampf, Schläge mit der Handkante.
12) Insektensinne (I) [6275] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde bekommt die Vibrationssinne der Insekten. Er kann die Vibrationen des Bodens fühlen, und allgemeine Bewegungen und Anzahl der Leute (± 10%) bestimmen in bis zu 30m/Stufe Entfernung.
13) Rennen wie ein Reh III (F) [6276] R: S / D: 10min/St
    Wie 4), mit 3 x Wandergeschwindigkeit.
14) Bärenhaut (F) [6277] R: S / D: 1min/St
    Die Haut des Zaubernden wird hart wie Bärenhaut (RS gg. Magie 8)
15) Umarmung des Bären (F) [6278] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann eine entsprechende Attacke durchführen. Waffenloser Kampf, Ringen mit Pool = 3 x Stufe und doppelter Stärke für TP.
16) Falkenschwinge (F) [6279] R: S / D: 1min/St
    Wie 7), aber mit 50 m / KR.
17) Vipernbiß (F) [6280] R: S / D: 1KR/St
    Dem Zaubernden wachsen Giftzähne. Er kann ein Nervengift der Stufe (Stufe des Zaubernden / 2) verabreichen, wenn er mehr als 10 Schadenspunkte verursacht. Pool ist Stufe x 3, mit TP entsprechend (Schläge mit der Handkante/2).
18) Wyvernhaut (F) [6281] R: S / D: 1min/St
    Haut des Zaubernden wird hart wie Wyvernhaut (RS gegen Magie 12)
19) Rennen wie ein Reh IV (F) [6282] R: S / D: 10min/St
    Wie 4), mit 4 x Wandergeschwindigkeit.
20) Ochsenstärke (F) [6283] R: S / D: 1KR/St
    Wie 10), aber die Körperkraft des Zaubernden wird verdreifacht.
25) Drachenschwinge (F) [6284] R: S / D: 1min/St
    Wie 16), aber mit 60 m / KR.
30) Wahres rennen wie ein Reh (F) [6285] R: S / D: 10min/St
    Wie 4), mit 5 x Wandergeschwindigkeit.
50) Drachenhaut (F) [6286] R: S / D: 1min/St
    Haut des Zaubernden wird hart wie Drachenhaut (RS gegen Magie 20)

Tod des Verstandes (Mind Death) [SL29]

böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

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

Tod meistern (Death Mastery) [RCII44]

Totenbeschwörer (Necromancer, RCII-7)

1) Altern I (F) [15586] R: 30m / D: P
   Das Ziel altert innerhalb einer Minute um 6 Monate.
2) Lebensraub I (M*) [15587] R: 30m / D: P
   Das Ziel verliert einen Punkt Lebensessenz.
3) Altern II (F) [15588] R: 30m / D: P
   Wie Altern I, außer dass das Ziel um 1 Jahr altert.
4) Lebensraub III (M*) [15589] R: 30m / D: P
   Wie Lebensraub I, außer dass 3 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
5) Altern III (F) [15590] R: 30m / D: P
   Wie Altern I, außer dass das Ziel um 2 Jahre altert.
6) Kleiner Tod (M*) [15591] R: 15m / D: -
   Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer der Schwere C nach Wahl des Zaubernden.
7) Altern IV (F) [15592] R: 30m / D: P
   Wie Altern I, außer dass das Ziel um 5 Jahre altert.
8) Lebensraub IV (M*) [15593] R: 30m / D: P
   Wie Lebensraub I, außer dass 4 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
9) Altern V (F) [15594] R: 30m / D: P
   Wie Altern I, außer dass das Ziel um 10 Jahre altert.
10) Lebensraub V (M*) [15595] R: 30m / D: P
    Wie Lebensraub I, außer dass 5 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
11) Größerer Tod (M) [15596] R: 15m / D: -
    Wie Kleiner Tod, außer dass das Ziel einen kritischen Treffer der Schwere E erleidet.
12) Lebensraub VI (M*) [15597] R: 30m / D: P
    Wie Lebensraub I, außer dass 6 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
13) Altern VI (F) [15598] R: 30m / D: P
    Wie Altern I, außer dass das Ziel um 20 Jahre altert.
14) Lebensraub VII (M*) [15599] R: 30m / D: P
    Wie Lebensraub I, außer dass 7 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
15) Altern VII (F) [15600] R: 30m / D: P
    Wie Altern I, außer dass das Ziel um 40 Jahre altert.
16) Lebensraub VIII (M*) [15601] R: 30m / D: P
    Wie Lebensraub I, außer dass 8 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
17) Altern X (F) [15602] R: 30m / D: P
    Wie Altern I, außer dass das Ziel um 75 Jahre altert.
18) Lebensraub IX (M*) [15603] R: 30m / D: P
    Wie Lebensraub I, außer dass 9 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
19) Wahrer Tod (M*) [15604] R: 15m / D: -
    Wie Kleiner Tod, außer dass das Ziel 1W5 verschiedene kritischen Treffer der Schwere E erleidet (nach Wahl des Zaubernden, separat würfeln auf verschiedenen Tabellen).
20) Großer Lebensraub (M*) [15605] R: 30m / D: P
    Wie Lebensraub I, außer dass 10 Punkte Lebensessenz verloren gehen.
25) Großes Altern (F) [15606] R: 30m / D: P
    Wie Altern I, außer dass das Ziel um 100 Jahre altert.
30) Wahres Altern (F) [15607] R: 30m / D: P
    Wie Altern I, außer dass das Ziel 1 Jahr/Minute altert, bis es stirbt.
50) Tod meistern (M) [15608] R: 15m / D: -
    Das Ziel muss widerstehen oder sterben.

Tödliche Tänze (Deadly Dances) [RCII-77]

Derwische (Dervish, RCII-5)

1) Tanzvorbereitung (U•) [14150] R: S / D: V
   Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper auf die extremen Belastungen vorzubereiten, die die Verwendung dieser Zauberliste mit sich bringt, und so die Zaubersprüche dieser Liste anzuwenden, ohne seinen eigenen Körper zu zerstören. Dieser Zauberspruch muss vor jeder Verwendung der Zaubersprüche dieser Liste gewirkt werden, kostet selbst aber keinen Zauber. Wird er nicht angewendet, erleidet der Zaubernde 10 Schaden pro Stufe des gewirkten Zaubers, zusätzlich zu allen anderen Nachteilen, die der Spielleiter für angemessen hält.
2) Berührung des Schmerzes I (F*) [14237] R: B / D: -
   Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Ziel zu berühren und ihm einen kritischen Treffer durch Aufprall der Kategorie A zuzufügen.
3) Tödlicher Tanz I (U•) [14238] R: S / D: V
   Ermöglicht es dem Zaubernden, Kampfkunst in Verbindung mit jedem Tanz einzusetzen und erhält einen zusätzlichen Bonus von +10 auf alle waffenloser Kampf Pools. Dieser Zauber hält für die Dauer des Kampfes an und spiegelt die besonderen nicht-magischen Kampffähigkeiten des Zaubernden wider, der diese Liste verwendet.
4) Tanz des Verschwimmens (U*) [14239] R: S / D: 1min/St
   Alle magischen Angriffe auf den Zaubernden werden um 10 erschwert, alle physischen Angriffe um 1.
5) Tanz der Benommenheit (F*) [14240] R: B / D: V / WW:-30
   Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Ziel zu berühren und es für Fehlwurf Kampfrunden benommen zu machen.
6) Berührung des Schmerzes II (F*) [14241] R: B / D: -
   Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie B verursacht wird.
8) Tödlicher Tanz II (U•) [14242] R: S / D: V
   Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +20 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.
9) Berührung des Schmerzes III (F*) [14243] R: B / D: -
   Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie C verursacht wird.
10) Wirbelnder Tod (U) [14244] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Zauber erschwert Zauberangriffe auf den Zaubernden um 25. weiterhin erhöht es seinen Pool für Ausweichen um 25. Schließlich gibt es ihm die Waffenfertigkeit Kampf gegen Mehrere auf den Wert Stufe / 3. Schließlich verleiht dieser Zauber die Fähigkeit, in einem 360-Grad-Bogen anzugreifen bzw. zu verteidigen.
11) Berührung des Schlafs (F*) [14245] R: B / D: V / WW:-30
    Wie Tanz der Benommenheit, außer dass dieser Zauber das Ziel für 10 Minuten pro Stufe in Bewusstlosigkeit versetzt und danach in normalen Schlaf.
13) Tödlicher Tanz III (U•) [14246] R: S / D: V
    Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +30 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.
14) Berührung d. Schmerzes IV (F*) [14247] R: B / D: -
    Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie D verursacht wird.
15) Berührung der Lähmung (F*) [14248] R: B / D: 10min/St / WW:-30
    Wie Tanz der Benommenheit, außer dass dieser Zauber den berührten Teil des Ziels für 10 Minuten pro Stufe lähmt.
20) Tödlicher Tanz IV (U•) [14249] R: S / D: V
    Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +40 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.
25) Wahre Berührung des Schmerzes (F*) [14250] R: B / D: -
    Wie Berührung des Schmerzes I, außer dass ein kritischer Treffer der Kategorie E verursacht wird.
30) Wahrer tödlicher Tanz (U•) [14251] R: S / D: V
    Wie Tödlicher Tanz I, außer dass der Zauber einen Bonus von +50 auf die waffenloser Kampf Pools gewährt.
50) Berührung des Todes (F*) [14252] R: B / D: - / WW:-30
    Das Ziel stirbt, wenn es nicht widersteht. Wenn es widersteht, so bekommt es 5 kritische Treffer durch Aufprall der Kategorie E.

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Tote beleben (Animate Dead) [RCII44]

Totenbeschwörer (Necromancer, RCII-7)
und Voodoo-Priester (Maleficant, RCV-5)

1) Tote beleben I (F) [15609] R: 30m / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann eine Leiche (innerhalb von 150 % seiner Masse) beleben und kontrollieren. Der Zaubernde muss sich konzentrieren, damit die Leiche Handlungen ausführen kann. Sie kann sich mit 0,5m/s bewegen und mit Pool-10 im Nahkampf kämpfen (TW1, Kr80, Ge30 => SK210, somit AT7, Pa4, KT3, TP 1W6). Der Pool und die Ge steigen pro Tote beleben Wert um 10, die Bewegungsweite um 0,2m/s.
2) Tote Seelen binden I (FM) [15610] R: 30m / D: P
   Der Zaubernde kann eine tote Seele an eine Leiche binden. Die Seele belebt die Leiche in drei Runden und diese wird zu einem belebten Toten I oder einem anderen, zur Leiche passenden Untoten bis zur Stufe 1 (nicht Kategorie I!).
3) Tote beleben II (F) [15611] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 2 entsteht. (B:0,7m/s, AT8, PA5, KT3, TP 1W6+1)
4) Tote Seelen binden II (FM) [15612] R: 30m / D: P
   Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 2 erschaffen wird.
5) Tote beleben III (F) [15613] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 3 entsteht. (B:0,9m/s, AT9, PA6, KT3, TP 1W8)
6) Tote Seelen binden III (FM) [15614] R: 30m / D: P
   Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 3 erschaffen wird.
7) Tote beleben IV (F) [15615] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 4 entsteht. (B:1,1m/s, AT10, PA7, KT3, TP 1W8+1)
8) Tote Seelen binden IV (FM) [15616] R: 30m / D: P
   Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 4 erschaffen wird.
9) Tote beleben V (F) [15617] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 5 entsteht. (B:1,3m/s, AT11, PA8, KT3, TP 1W10)
10) Tote Seelen binden V (FM) [15618] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 5 erschaffen wird.
11) Tote beleben VI (F) [15619] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 6 entsteht. (B:1,5m/s, AT12, PA9, KT3, TP 1W10+1)
12) Tote Seelen binden VI (FM) [15620] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 6 erschaffen wird.
13) Tote beleben VII (F) [15621] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 7 entsteht. (B:1,7m/s, AT13, PA10, KT3, TP 1W12)
14) Tote Seelen binden VII (FM) [15622] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 7 erschaffen wird.
15) Tote beleben VIII (F) [15623] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 8 entsteht. (B:1,9m/s, AT14, PA11, KT3, TP 2W6)
16) Tote Seelen binden VIII (FM) [15624] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 8 erschaffen wird.
17) Tote beleben IX (F) [15625] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 9 entsteht. (B:2,1m/s, AT15, PA12, KT4, TP 2W8)
18) Tote Seelen binden IX (FM) [15626] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 9 erschaffen wird.
19) Großes Tote beleben (F) [15627] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 10 entsteht. (B:2,3m/s, AT16, PA13, KT4, TP 2W8+2)
20) Lich (F) [15628] R: S / D: P
    Der Zaubernde verwandelt seinen eigenen Körper in einen Untoten, in dem sein Geist weiterlebt, um Unsterblichkeit zu erlangen. Dieser Zauber dauert 20 Tage und muss 20 Mal pro Tag in gleichen Zeitabständen gewirkt werden. Dieser Vorgang birgt Risiken, da der Zaubernde nun von Zaubern betroffen ist, die Untote beeinflussen, und es besteht die Möglichkeit, dass der Körper diese Behandlung ablehnt, wenn während der Umwandlung ein Zauberpatzer auftritt. Sobald der Körper aufgrund des Patzers einen Transformationsversuch abgelehnt hat, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5 % pro Tag der Behandlung, dass der Körper aufgrund des Schocks und der Belastung, denen er gerade ausgesetzt war, stirbt. Wenn der Zaubernde dies überlebt und einen erneuten Versuch unternehmen möchte, muss er 1 Woche mal die Anzahl der Tage seit Beginn der Behandlung zum Zeitpunkt des Patzers warten. Der Lich hat einen unglaublichen Hunger nach den Lebensstufen anderer und sollte wie ein Vampir behandelt werden (obwohl der Lich unsterblich ist, muss er dennoch „essen", um am Leben zu bleiben).
25) Großes Tote Seelen binden (FM) [15629] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe 10 erschaffen wird.
30) Wahres Tote beleben (F) [15630] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tote beleben I, außer dass ein belebter Toter der Stufe des Zaubernden entsteht. (B:(0,9 + Stufe/5)m/s, AT7+Stufe, PA4+Stufe, TW1, SK210+Stufex50)
50) Wahres Tote Seelen binden (FM) [15631] R: 30m / D: P
    Wie Tote Seelen binden I, außer dass ein belebter Toter der Stufe des Zaubernden erschaffen wird.

Tote beschwören (Summon Dead) [RCII46]

Totenbeschwörer (Necromancer, RCII-7)
und Voodoo-Priester (Maleficant, RCV-5)

1) Schutzgeist (FM) [15632] R: 3m / D: P
Beschwört den Geist eines verstorbenen Lebewesens (in der Regel derselben Rasse wie der Zaubernde), der dem Zaubernden wohlgesonnen ist. Der Geist hat normalerweise eine Stufe zwischen 1 und 5 (nach Ermessen des Spielleiters oder zufällig). Der Geist hat eine Chance von 5 %/Stufe (max. 80 %), die Antwort auf jede „angemessene" Frage zu kennen (d. h., das Wissen muss dem Geist auch zur Verfügung stehen oder von ihm beschafft werden können). Der Geist kommuniziert mit dem Zaubernden und kann die Emotionen derjenigen innerhalb von 1,5 Meter um ihn herum lesen. Der Geist hat außerdem eine Chance von 10 %/Stufe (max. 70 %), Fallen in einem Umkreis von 1,5 Meter zu entdecken. Der Zaubernde kann nur einen Schutzgeist gleichzeitig haben. Der Spielleiter kann entscheiden, dass es einen bestimmten Geist gibt, der einen Grund hat, eine bestimmte Person zu beschützen oder ihr zu helfen. In diesem Fall kann dieser Zauber auf diese Person gewirkt werden, und dieser bestimmte Geist wird zu ihrem Beschützer (keine Stufenbegrenzung, nach Ermessen des Spielleiters).
2) Tote beschwören I (FM) [15633] R: 3m / D: 1KR/St
Beschwört den Geist eines Verstorbenen. Wenn der Körper eingeäschert wurde, kann der Geist an einem beliebigen Ort beschworen werden. Andernfalls muss der Geist an dem Ort beschworen werden, an dem der Körper beigesetzt wurde. Der Geist bleibt 1 Runde lang und kann dann gehen und ist nicht mehr kontrolliert.
3) Tote kontrollieren I (FM*) [15634] R: 30m / D: C
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Geist der Stufe 1 vollständig zu kontrollieren. Der Geist verschwindet, wenn der Zaubernde seine Konzentration aufgibt, und spricht nicht mit dem Zaubernden.
4) Beherrschung der toten Geister I (FM*) [28228] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Tote kontrollieren I, außer dass der Zaubernde den Geist für andere sichtbar machen kann. Das Einholen von Informationen muss mit der Spruchliste Zwiesprache halten erfolgen.
5) Tote beschwören III (FM) [15636] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Tote beschwören I, außer dass drei Wesen der Stufe 1, ein Wesen der Stufe 2 und ein Wesen der Stufe 1 oder ein Wesen der Stufe 3 beschworen werden können.
6) Tote kontrollieren III (FM*) [15637] R: 30m / D: C
Wie Tote kontrollieren I, außer dass drei Wesen der Stufe 1, ein Wesen der Stufe 2 und ein Wesen der Stufe 1 oder ein Wesen der Stufe 3 kontrolliert werden können.
7) Beherrschung der toten Geister III (FM*) [15638] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Beherrschung der toten Geister I, außer dass drei Wesen der Stufe 1, ein Wesen der Stufe 2 und ein Wesen der Stufe 1 oder ein Wesen der Stufe 3 beherrscht werden können.
8) Tote beschwören V (FM) [15639] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu 5 Stufen beschworen werden können.
9) Tote kontrollieren V (FM*) [15640] R: 30m / D: C
Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 5 Stufen kontrolliert werden können.
10) Beherrschung der toten Geister V (FM*) [15641] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 5 Stufen beherrscht werden können.
11) Tote beschwören VII (FM) [15642] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu 7 Stufen beschworen werden können.
12) Tote kontrollieren VII (FM*) [15643] R: 30m / D: C
Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 7 Stufen kontrolliert werden können.
13) Beherrschung der toten Geister VII (FM*) [15644] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 7 Stufen beherrscht werden können.
14) Tote beschwören X (FM) [15645] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu 10 Stufen beschworen werden können.
15) Tote kontrollieren X (FM*) [15646] R: 30m / D: C
Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 10 Stufen kontrolliert werden können.
16) Beherrschung der toten Geister X (FM*) [15647] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 10 Stufen beherrscht werden können.
18) Wahres Tote beschwören (FM) [15648] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Tote beschwören III, außer dass bis zu Stufe des Zaubernden Stufen beschworen werden können.
20) Großes Tote kontrollieren (FM*) [15649] R: 30m / D: C
Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu 20 Stufen kontrolliert werden können.
25) Große Beherrschung der toten Geister (FM*) [15650] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu 20 Stufen beherrscht werden können.
30) Wahres Tote kontrollieren (FM*) [15651] R: 30m / D: C
Wie Tote kontrollieren III, außer dass bis zu Stufe des Zaubernden Stufen kontrolliert werden können.
50) Wahre Beherrschung der toten Geister (FM*) [15652] R: 3m/St / D: 10min/St
Wie Beherrschung der toter Geister III, außer dass bis zu Stufe des Zaubernden Stufen beherrscht werden können.

Tote meistern (Undead Mastery) [RCII47]

Totenbeschwörer (Necromancer, RCII-7)

1) Untote kontrollieren I (F*) [6367] R: 30m / D: C
Der Zaubernde kann einen Klasse I Untoten kontrollieren.
2) Untote meistern I (F*) [15654] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote kontrollieren I, aber der Zaubernde braucht sich nicht zu konzentrieren. Der Untote wird solange bleiben, bis der Zaubernde getötet wird, der Untote sich außerhalb des Reichweite von 3m/St befindet oder der Zaubernde den Untoten freigibt. Es kann ein Untoter pro Stufe gemeistert werden. Die Chance für einen Fehlschlag beträgt 1 pro Stufe des Untoten.
3) Untote kontrollieren II (F*) [6370] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 2 kontrolliert werden.
4) Untote meistern II (F*) [15656] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 2 gemeistert werden.
5) Untote kontrollieren III (F*) [6373] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 3 kontrolliert werden.
6) Untote meistern III (F*) [15658] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 3 gemeistert werden.
7) Untote kontrollieren IV (F*) [6377] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 4 kontrolliert werden.
8) Untote meistern IV (F*) [15660] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 4 gemeistert werden.
9) Untote kontrollieren V (F*) [6380] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtklasse von 5 kontrolliert werden.
10) Untote meistern V (F*) [15662] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 5 gemeistert werden.
11) Untote kontrollieren VI (F*) [15663] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 6 kontrolliert werden.
12) Untote meistern VI (F*) [15664] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 6 gemeistert werden.
13) Untote kontrollieren VII (F*) [15665] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 7 kontrolliert werden.
14) Untote meistern VII (F*) [15666] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 7 gemeistert werden.
15) Untote kontrollieren VIII (F*) [15667] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 8 kontrolliert werden.
16) Untote meistern VIII (F*) [15668] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 8 gemeistert werden.
17) Untote kontrollieren IX (F*) [15669] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 9 kontrolliert werden.
18) Untote meistern IX (F*) [15670] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 9 gemeistert werden.
19) Großes Untote kontrollieren (F*) [15671] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 10 kontrolliert werden.
20) Großes Untote meistern (F*) [15672] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe von 10 gemeistert werden.
25) Wahres Untote kontrollieren (F*) [15673] R: 30m / D: C
Wie Untote kontrollieren I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe, die der Stufe des Zaubernden entspricht, kontrolliert werden.
30) Wahres Untote meistern (F*) [15674] R: 30m / D: 10min/St
Wie Untote meistern I, aber es können Untote bis zu einer Gesamtstufe, die der Stufe des Zaubernden entspricht, gemeistert werden.
50) Meister des Untoten meistern (F*) [15675] R: 30m / D: V
Wie Wahres Untote meistern, aber die Untoten werden permanent gemeistert bis diese entweder entlassen, zerstört oder durch einen anderen Zaubernden kontrolliert oder gemeistert werden.

Trance (Trances) [RCII-70]

Schamanen (Shaman, RCII-9) und Traumlord (Schamanen-Variante) (Dream Lord (Shaman Variant), RCIII-16)

1) Meditation (U) [15191] R: S / D: C
   Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, die Proben zum Erreichen des Trancezustandes um 25 plus Stufe x 5 Punkte zu erhöhen. (statt 10 Malus also mindestens 20 Bonus)
2) Heilende Trance I (MH) [15192] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann diesen Zauber verwenden, um in eine heilende Trance zu fallen, aus der er sich mit einer Rate von 1 Treffer/5 Minuten selbst heilen und jede Stunde 1 leichte Verbrennung oder Erfrierung heilen sowie Blutungen mit einer Rate von 1 „Treffer/Runde" pro Minute stillen kann. Alle Heilungen erfolgen gleichzeitig.
3) Geistreise I (MF) [15193] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann mit diesem Zauber seinen Geist in die Geisterwelt versetzen. Für die Dauer dieses Zaubers kann er beliebige Zauber wirken, einschließlich weiterer Geistreise-Zauber. Er kann sich mit Geistern oder anderen Zaubernden in Geisterkämpfe verwickeln lassen. Wenn er jedoch einen solchen Kampf in der Geisterwelt verliert, kann er nach Ermessen des Siegers aus der Geisterwelt ausgewiesen werden. Wenn er möchte, kann er sich von seinen eigenen gebundenen Geistern begleiten lassen, aber diese Geister müssen an die Geisterwelt gebunden sein, da sie ohne die Hilfe eines Beschwörungszaubers nicht hinüberwechseln können. Eine Ausnahme bildet der Totemgeist des Zaubernden, der nach Belieben des Zaubernden hinüberwechseln kann. Bei der Rückkehr in seinen Körper hat der Zaubernde 3 Runden lang einen Malus von -75aaA. Dieser Zauber ermöglicht keinen Zugang zu anderen Ebenen.
4) Erwachen (US*) [15194] R: S / D: -
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde seinen Körper augenblicklich zu voller Bewusstheit erwecken und den Malus von -75aaA für Desorientierung aufheben.
5) Alarm (MI) [15195] R: S / D: 1Trance
   Wenn dieser Zauber vor einem Trancezauber gewirkt wird, kann der Zaubernde bis zu 1 Bedingung/3 Stufen (abgerundet) festlegen, die den Alarmzauber auslösen. Diese Bedingungen müssen sich auf Situationen in seiner physischen Umgebung beziehen. Der Alarm-Zauber stört den Zaubernden nicht, sondern informiert ihn lediglich darüber, dass eine der Bedingungen erfüllt ist. Er teilt dem Zaubernden jedoch nicht mit, welche Bedingung erfüllt ist.
6) Fenster öffnen (MF) [15196] R: 3m / D: 1min/St
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein Fenster zu einer Ebene öffnen, zu der er Zugang hat, in der Regel zu der Ebene, die er gerade verlassen hat. Das Fenster ist in beide Richtungen durchlässig und sieht von der Seite des Zaubernden wie eine präzise ausgerichtete rechteckige Öffnung von 3 x 3 Meter aus, während es von der anderen Seite wie ein nebulöser dunkler Bereich mit wirbelnden Farben erscheint, in dessen Mitte sich der Kopf des Zaubernden befindet, zusammen mit allen anderen Personen, die sich innerhalb von 3 Metern um das Fenster herum befinden. Der Zaubernde kann wählen, ob er durch das von ihm geöffnete Fenster nur sehen, nur hören oder beides tun möchte. Die Öffnung kann vor Ablauf der Zauberdauer nicht ohne den Zauber Fenster schließen geschlossen werden. Der Zaubernde hat eine Chance von 3 % pro Stufe, den genauen Ort, den er sehen möchte, ohne die Hilfe des Zaubers Fenster lokalisieren zu finden.
7) Heilende Trance II (MH) [15197] R: S / D: C
   Wie Heilende Trance I, außer dass der Zaubernde Folgendes heilen kann: Lebensenergieverlust – 1 pro Minute; Treffer/Runde – 1 pro 3 Runden; leichte Verbrennungen/Erfrierungen – 1 pro 30 Minuten; Mittlere Verbrennungen/Erfrierungen – 1 pro 60 Min. Muskeln/Sehnen/Bänder – 1 pro 60 Min. Gift/Krankheiten – 1 pro 10 Min.
8) Geistreise II (MF) [15198] R: S / D: 5min/St
   Wie Geistreise I, außer dass der Zaubernde länger bleiben kann.
9) Fenster lokalisieren I (I) [15199] R: 30m/St / D: C
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde den Ort für einen Fenster öffnen Spruch an genau dem Ort auf der anderen Seite positionieren, den er innerhalb der Reichweite des Zaubers in Bezug auf den Standort seines physischen Körpers wünscht.
10) Fenster schließen (MF) [15200] R: 3m / D: -
    Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, jedes Fenster vor Ablauf der normalen Zauberdauer zu schließen. Wenn jemand anderes das Fenster geöffnet hat, so steht diesem ein Widerstandswurf gegen das Schließen des Fensters zu. Gelingt dieser, so bleibt das Fenster geöffnet.
11) Heilende Trance III (MH) [15201] R: S / D: C
    Wie Heilende Trance II, außer dass der Zaubernde wie folgt heilen kann: Lebensenergieverlust - 1 pro 3 Runden; Treffer/Runde - 1 pro 2 Runden; Leichte Verbrennung/Erfrierung - 1 pro 10 Minuten; Mittlere Verbrennung/Erfrierung . 1 pro 30 Minuten; Schwere Verbrennungen/Erfrierungen - 1 pro 60 Min.; Muskeln/Sehnen/Bänder - 1 pro 30 Min.; Knochenschäden - 1 pro 60 Min.; Gift/Krankheiten - 1 pro Min.; Regeneration (beliebig) - 1 pro 60 Min.
12) Fenster lokalisieren II (I) [15202] R: 1500m/St / D: C
    Wie Fenster lokalisieren I, nur dass die Reichweite des Zaubers größer ist.
13) Geistreise III (MF) [15203] R: S / D: 10min/St
    Wie Geistreise I, nur mit 10 Minuten pro Stufe Dauer.
14) Konzentration (U) [15204] R: S / D: 1min/St
    Mit diesem Zauber kann sich der Zaubernde in einen Trancezustand versetzen, aus dem seine Konzentration nicht gestört werden kann. In der Geisterwelt kann er wie gewohnt handeln, aber in der physischen Welt ist er auf 25 % seiner Handlungsfähigkeit beschränkt.
15) Wahres Fenster lokalisieren (I) [15205] R: ∞ / D: C
    Wie Fenster lokalisieren I, außer dass der Zaubernde jeden beliebigen Ort finden kann, unabhängig von der Reichweite.
16) Wahres Fenster öffnen (MF) [15206] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Fenster öffnen, außer dass der Zaubernde ein einseitiges Fenster mit Bild, Ton oder beidem öffnen kann. Das einseitige Fenster braucht von der anderen Seite nicht erkennbar zu sein. Wenn er sich für ein zweiseitiges Fenster entscheidet, erscheint die andere Seite so, wie es von innen aussieht.
17) Heilende Trance IV (MH) [15207] R: S / D: C
    Wie Heilende Trance III, außer wie unten angegeben: Lebensenergieverlust

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

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

1) Flüssigkeiten bearbeiten (F) [4749] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann mit nichtmagischen Flüssigkeiten arbeiten.
3) Tränke I [16082] R: S / D: 24h
   Erlaubt es dem Zaubernden einen Stufe 1 Spruch in einen Trank einzubetten.
4) Schwaches Gift [16083] R: S / D: 24h
   Der Zaubernde kann mit einem schwaches Gift sicher umgehen. Vorbereitung und Verarbeitung zählt auch dazu.
5) Gase bearbeiten [16084] R: S / D: 24h
   Wie Flüssigkeiten bearbeiten, nur kann der Zaubernden nicht-magisches Gas bearbeiten.
6) Tränke II [16085] R: S / D: 24h
   Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 2 eingebettet werden können.
9) Tränke III [16086] R: S / D: 24h
   Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 3 eingebettet werden können.
10) Starkes Gift [16087] R: S / D: 24h
    Wie Schwaches Gift, nur das der Zaubernde mit allen normalen und den meisten tödlichen Giften umgehen kann.
12) Tränke IV [16088] R: S / D: 24h
    Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 4 eingebettet werden können.
15) Tränke V [16089] R: S / D: 24h
    Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 5 eingebettet werden können.
20) Tränke X [16090] R: S / D: 24h
    Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 10 eingebettet werden können.
25) Wahres Gift [16091] R: S / D: 24h
    Wie Starkes Gift, nur das der Zaubernde mit allen Giften umgehen kann.
30) Mehrfache Dosen [16092] R: S / D: 24h
    Wie Tränke I, nur dass ein Tränke-Spruch mehrfache Dosen herstellen kann. Z.B. kann ein Tränke-V-Spruch 5 Dosen von einem Stufe-1-Spruch herstellen; oder einmal Stufe 3 und einmal Stufe 2; 2 Dosen Stufe 2 und 1 Dosis Stufe 1 etc.
50) Große Tränke [16093] R: S / D: 24h
    Wie Tränke I, nur das Sprüche bis Stufe 20 eingebettet werden können.

Traumstatus (Dream State) [RCIII-77]

Traumlord (Illusionisten-Variante) (Dream Lord (Illusionist Variant), RCIII-16) und Traumlord (Schamanen-Variante) (Dream Lord (Shaman Variant), RCIII-16)

1) Traumzustand erkennen I (I*) [15698] R: 6m / D: -
Ermöglicht es dem Zaubernden zu erkennen, ob ein Gegenstand mittels Traumzustanderschaffen wurde.
3) Traumzustand I (F) [15699] R: 6m / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Gegenstand oder ein Objekt (nicht lebendig) mit einem Bonus von +10 zu erschaffen. Der Bonus kann nur in der Traumwelt verwendet werden, in der der Gegenstand erschaffen wurde. Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, der auf nicht-physische Weise in eine Traumwelt gelangt ist, Gegenstände zu erschaffen, die innerhalb der Traumwelt normal funktionieren.
4) Traummuster (I) [15700] R: B / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, Muster von Gegenständen oder Objekten zu speichern, die in einer Traumwelt erschaffen wurden. Dadurch kann der Zaubernde den Gegenstand oder das Objekt in einer anderen Traumwelt oder in der physischen Welt nachbilden. Beachte, dass das Objekt zwar dupliziert werden kann, aber möglicherweise nicht so funktioniert wie in der Traumwelt. Dies liegt ganz im Ermessen des Spielleiters und seiner Weltgestaltung.
5) Traumtier I (FM) [15701] R: 30m / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, ein Traumtier vom Typ 1 zu beschwören. Das Traumtier ist dem Zaubernden treu ergeben und gehorcht seinen Befehlen. Das Traumtier ist nicht intelligent. Wenn das Traumtier unter dem Einfluss dieses Zaubers getötet wird, erleidet der Zaubernde einen kritischen Treffer A durch Schock und agiert 1 Tag lang mit -30 auf alle Aktionen.
6) Traumvision (U) [15702] R: B / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, alle mittels Traumzustand erschaffen gegenstände klar und in ihrer wahren Form zu sehen. Alles andere, was nicht mittels Traumzustand erschaffen wurde, erscheint verschwommen. Der Zaubernde wird mit einem negativen Modifikator basierend auf dem Prozentsatz der verschwommenen Gegenstände bewertet (wenn beispielsweise nur ein Gegenstand zum Traumzustand gehört und der Rest zur normalen Welt, könnte der negative Modifikator zwischen -90 und -99 liegen; wenn das Gegenteil der Fall ist, könnte der negative Modifikator zwischen -01 und -10 liegen).
7) Traumvertrauter I (M) [15703] R: 30m / D: 2h
Ermöglicht es dem Zaubernden, sich auf ein Traumtier einzustimmen, das er beschworen hat (sein Traumvertrauter genannt). Der Zaubernde muss diesen Zauber einmal pro Tag für eine Woche auf das Traumtier wirken (dazu muss er sich zwei Stunden pro Tag konzentrieren). Der Zaubernde kann dann den Vertrauten kontrollieren und die Welt durch dessen Sinne sehen, indem er sich auf ihn konzentriert (muss sich innerhalb von 15m pro Stufe befinden). Wenn der Traumvertraute getötet wird, erhält der Zaubernde 2 Wochen lang einen Malus von -25 auf alle Aktionen. Wenn der Zaubernde die Traumwelt verlässt, in der er sich auf einen Vertrauten eingestimmt hat, wird die Verbindung zwischen den beiden unterbrochen, der Zaubernde und der Vertraute verspüren eine Leere und beide erhalten 1 Tag lang einen Malus von -10. Wenn der Zaubernde in eine Traumwelt zurückkehrt, in der er einen Vertrauten hatte, und der Vertraute den Zaubernden sieht, muss die Verbindung zwischen den beiden wiederhergestellt werden, aber alle Würfe werden um +30 modifiziert.
8) Traumzustand II (F) [15704] R: 6m / D: 10min/St
Wie Traumzustand I, außer dass der Bonus +20 beträgt.
9) Traumanpassung I (F) [15705] R: B / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, Gegenstände oder Objekte mittels Traumzustands I zu erschaffen, deren Muster mit einem Traummuster-Zauber gespeichert wurden. Ein solcher Gegenstand erhält einen Bonus von +10 in der Nicht-Traumwelt oder jeder anderen Traumwelt. Der Traumgegenstand sieht in dieser Welt genauso aus wie in der Traumwelt, in der er erschaffen wurde. Dieser Zauber kann auch verwendet werden, um einem beschworenen Traumwesen bzw. Traumvertrauten vom Typ I zu ermöglichen, außerhalb seiner eigenen Traumwelt am Leben zu bleiben.
10) Traumgefährte I (FM) [15706] R: 30m / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Begleiter (NPC) der 1. Stufe aus der Traumwelt zu beschwören. Dieser Begleiter steht unter dem Einfluss eines Zauberspruchs vom Typ Quest. Der Begleiter aus der Traumwelt mag die Idee, dein Begleiter zu sein, oder auch nicht. Er wird dem Zaubernden während der Dauer des Zauberspruchs bei allen Unternehmungen zur Seite stehen und ihm helfen, sofern er nicht in Gefahr ist. Ein Traumgefährte, der durch den Zaubernden in Gefahr gebracht wird, kann einen Widerstandswurf mit +30 durchführen, um sich den Befehlen des Zaubernden zu widersetzen. Wenn der Traumgefährte erfolgreich ist, wird der Einfluss des Zaubers gebrochen.
11) Traumtier II (FM) [15707] R: 30m / D: 10min/St
Wie Traumtier I, außer dass ein Traumtier vom Typ II beschworen wird.
12) Wahres Traummuster (I) [15708] R: 6m / D: P
Wie Traummuster, wirkt jedoch auf lebende Wesen und Tiere im Traumzustand.
13) Traumvertrauter II (M) [15709] R: 30m / D: 2h
Wie Traumvertrauter I, außer dass ein Traumtier vom Typ II auf den Zaubernden abgestimmt ist.
14) Traumzustand III (F) [15710] R: 6m / D: 10min/St
Wie Traumzustand I, außer dass der Bonus +30 beträgt.
15) Traumanpassung II (F) [15711] R: B / D: 10min/St
Wie Traumanpassung I, außer dass Gegenstände, Objekte, Traumtiere bzw. Traumvertraute vom Typ II oder Traumgefährten I von Traumzustand II betroffen sind.
16) Traumgefährte II (FM) [15712] R: 30m / D: 10min/St
Wie Traumgefährte I, außer dass ein Traumgefährte der Stufe 2 beschworen wird.
17) Traumtier III (F) [15713] R: 30m / D: 10min/St
Wie Traumtier I, außer dass ein Traumtier vom Typ III beschworen wird.
19) Traumvertrauter III (M) [15714] R: 30m / D: 2h
Wie Traumvertrauter I, außer dass ein Traumtier vom Typ III auf den Zaubernden abgestimmt ist.
20) Wahrer Traumzustand (F) [15715] R: 6m / D: 10min/St

Traumweltwächter (Dream Guard) [RCIII-74]

Traumlord (Illusionisten-Variante) (Dream Lord (Illusionist Variant), RCIII-16) und Traumlord (Schamanen-Variante) (Dream Lord (Shaman Variant), RCIII-16)

5) Traum-Entriegelung I (U) [15719] R: S / D: 1KR/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Traum-Sperre der Stufe 1 für die angegebene Dauer zu entriegeln. Die Entdeckungswahrscheinlichkeit beträgt 50%,
6) Traum-Sperre I (FD) [15720] R: S / D: 1Tag/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine magische Barriere der Stufe 1 zu errichten, die das freie Reisen in eine bestimmte Traumwelt verhindert.
7) Traumwächter I (FD) [15721] R: S / D: 1Tag/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Dämon vom Typ I zu binden, um einen bestimmten Eingang zur Traumwelt zu bewachen. Der Traumreisende, der die Traumwelt betreten möchte, hat eine Runde Zeit, um zu entscheiden, ob er sich dem Traumwächter stellen oder gehen möchte. Der Traumwächter lässt niemanden passieren, außer demjenigen, der ihn dort hingestellt hat. Der Kampf mit dem Traumwächter wird normal durchgeführt.
9) Traum-Entriegelung II (U) [15722] R: S / D: 1KR/St
Wie Traum-Entriegelung I, außer dass es Traumsperren vom Typ I mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 40 % oder Traumsperren vom Typ II mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 50 % überwindet.
10) Traum-Sperre II (FD) [15723] R: S / D: 1Tag/St
Wie Traum-Sperre I, außer mit magischem Schloss der Stufe 2.
11) Traumwächter II (FD) [15724] R: S / D: 1Tag/St
Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs II gebunden wird.
13) Traum-Entriegelung III (U) [15725] R: S / D: 1KR/St
Wie Traum-Entriegelung I, außer dass es Traumsperren vom Typ I mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 30%,Typ II mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 40% und Typ III mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 50% überwindet.
14) Traum-Sperre III (FD) [15726] R: S / D: 1Woche/St
Wie Traum-Sperre I, außer mit magischem Schloss der Stufe 3.
15) Traumwächter III (FD) [15727] R: S / D: 1Woche/St
Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs III gebunden wird.
16) Traum-Entriegelung IV (U) [15728] R: S / D: 1KR/St
Wie Traum-Entriegelung I, außer dass es Traumsperren vom Typ I mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 20%,Typ II mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 30%,Typ III mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 40% und Typ IV mit einer Entdeckungswahrscheinlichkeit von 50% überwindet.
17) Traum-Sperre IV (FD) [15729] R: S / D: 1Woche/St
Wie Traum-Sperre I, außer mit magischem Schloss der Stufe 4.
18) Traumwächter IV (FD) [15730] R: S / D: 1Woche/St
Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs IV gebunden wird.
20) Wahre Traum-Entriegelung (U) [15731] R: S / D: 1KR/St
Wie Traum-Entriegelung I, außer dass die Traum-Entriegelung als Typ (Stufe des Zaubernden durch 5) behandelt wird und die Entdeckungswahrscheinlichkeit wie üblich 50% minus 10 mal Stufenunterschied ist.. (Beispiel: Wenn Traum-Entriegelung Vverwendet wird, um Traumsperre I zu entsperren, sinkt die Wahrscheinlichkeit, entdeckt zu werden, auf 10% (50-4x10).
25) Traumwächter V (FD) [15732] R: S / D: 1Monat/St
Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs V gebunden wird.
30) Wahre Traum-Sperre (FD) [15733] R: S / D: P
Wie Traum-Sperre I, außer dass die Stufe des magischen Schlosses (Stufe des Zaubers durch 5) ist.
50) Wahrer Traumwächter (FD) [15734] R: S / D: 1Monat/St
Wie Traumwächter I, außer dass ein Dämon des Typs VI gebunden wird.

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

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

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

Überlebenshilfe der Ebenen (Planar Survival) [SUC80]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Ort speichern (I*) [27972] R: S / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, sich einen genauen Ort auf einer Ebene zu merken, um ihn für andere Zauber zu verwenden.
3) Muster scannen (F) [27974] R: S / D: P
Ermöglicht es dem Zaubernden, die Zusammensetzung eines Wesens zu bestimmen, um sie mit Gestaltwandlung zu verwenden. Ein gescanntes Muster wird in der Erinnerung gespeichert.
4) Standort bestimmen (PF) [27976] R: 1Ebene / D: -
Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Standort auf einer Ebene anhand der Richtung und Entfernung zu einem zuvor festgelegten Punkt zu bestimmen. Wenn der Zaubernde diese Ebene verlässt, muss er einen neuen Messpunkt festlegen.
5) Fokus (U) [27978] R: S / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, die für einen "Geschwindigkeitswechsel"-Zauber erforderliche totale Konzentration zu entwickeln, ohne Gefahr zu laufen, seinen Geist bis zur dauerhaften Schädigung zu überanstrengen. Beachten Sie, dass alle Schäden durch Wahnsinn wirksam werden, jedoch nur vorübergehender Natur sind. Die Dauer des Wahnsinns entspricht dem Grad des Wahnsinns in Tagen.
6) Analysieren (I) [27980] R: Sicht / D: -
Ermöglicht es dem Zaubernden, die genauen Parameter eines wahrgenommenen Bereichs zu bestimmen. Diese Parameter legen fest, was erforderlich ist, damit der Zaubernde an diesem Ort überleben kann.
7) Xeno Fertigkeit (I) [27982] R: S / D: 1KR/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, den Malus von -25 für jede Xeno-Fertigkeit zu überwinden. Somit hätte der Zaubernde keinen Malus mit der betroffenen Fertigkeit.
8) Anomaliewarnung (F) [27984] R: S / D: V
Der Zaubernde wird sofort gewarnt, wenn er sich auf außerplanare Weise wie durch Portale, ätherische Reisen usw. fortbewegt, sobald eine Gefahr in seiner Umgebung auftritt, die ihn beeinträchtigen könnte.

> Gozer, der Planare Reisende, ist dabei, durch ein Portal zu treten. Der Bereich, den er betreten will, scheint sicher und gastfreundlich zu sein (für seine derzeitige Gestalt). Das ist er jedoch nicht. In dem Moment, in dem Gozer das Tor durchschreitet, wird er gewarnt, dass etwas nicht stimmt (allerdings nicht, was genau). Angenommen, Gozer überlebt diesen kleinen Vorstoß in die neue Ebene, kann er versuchen, herauszufinden, was zwischen seiner Gestalt und der Ebene, die er betreten will, nicht kompatibel ist, und wenn möglich, die Diskrepanz zu beheben. Sobald dieser Zauber ausgelöst wurde, muss er erneut gewirkt werden. Wenn ein Zauberwirker seine Gestalt ändert (zu etwas mit anderen Umweltanforderungen oder Toleranzen), muss er diesen Zauber unter Berücksichtigung dieser Unterschiede erneut wirken, da die Warnung sonst nicht genau ist und ihm möglicherweise falsche Informationen liefert.

9) Kommunikation ergründen (I) [27986] R: S / D: C
Ermöglicht es dem Zauberwirker, radikal andere Formen der Kommunikation zu verstehen, z. B. Kommunikation, die auf Unterschieden in Schwingung, Schwerkraft, Masse usw. basiert. Der Zaubernde kann die neue Form der Kommunikation nutzen, wenn seine Physiologie dies zulässt, z. B. um mit einem Wesen zu kommunizieren, das durch Veränderung seiner Masse „spricht", muss der Zaubernde ebenfalls in der Lage sein, seine Masse zu verändern.
10) Verlagerung widerstehen (F*) [27988] R: S / D: 1KR/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +3 pro Stufe, um jeder Art von Fortbewegung zu widerstehen, die das Überqueren einer planaren Barriere beinhaltet, wie z. B. Beschwörung, Verbannung, Durchqueren eines Gutes usw.
11) Gestaltwandlung (F) [27990] R: S / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, seine Gestalt in die eines Wesens/einer Kreatur zu verwandeln, auf das/die er Muster scannen gewirkt hat. Der Zaubernde erhält keine der Fähigkeiten der angenommenen Gestalt, außer denen, die mit der natürlichen Umgebung des Wesens/der Kreatur zusammenhängen. Der neue Körper des Zaubernden benötigt die für sein Überleben notwendige Umgebung.
12) Ebenen Konzept (F) [27992] R: S / D: 10min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Geist mit der Realität der Ebenen zu verschmelzen. Dadurch erhält der Zaubernde einen Bonus von +2 pro Stufe auf die folgenden Fertigkeiten: Dämonen-/Teufelskunde, Feindliche Umgebungen (außerplanar), Realitätsverzerrung wahrnehmen und Zeitgefühl.
13) Umgebungssphäre (F) [27994] R: 3m/St / D: 10min/St
Erzeugt eine Sphäre (mit einem Radius von bis zu 3m pro Stufe), die die für das Überleben des Ziels erforderliche Umgebung aufrecht erhält, einschließlich des richtigen und überlebensfähigen Temperaturbereichs, der richtigen Luftzusammensetzung usw. Die Sphäre ist auf das Ziel zentriert und bewegt sich mit ihm. Diese Sphäre ist nicht fest und verhindert nur das Eindringen feindlicher Umweltstoffe – dies schließt Elementarangriffe nicht ein.
14) Geistige Bastion (F) [27996] R: S / D: 1KR/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, nichts zu sehen, was sein Geist nicht verkraften könnte und ihm somit Schaden zufügen würde. Dies ist jedoch gefährlich, da der Zaubernde weiterhin für dadurch nicht sichtbare Kreaturen oder Objekte anfällig ist.
15) Unwiderrufliche Stasis (F) [27998] R: S / D: V
Der Zaubernde versetzt sich selbst in völlige Stasis, bis ein ausgewählter Auslöser eintritt: eine bestimmte Zeitspanne vergeht, bestimmte Freunde kommen vorbei usw. Der Zaubernde ist von einer Kraftblase umgeben, so dass ihn nichts beeinflussen kann, bis er aus der Stasis herauskommt.
16) Ebenen-Rettung (S*) [28000] R: S / D: -
Der Zaubernde wird sofort an einen ausgewählten gespeicherten Ort transportiert. Der Zaubernde kann Bedingungen vorgeben, die diesen Zauber auslösen, wie z. B. sein Tod, seine Handlungsunfähigkeit, das Betreten eines völlig inhospitablen Ortes usw. Die Entfernung der Reise muss nicht planarer Natur sein.
17) Elementare Immunität (F) [28002] R: S / D: 1KR/St
Gewährt dem Zaubernden vollständige Immunität gegen eine beliebige Art

böse Magier (Evil Magician, SL-30), böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

1) Körpervorbereitung (U•) [19396] R: S / D: V
Bereitet den Körper des Zaubernden auf die Strapazen der anderen Zauber dieser Liste vor. Wird dieser Zauber nicht unmittelbar vor einem dieser Zauber gewirkt, erleidet der Zaubernde 1W10 Schaden und einen kritischen Treffer A durch Zerstörung für jede Stufe des Zaubers. Hinweis: •-Zauber benötigen keinen Zauber zum Wirken.
2) Krallenfinger I (F*) [19397] R: S / D: 1min/St
Die Finger einer Hand des Zaubernden werden scharf wie Krallen. Der Zaubernde bekommt für den Krallenangriff einen Pool, der seinem zauberbestimmenden Eigenschaftswert (Gabe, Glaube oder Geist) entspricht. Die Werte der Kralle entsprechen denen der Schläge, aber anstelle von Ge&Kr wird für die Berechnung der TP jeweils der zauberbestimmende Eigenschaftswert verwendet.
3) Flexible Verteidigung (D*) [19398] R: S / D: 1min/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, seinen Körper etwas formbar und flexibel zu machen, um Angriffen auszuweichen. Der Ausweichenpool erhöht sich um den Geschicklichkeitswert des Zaubernden.
4) Viperngebiss I (F*) [19399] R: S / D: 1min/St
Wie Krallenfinger I, außer dass der Angriff ein Bissangriff ist (der Mund des Zaubernden wird größer und füllt sich mit rasiermesserscharfen Zähnen). Kampfwerte entsprechen denen von Krallenfinger I, außer dass GA 0 ist und die kritischen Treffer spitz sind.
5) Formbarer Körper (F) [19400] R: S / D: 1min/St
Der Körper des Zaubernden wird sehr formbar. Der Zaubernde kann jeden Teil seines Körpers auf das Dreifache seiner normalen Länge dehnen. Teile des Körpers, die für diesen Zauber relevant sind, sind Torso, Arme, Finger, Beine und Hals, sodass eine Person ihre Beine, ihren Torso, ihre Arme und Finger jeweils auf das Dreifache ihrer normalen Länge strecken kann, um sehr hoch zu greifen usw. Da der Körper des Zaubernden so formbar ist, können Umschlingen-Angriffe mit gestreckten Körperteilen ausgeführt werden, wie es ein Oktopus mit seinen Tentakeln tun würde. Der Zaubernde kann Angriffe mit Festhalten durchführen, wobei die Kampfwerte wie bei Krallenfinger I beschrieben berechnet werden.
6) Fledermausflügel (F*) [19401] R: S / D: 10min/St
Verwandelt die Arme des Zaubernden in riesige fledermausähnliche Flügel (5m Spannweite), mit denen er mit einer Geschwindigkeit von 25m/Runde fliegen kann. Er kann nur wenig (20% der normalen Tragkraft) Gewicht mit sich führen.
7) Krallenfinger II (F*) [19402] R: S / D: 1min/St
Wie Krallenfinger I, außer dass die Waffe zwei Trefferwürfel hat (ohne langsamer zu sein) und einen zusätzlichen Pool-Bonus von +20.
8) Großer formbarer Körper (F) [19403] R: S / D: 1min/St
Wie formbarer Körper, außer dass Körperteile bis zum Sechsfachen ihrer normalen Länge gestreckt werden können und der Pool beim Festhalten Angriff verdoppelt wird.
9) Viperngebiss II (F*) [19404] R: S / D: 1min/St
Wie Viperngebiss I, außer dass der Angriff entweder einen zusätzlichen Trefferwürfel und einen Poolbonus von +40 hat oder ein zusätzlicher Mund neben dem normalen Mund des Zaubernden erzeugt werden kann; die beiden Münder können jeweils einen Angriff wie in Viperngebiss I beschrieben ausführen (beide Angriffe müssen gegen denselben Gegner gerichtet sein).
10) Schlangenarme (F*) [19405] R: S / D: 1min/St
Die Arme des Zaubernden werden zu giftigen Schlangen, die jeweils mit einem Bissangriff wie bei Viperngebiss I (mit 2 Trefferwürfeln und einem Poolbonus von 140) angreifen können. Wenn der Angriff Schaden verursacht, so wird ein Kreislaufgift der Stufe 5 injiziert.
11) Sterbliche Form (F) [19406] R: S / D: 10min/St
Eine begrenzte Illusion, die den Zaubernden (für Zauber und normales Sehen) wie einen normalen Menschen (oder was auch immer seine ursprüngliche Rasse war) erscheinen lässt. Dieser Zauber ist nützlich für Zaubernde, deren Aussehen durch die langfristige Anwendung dieser Liste verändert wurde, sowie für Nicht-Menschen wie Dämonen usw. Dieser Zauber lässt den Zaubernden nur so erscheinen, wie er vor der Veränderung seines Aussehens durch diese Liste aussah. Wenn er von einem Nicht-Menschen verwendet wird, lässt er ihn nicht wie einen bestimmten Menschen erscheinen. Er verbirgt auch keine Veränderungen durch bestimmte Zauber aus dieser Liste, die bereits gewirkt wurden.
12) Dämonenform (F) [19407] R: S / D: 1min/St
Wie Sterbliche Form, außer dass dieser Zauber den Zaubernden wie einen Dämon aussehen lässt. Es kann keine bestimmte Dämonenform gewählt werden, und durch diesen Zauber werden keine besonderen Fähigkeiten erworben.
13) Krallenfinger III (F*) [19408] R: S / D: 1min/St
Wie Krallenfinger I, außer dass der Angriff 3 Trefferwürfeln und einen Poolbonus von +40 besitzt.
14) Wahre Flexible Verteidigung (D*) [19409] R: S / D: 1min/St
Wie Flexible Verteidigung, außer dass der Ausweichen-Poolbonus des Zaubernden seinem doppelten Geschicklichkeitswert entspricht.
15) Viperngebiss III (F*) [19410] R: S / D: 1min/St
Wie Viperngebiss I, außer dass der Angriff mit 3 Trefferwürfeln und einem Bonus von +60 ausgeführt wird oder drei Bissangriffe (d. h. aus drei Mündern), wie in Viperngebiss I beschrieben, genutzt werden können.
16) Schlangenfinger (F*) [19411] R: S / D: 1min/St
Wie Schlangenarme, außer dass auch die Finger einer Hand zu Schlangen werden, sodass pro Runde ein Bissangriff mit 2 Trefferwürfeln und vier Bissangriffe mit 1 Trefferwürfel ausgeführt werden können. Alle 5 Angriffe haben einen Poolbonus von 140.
17) Wahre Krallenfinger (F*) [19412] R: S / D: 1min/St
Wie Krallenfinger I, außer dass der Angriff 4 Trefferwürfel mit einem Poolbonus von +60 hat.
18) Wahre sterbliche Form (F) [19413] R: S / D: 10min/St
Wie Sterbliche Form, außer dass der Zaubernde nun als jedes beliebige humanoide Wesen (oder als Mitglied seiner Rasse, wenn er selbst nicht humanoid ist) erscheinen kann, das er mindestens eine Minute lang gesehen

Üble Veränderungen II (Foul Changes II) [RCIV65]

böse Magier (Evil Magician, SL-30), böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30) und böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

1) Körpervorbereitung (U•) [19396] R: S / D: V
Bereitet den Körper des Zaubernden auf die Strapazen der anderen Zauber dieser Liste vor. Wird dieser Zauber nicht unmittelbar vor einem dieser Zauber gewirkt, erleidet der Zaubernde 1W10 Schaden und einen kritischen Treffer A durch Zerstörung für jede Stufe des Zaubers. Hinweis: •-Zauber benötigen keinen Zauber zum Wirken.
2) Kleine Körperverschiebung (F*) [19420] R: S / D: 1min/St
Versetzt einen kleinen Teil des Körpers des Zaubernden an eine andere Stelle seines Körpers. Beispielsweise könnte ein Auge an die Fingerspitze versetzt werden, um in ein kleines Loch zu schauen, oder ein Finger könnte an das Handgelenk versetzt werden, um eine Fessel zu lösen usw. Dieser Zauber kann nur kleine Körperteile wie Finger, Augen oder Mund versetzen.
3) Dämonenschwingen (F*) [19421] R: S / D: 1min/St
Dem Zaubernden wachsen große (6m Spannweite) dämonische Flügel. Der Zaubernde kann mit einer Geschwindigkeit von 25m/Runde fliegen. Während des Fluges kann er ein Gewicht tragen, das seiner normalen Tragkraft entspricht.
4) Spinnenbeine (F*) [19422] R: S / D: 1min/St
Lässt acht lange, spinnenähnliche Beine schnell aus den Seiten des Zaubernden wachsen. Diese Beine können bis zu 6m lang sein und den Zaubernden 5m in die Luft heben, wenn sie zum Laufen verwendet werden. Sie bewegen sich mit der normalen Bewegungsgeschwindigkeit des Zaubernden, können aber leicht durch riesige Netze navigieren und durch Wasser, Schlamm und ähnliche Substanzen laufen. Wenn dieser Zauber als Zauber der 7. Stufe gewirkt wird, können die Beine auch zum Laufen an Decken und Wänden verwendet werden.
5) Extraglied (F*) [19423] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde lässt ein zusätzliches Arm oder Bein wachsen. Diese Gliedmaße funktioniert in jeder Hinsicht wie eine normale Gliedmaße und kann an jeder beliebigen Stelle des Körpers des Zaubernden wachsen. Ein zusätzliches Bein erhöht alle Gleichgewichtsmanöver um +40 und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Zaubernde auf den Beinen bleibt, um 20 %, da er dadurch viel robuster und stabiler ist. Es verlangsamt den Zaubernden nicht, wenn er sich bewegt. Ein zusätzlicher Arm kann einen Schild halten, eine Waffe führen (mit der Hälfte des normalen Pools des Zaubernden) oder zum Wirken von Zaubern, Greifen von Gegenständen usw. verwendet werden. Der Zaubernde könnte Probleme haben, Kleidung zu finden, die um dieses zusätzliche Gliedmaß passt, und muss höchstwahrscheinlich ein Loch hinein schneiden. Wenn der Zaubernde eine Rüstung trägt, muss er einfach kreativ werden.
6) Augenspion (F) [19424] R: S / D: 1min/St
Eines der Augen des Zaubernden entwickelt winzige Fledermausflügel und kann vom Körper des Zaubernden wegfliegen (RS 2/0/0/0/1, Ausweichen Pool 100, LE 5). Der Zaubernde hat die vollständige Kontrolle über das Auge und kann durch es sehen. Das Auge hat keine Reichweite, fliegt aber mit einer Geschwindigkeit von 15m/Runde und wenn es nicht vor Ablauf der Wirkungsdauer zum Zaubernden zurückkehrt, verdorrt es und stirbt, und der Zaubernde hat nur noch ein Auge, wodurch er 3W10 Schaden durch den Verlust erleidet. Wenn das Auge Schaden nimmt, nimmt auch der Zaubernde den Schaden.
7) Stachel (F*) [19425] R: S / D: 1KR/St
Erzeugt einen 15cm Stachel an einer beliebigen Stelle am Körper des Zaubernden: Empfohlene Stellen sind der Unterarm, die Brust, die Stirn, der Handrücken oder die Handfläche (sofern die Hand nicht zum Greifen benötigt wird). Der Zaubernde kann mit dem Stachel einen Stichangriff durchführen. Der Zaubernde bekommt einen Pool, der seinem zauberbestimmenden Eigenschaftswert (Gabe, Glaube oder Geist) +40 entspricht. Die Werte der Waffe entsprechen einem Dolch, allerdings mit zwei Trefferwürfeln (ohne langsamer zu sein) und anstelle von Ge&Kr wird für die Berechnung der TP jeweils der zauberbestimmende Eigenschaftswert verwendet. Der Stachel kann auch einmal (danach ist er weg) als Armbrustangriff (Pool wie oben, Reicjhweite 30m) mit einem zusätzlichen Bonus von +40 abgefeuert werden.
8) Zungenfessel (F*) [19426] R: 3m / D: -
Der Zaubernde kann aus seinem Mund ein 1m langes, zungenartiges Projektil ausspucken, das einen Festhalten Angriff ausführt (Pool wie bei Stachel), indem es sich um die Gliedmaßen, den Kopf usw. des Ziels wickelt. Der Zaubernde kann pro drei Stufen, die er hat, eine Zungenfessel ausspucken, aber alle müssen in derselben Runde ausgespuckt werden.
9) Größere Körperverschiebung (F*) [19427] R: S / D: 1min/St
Wie kleine Körperverschiebung, außer dass jeder Teil des Körpers des Zaubernden an eine andere Stelle seines Körpers verschoben werden kann. Beispiele sind: Verschieben eines Arms an eine andere Stelle, an der er in einer bestimmten Situation nützlicher ist, oder Verschieben des Kopfes, einer Hand, des Gesichts usw.
10) Tentakel (F*) [19428] R: S / D: 1min/St
Zwei schwarze Tentakel wachsen aus den Seiten des Zaubernden. Jeder Tentakel ist 3m lang und kann für einen Festhalten-Angriff mit einem zusätzlichen Bonus von +40 (Poolberechnung wie bei Stachel) verwendet werden. Jeder Tentakel hat eine Stärke von 100.
11) Sterbliche Form (F) [19406] R: S / D: 10min/St
Eine begrenzte Illusion, die den Zaubernden (für Zauber und normales Sehen) wie einen normalen Menschen (oder was auch immer seine ursprüngliche Rasse war) erscheinen lässt. Dieser Zauber ist nützlich für Zaubernde, deren Aussehen durch die langfristige Anwendung dieser Liste verändert wurde, sowie für Nicht-Menschen wie Dämonen usw. Dieser Zauber lässt den Zaubernden nur so erscheinen, wie er vor der Veränderung seines Aussehens durch diese Liste aussah. Wenn er von einem Nicht-Menschen verwendet wird, lässt er ihn nicht wie einen bestimmten Menschen erscheinen. Er verbirgt auch keine Veränderungen durch bestimmte Zauber aus dieser Liste, die bereits gewirkt wurden.
12) Stachel II (F*) [19430] R: S / D: 1KR/St
Wie Stachel, jedoch werden zwei Stacheln erzeugt; diese können für separate Angriffe (Nah- und Fernkampf) oder als Nahkampf-Angriff mit 3 Trefferwürfeln (ohne langsamer zu sein) mit einem Bonus von +40 verwendet werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL107]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106) / Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

2) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F) [5271] R: B / D: 24h(V)
Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück, ein nackter Körper) für 24h oder bis das Objekt ein heftiger Schlag trifft (von einer Waffe getroffen, gefallen) oder bis das Objekt eine Attacke macht.
4) Schatten (F) [5272] R: S / D: 10min/St
Der Zaubernde und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gebieten fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
5) Fassade I (E) [7200] R: S / D: 1h/St
Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Zaubernden, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F) [5274] R: B / D: 24h(V)
Das Ziel und alles im alles bis 30cm um es herum wird unsichtbar, solange bis 24h vergangen sind oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) [5275] R: B / D: 24h(V)
Wie oben, aber der Zaubernde kann den Radius bis zu 30cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F) [25675] R: 3m / D: 24h
Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   · Untote
   · Dämonen
   · Tiere
   · künstliche Kreaturen
   · ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c) [7203] R: 30m / D: 1min/St(C)
Erschafft ein Duplikat des Zaubernden, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Zaubernde auch macht.
11) Fassade II (E) [7204] R: S / D: 1h/St
Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F) [5277] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c) [7206] R: S / D: 10min/St(C)
Der Zaubernde und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F) [5281] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c) [7208] R: 30m / D: 1min/St(C)
Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F) [5285] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c) [7210] R: S / D: 10min/St(C)
Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F) [7211] R: B / D: 24h(V)
Wie Unsichtbarkeit, aber der Zaubernde kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Untersuchungen (Analyses) [RCIII58]

magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Lebensmittel analysieren (I) [6520] R: 15cm / D: -
   Der Zaubernde erfährt Herkunft, Reinheit und allgemeinen Wert einer Ration Essen oder Getränke. Jegliche Verunreinigung wird entdeckt, jedoch wird nur der Typ angegeben (Bakterien, Gift, Dreck, Kot, Chemikalien usw.).
2) Text analysieren I (I c) [4202] R: S / D: 1min/St(C)
   Der Zaubernde kann einen Text in einer unbekannten Sprache lesen, aber nur Grundzüge verstehen.
3) Drogen & Gift analysieren (I) [6522] R: 30cm / D: -
   Wie Lebensmittel analysieren, identifiziert aber ein Gift / eine Droge und gibt dessen Stufe und das entsprechende Gegengift an.
4) Sprache analysieren I (c) [6523] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Text analysieren I, aber der Zaubernde versteht Gesprochenes, kann selber aber nicht sprechen.
5) Text analysieren II (I c) [4206] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Text analysieren I, der Zaubernde versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
6) Magie analysieren (I) [6525] R: 3m / D: -
   Ein Gegenstand, eine Person oder ein Ort können auf Vorhandensein magischer Kräfte untersucht werden, und von welcher Quelle der Macht die Magie kommt. Außerdem erhält der Zaubernde eine ungefähre Vorstellung der Herkunft und Art der Magie.
7) Sprache analysieren II (c) [6526] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Text analysieren II, aber der Zaubernde versteht Gesprochenes, kann selber aber nicht sprechen.
8) Text analysieren III (I c) [4211] R: S / D: 1min/St(C)
   Wie Text analysieren I, aber der Zaubernde versteht alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
9) Metall analysieren (I) [4204] R: 3m / D: -
   Gibt Herkunft und Art eines Metalls an und wann und wie bearbeitetes Metall gewonnen und bearbeitet wurde.
10) Forschen (I) [6529] R: B / D: -
    Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Sprache analysieren III (c) [6530] R: S / D: 1min/St
    Wie Text analysieren III, aber der Zaubernde versteht Gesprochenes, kann selber aber nicht sprechen.
12) Kode analysieren (c) [6531] R: S / D: 1min/St
    Wie Text analysieren III, aber codierte Texte werden vollständig verstanden.
13) Flüssigkeit analysieren (I) [6532] R: 3m / D: -
    Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
14) Festkörper analysieren (I) [6533] R: 3m / D: -
    Wie Metall analysieren, bezieht sich aber auf Festkörper.
15) Gas analysieren (I) [4205] R: 3m / D: -
    Gibt Herkunft und Art eines Gases an. Sofern zutreffend auch wann und wie es bearbeitet wurde.
16) Prosaische Magie analysieren (I) [6535] R: 30m / D: -
    Analysiert einen aktiven Zauber der prosaischen Magie. Gibt die Dauer, die Stufe des Zaubernden und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
17) Göttermagie analysieren (I) [6536] R: 30m / D: -
    Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Göttermagie.
19) Mentalmagie analysieren (I) [6537] R: 30m / D: -
    Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Mentalmagie.
20) Grundmagie analysieren (I) [6538] R: 30m / D: -
    Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Grundmagie.
22) Alte Magie analysieren (I) [6539] R: 30m / D: -
    Wie Prosaische Magie analysieren, analysiert aber einen Spruch der Alten Magie.
25) Tod analysieren (I) [4210] R: B / D: -
    Gibt Informationen über den Tod eines Lebewesens (Waffe, Zauber, vergangene Zeit usw.). Muß an dem Ort des Todes innerhalb von 24h oder in Gegenwart der Leiche ohne Zeitlimit gesprochen werden.
30) Mikroskopische Analyse (I U) [6541] R: S / D: 1min/St(C)
    Der Zaubernde kann mit seinem nächsten Zauber Informationen auf mikroskopischer Ebene sammeln.
50) Analyse (I) [4215] R: 3m / D: -
    Alle niedrigeren Sprüche (außer Überwachung, sofern auf der Liste vorhanden) können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.

Verändern (Shifting) [SL113]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111) / Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

1) Gleichgewicht (P *) [7452] R: S / D: V
   Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P) [7453] R: S / D: 10min
   Der Zaubernde kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P *) [5368] R: S / D: 1h
   Erlaubt es dem Zaubernden, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.
5) Wasserlunge (P *) [5369] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P) [7456] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P) [7457] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P) [5252] R: S / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann die Form seines Gesichts ändern und es dem Gesicht eines studierten Wesens anpassen.
11) Lungen verändern (P) [7459] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P) [7460] R: S / D: 10min/St
    Wie Rasse verändern, aber der Zaubernde kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P) [7461] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P) [7462] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Zaubernde kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P) [7463] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P) [7464] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P) [7465] R: S / D: 10min/St
    Wie Wasserform und Nebelform, aber der Zaubernde kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P) [7466] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration). Der Zaubernde kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Verkleidungen (Guises) [SL85]

Illusionisten (Illusionist, SL-6) und Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

1) Verschwimmen (F) [4382] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt das Ziel allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Schatten (E) [4903] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel und alle Gegenstände, die es bei sich trägt, erscheinen als Schatten und sind daher in dunklen Bereichen fast unsichtbar (je nach Situation ein Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen und Tarnen).
3) Fassade I (E) [4904] R: 3m / D: 1h/St
   Dem Ziel wird durch eine begrenzte Illusion das Aussehen einer anderen hominoiden Rasse mit bis zu 20 % Abweichung von seiner eigenen Größe verliehen. Die Illusion bewegt sich mit dem Ziel.
4) Zeichen (M) [4905] R: 6m / D: C / WW:-50
   Der Zaubernde kann dem Ziel durch Zeichensprache einfache Konzepte mitteilen (ja, nein, Hunger, auf Wiedersehen, usw.); dem Ziel wird es so erscheinen, als ob der Zaubernde seine Sprache spreche.
5) Verschiebung I (E) [4906] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel erscheint verschoben zu seiner wirklichen Position, was dazu führt, dass 10% der Angriffe auf das Ziel keinen Effekt haben. Jedesmal, wenn ein Angreifer so verfehlt, sinkt die Chance, dass dieser Gegner ein weiteres Mal verfehlt, um 5 %.
6) Fassade II (E) [4907] R: 3m / D: 1h/St
   Wie Fassade I, es kann aber ein weiterer Sinn hinzugefügt werden (Geruch, Gefühl ...)
7) Personifizierte Fassade (E) [4908] R: 3m / D: 1h/St
   Wie Fassade I, das Ziel kann aber das Aussehen einer bestimmten Person annehmen. Die Person muss vorher für mindestens eine Minute konzentriert beobachtet worden sein.
8) Personifizierte Stimme (E) [4909] R: 3m / D: 1h/St
   Wie Personifizierte Fassade, es wird jedoch die Stimme einer bestimmten Person imitiert. Die Person muss vorher mindestens eine Minute lang konzentriert angehört worden sein.
9) Fassade III (E) [4910] R: 3m / D: 1h/St
   Wie Fassade I, es können aber zwei weitere Sinne hinzugefügt werden.
10) Verschiebung II (E) [4911] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 20%.
11) Spiegelbilder (E) [25661] R: 3m / D: 6+1KR/St
    Der Zaubernde kann bis zu 5 Spiegelbilder des Ziels (auch sich selbst) erzeugen. Diese Spiegelbilder werden sich exakt wie das Ziel bewegen. Sobald ein Spiegelbild berührt wird, löst es sich auf, aber die anderen Spiegelbilder bleiben davon unbeeinflußt.
12) Abbild (E) [4912] R: S / D: 1min/St
    Erschafft ein Abbild des Zaubernden, das er steuern kann, wenn er sich konzentriert. Ansonsten bewegt sich das Abbild wie der Zaubernde.
13) Großes Verschwimmen (E) [4913] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Verschwimmen, es kann jedoch eine Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden verschwimmen.
14) Fassade V (E) [4914] R: 3m / D: 1h/St
    Wie Fassade I, es können jedoch alle Sinne hinzugefügt werden.
15) Verschiebung III (E) [4915] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 30%.
20) Verschiebung IV (E) [4916] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 40%.
25) Grosse Fassade I (E) [4917] R: 3m / D: 1h/St
    Wie Fassade I, es kann jedoch einer Zahl von vielen Ziele entsprechend der Stufe des Zaubernden ein neues Aussehen verliehen werden.
30) Verschiebung V (E) [4918] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Verschiebung I, die Chance, dass Angriffe fehlgehen, ist jedoch 50%.
50) Wechselnde Fassaden (E) [4919] R: 3m / D: 1h/St
    Wie Fassade V, der Zaubernde kann jedoch jede Runde eine neue Fassade annehmen.

Verkleidungen der Natur (Nature's Guises) [SL59]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12) und Waldläufer (Ranger, SL-7)

1) Chamäleon (F) [6150] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann die Färbung eines organischen Objekts annehmen, das er berührt. In vielen Situationen gibt dies einen Bonus von 10-50 (Meisterentscheid) auf das Talent sich Verstecken und eventuell auf Schleichen.
2) Schatten verstärken (F) [6929] R: 30mR / D: 10min/St
   Alle Schatten und Dunkelheit im Radius vertiefen sich, was einen Bonus von 25 auf Schleichen und Verstecken gibt. Wenn der Punkt, um den herum sich alles verdunkelt auf einem Objekt / Wesen ist, das sich bewegt, bewegt er sich mit.
3) Einfrieren (F c) [6930] R: 3m / D: C
   Bis zu 0,03m3/Stufe einer Flüssigkeit können eingefroren werden, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro KR. Die Temperatur fällt nicht unter -30 °C.
4) Lautlose Bewegungen (F) [6931] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann sich lautlos bewegen, solange er keinen Laut weiter als 30cm von seinem Körper entfernt verursacht. Gibt häufig einen Bonus von 10-50 auf die Talente sich Verstecken und Schleichen.
5) Mantel des Ichs (F c) [6932] R: S / D: C
   Der Zaubernde verschwimmt mit dem Hintergrund. Bonus von 75 auf das Talent sich Verstecken. Der Zaubernde darf sich nicht bewußt bewegen, ohne den Effekt zu zerstören.
6) Licht (3m) (F) [5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Dunkelheit (F) [6934] R: B / D: 10min/St
   Hüllt die Umgebung 3m um einen Punkt herum in Dunkelheit. Die Dunkelheit bewegt sich mit dem Punkt.
8) Schatten (F) [6935] R: S / D: 1h/St
   Der Zaubernde und die Objekte an seiner Person wirken wie Schatten und sind somit in dunklen Gegenden fast unsichtbar. In den meisten Situationen ergibt das einen Bonus von 25 bis 75 auf Schleichen, Beschatten und sich Verstecken.
10) Pflanzenfassade (F) [3743] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.
11) Leere Gedanken (P c) [3752] R: S / D: C
    Solange der Zaubernde sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.
13) Tierfassade (F) [3746] R: S / D: 10min/St
    Wie Pflanzenfassade, aber der Zaubernde erscheint als Tier.
15) Tiergedanken (P c) [6939] R: S / D: C
    Wie leere Gedanken, aber der Zaubernde kann sich bewegen und seine Gedanken wirken wie die eines Tieres.
20) Pflanzenform (F) [6940] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenfassade, aber der Zaubernde nimmt die Form einer Pflanze an, fühlt sich an wie eine Pflanze und sieht so aus, ändert aber seine Größe nicht.
25) Tierform (F) [6941] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde nimmt die Form eines Tieres an. Er hat allerdings nicht die Fähigkeit des Tieres.
30) Wahre Pflanzenform (F) [6942] R: S / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter der Pflanze an und der Zaubernde kann seine Größe verdoppeln oder halbieren.
50) Wahre Tierform (F) [6943] R: S / D: 1min/St
    Wie Tierform, aber der Zaubernde nimmt auch den Geruch und den physischen Charakter des Tieres an, kann allerdings keine besonderen Fähigkeiten (Feuer spucken, anti-magische Wirkung u.ä.) annehmen, aber er kann die physischen Eigenschaften (Attacke, Bewegungen u.ä.) übernehmen. Er kann weiterhin seine Größe verdoppeln oder halbieren.

Verlockungen (Allurement) [RCIII79]

Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

1) Ausstrahlung X (U) [27889] R: S / D: 10min/St
   Erhöht die persönliche Ausstrahlung des Zaubernden um 10 und sein Aussehen um 20.
2) Bezauberung des anderen Geschlechts I (M) [27891] R: 30m / D: 1h/St
   Ein humanoides Ziel des anderen Geschlechts glaubt, dass der Zaubernde ein guter Freund ist.
3) Aura (F) [6751] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um den Zaubernden, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
4) Pflanzen bezaubern (M) [27894] R: 30m / D: 1h/St
   Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, aber 1 empfindungsfähige Pflanze ist betroffen.
5) Verführung (M) [27896] R: 3m / D: V
   Der Zaubernde manipuliert ein humanoides Ziel emotional, sinnlich und/oder sexuell (kann zu emotionaler Bindung führen).
6) Bezauberung des anderen Geschlechts III (M) [27898] R: 30m / D: 1h/St
   Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, jedoch sind bis zu 3 Ziele betroffen.
7) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
8) Tiere bezaubern (M) [6660] R: 30m / D: 1h/St
   Ein Tier glaubt, der Zaubernde wäre ein guter Freund.
9) Gleichgeschlechtliche bezaubern (M) [27902] R: 30m / D: 1h/St
   Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, aber betrifft Humanoide des gleichen Geschlechts.
10) Bezauberung des anderen Geschlechts V (M) [27904] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, außer dass 5 Ziele betroffen sein können.
11) Ausstrahlung XX (U) [27906] R: S / D: 10min/St
    Wie Ausstrahlung X, aber 20 werden zur persönliche Ausstrahlung und 40 zum Aussehen hinzugefügt.
12) Wahre Bezauberung (M) [27908] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, außer dass ein beliebiges, fühlendes Wesen betroffen ist.
13) Große Aura (F) [27910] R: S / D: 10min/St
    Wie Aura, außer dass alle Kampf-Attacken um 4 und alle magischen Attacken um 20 erschwert werden.
14) Bezauberung des anderen Geschlechts VII (M) [27912] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, außer dass bis zu 7 Ziele betroffen sind.
15) Aufgabe (M) [4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
20) Bezauberung des anderen Geschlechts X (M) [27915] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezauberung des anderen Geschlechts I, wirkt jedoch auf bis zu 10 Ziele.
25) Wahre Aufgabe (M) [27917] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, jedoch führt ein Fehlschlag zum Tod.
30) Alkar (F) [27919] R: S / D: 10min/St
    Wie Aura, jedoch erscheint der Zaubernde wie ein Halbgott und die Angriffe werden um 6 bzw. 30 erschwert.
50) Meisterschaft der Verlockung (M) [27921] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann für die Dauer des Spruchs beliebige, niederstufige Zauber dieser Liste sprechen, ohne weitere Zauberpunkte aufwenden zu müssen.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Verstand Erosion (Mind Erosion) [SL29]

böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

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

Verstand heilen (Mind Healing) [SUC75]

Wundheiler (Lay Healer, SL-7)

1) Psychose entdecken (I) [7894] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt, ob ein Ziel eine Psychose hat, aber nicht welche.
2) Analyse (I) [7895] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann die Art und Ursache einer Psychose in einem Ziel herausfinden.
3) Beruhigen (M) [7896] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ein Ziel wird beruhigt.
4) Schrulle heilen (H) [7897] R: B / D: P
   Der Zaubernde heilt Ziel von einer Schrulle (Zucken, Tick o.ä.). Zauber muß gegen die Stufe der Schrulle (Meisterentscheid) einen WW machen.
5) Psychose unterdrücken (H) [7898] R: B / D: 1Tag/St
   Der Zaubernde kann den Effekt jeder Geisteskrankheit (auch mag.) unterdrücken.
6) Frivolität heilen (H) [7899] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann das Ziel von einer Gewohnheit heilen, die nur unnütze Zeitverschwendung ist.
7) Stottern heilen (H) [7900] R: B / D: P
   Heilt jedes Stottern.
8) Mutlosigkeit heilen (H) [7901] R: B / D: P
   Heilt alle Effekte von Mutlosigkeit.
9) Hyperaktivität heilen (H) [7902] R: B / D: P
   Heilt ein Ziel von Hyperaktivität und dergleichen.
10) Unersättlichkeit heilen (H) [7903] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von einer Geisteskrankheit, die Unersättlichkeit bewirkt.
11) Vorurteile heilen (H) [7904] R: B / D: P
    Heilt Vorurteile.
12) Manie / Depression heilen (H) [7905] R: B / D: P
    Heilt Depressionen und manische Depressionen.
13) Rückentwicklung heilen (H) [7906] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von irgendeiner Art Rückentwicklung.
14) Hysterie heilen (H) [7907] R: B / D: P
    Heilt Hysterie und ähnliche Symptome.
15) Emotionale Unordnung heilen (H) [7908] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von emotionaler Unordnung (was immer man sich darunter vorzustellen hat...)
16) Wahnvorstellung heilen (H) [7909] R: B / D: P
    Heilt Wahnvorstellungen.
17) Besessenheit heilen (H) [7910] R: B / D: P
    Heilt Besessenheit.
18) Paranoia heilen (H) [7911] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von Paranoia und falschen Vorstellungen.
19) Phobie heilen (H) [7912] R: B / D: P
    Heilt Phobien und Phobien-ähnliche Krankheiten.
20) Schizophrenie heilen (H) [7913] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von dem Problem mehrfacher Persönlichkeiten.
25) Katatonie heilen (H) [7914] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von Paralysen und katatonischer mentaler Unordnung.
30) Amnesie heilen (H) [7915] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von Gedächtnisverlusten (natürliche und künstliche).
50) Geistige Retardierung heilen (H) [7916] R: B / D: P
    Heilt ein Ziel von geistiger Zurückgebliebenheit (bringt sie auf einen normalen Level).

Verstand kontrollieren (Mind Control) [SLv16]

Mentalisten (Mentalist, SL-7) und Traumlord (Illusionisten-Variante) (Dream Lord (Illusionist Variant), RCIII-16)

1) Frage (M) [7778] R: 3m / D: -
   Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.
2) Schlaf (M) [7779] R: 15m / D: -
   Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.
3) Bezaubern (M) [7780] R: 15m / D: 10min/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.
4) Beruhigen (M) [7781] R: 30m / D: 1min/St
   Das Ziel unternimmt keine aggressiven/offensiven Handlungen und kämpft nur, wenn es angegriffen wird. Wenn der Zaubernde diesen Zauber auf ein bereits beruhigtes Ziel wirkt, fällt das Ziel in Schlaf.
5) Verwirrung (M) [4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Das Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen und keine Aktion beginnen. Es kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.
6) Angst (M) [3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Zaubernden und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
7) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
8) Halten (M c) [7785] R: 15m / D: C
   Das Opfer wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
9) Gefühle (M) [7786] R: 30m / D: 1min/St
   Verursacht eine beliebige Emotion beim Ziel.
10) Hypnose (M) [7787] R: 3m / D: 10min/St
    Ziel muß dem Zaubernden gehorchen wie in Suggestion beschrieben.
11) Koma (M) [7788] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf / WW:20
    Verursacht ein Koma.
12) Wahres Bezaubern (M) [7789] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
15) Geas (M) [7790] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe (muß innerhalb seiner Fähigkeiten liegen), kann er sie nicht erfüllen, bekommt er vom Meister festgesetzte Auflagen.
16) Wahres Halten (M c) [7791] R: 15m / D: C / WW:-20
    Ziel ist gelähmt und kann nichts mehr machen.
18) Verstand brechen (M) [7792] R: 15m / D: P
    Ziel wird zu Gemüse (was die Geisteskräfte angeht).
19) Verwünschung (F) [26014] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zaubernden einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zaubernde muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
20) Wahrer Schlaf (M) [7793] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf / WW:-20
    Ziel ist bewußtlos und kann nicht aufgeweckt werden.
25) Wahres Geas (M) [7794] R: 3m / D: V
    Wie Geas, aber das Ziel wird bei Mißerfolg mit einem krit. Treffer `E` von jeder der Tabellen der krit. Treffer bestraft.
29) Anklage (F) [26074] R: ∞ / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zaubernden verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zaubernden. Wenn der Verbrecher dem Zaubernden bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zaubernden in seinem Besitz befindet, so kann der Zaubernde versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zaubernde kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zaubernden.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zaubernde, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
30) Wahre Verstandkontrolle (M c) [7795] R: 100m / D: 1min/St(C)
    Der Zaubernde hat totale Kontrolle über den Verstand des Opfers. Nach dem Sprechen des Zaubers ist die Reichweite 1,5Km / Stufe.
31) Dunkle Verwünschung (F) [26125] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Zaubernden gerichtet werden kann.
50) Verstand beherrschen (M c) [7796] R: 100m / D: 1min/St(C)
    Wie Wahre Verstandkontrolle, aber die Dauer ist permanent (bis der Spruch gebrochen wird), der Zaubernde muß sich nur konzentrieren um dem Opfer Befehle zu geben, Nur ein Ziel kann auf diese Weise auf einmal kontrolliert werden.
51) Verwünschung des Untergangs (F) [26150] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, hunderte von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
    Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand meistern (Mind Mastery) [SLv11]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Speichern (S) [7410] R: S / D: bis Auslösen
   Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *) [7411] R: 6m / D: C
   Der Zaubernde ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P) [7412] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c) [7413] R: S / D: 1Thema(C)
   Der Zaubernde bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P) [6587] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.
7) Beobachten (P c) [7415] R: 30m / D: 1Beobachtung(C)
   Der Zaubernde kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P) [7416] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c) [6589] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Zaubernden wird verändert.
10) Verknüpfung (P c) [7418] R: S / D: 1Thema(C)
    Der Zaubernde kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P) [6591] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der MAW des Zaubernden wird verändert.
12) Selbstbeherrschung (P c) [7420] R: S / D: 1Situation(C)
    Der Zaubernde kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P) [7421] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c) [7422] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Zaubernde kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P) [7423] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c) [7424] R: S / D: 1Thema(C)
    Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Zaubernden so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c) [6596] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P) [7426] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c) [7427] R: 30m / D: 1Beobachtung(C)
    Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F) [26014] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Dieser Zauber erlaubt dem Zaubernden einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zaubernde muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c) [7428] R: S / D: 1Thema(C)
    Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c) [7429] R: S / D: 1Situation(C)
    Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F) [26074] R: ∞ / D: besonders
    Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zaubernden verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zaubernden. Wenn der Verbrecher dem Zaubernden bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zaubernden in seinem Besitz befindet, so kann der Zaubernde versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zaubernde kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zaubernden.
    Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zaubernde, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F) [26125] R: ∞ / D: bis gebrochen
    Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Zaubernden gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c) [7430] R: S / D: C

Der Zaubernde reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.

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

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

1) Warnung (S *) [7431] R: S / D: -
Warnt den Zaubernden, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I) [7432] R: S / D: -
Der Zaubernde erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U) [7433] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P) [7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Der Zaubernde glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Der Zaubernde kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I) [7435] R: 3m/St / D: -
Der Zaubernde erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Zaubernde oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U) [7436] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U) [7437] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U) [7438] R: S / D: 1min/St
Das Gehirn des Zaubernden wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U) [7439] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U) [7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Zaubernden können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U) [7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Zaubernde erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U) [7442] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U) [7443] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M) [7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Der Zaubernde erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Zaubernden zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U) [7445] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *) [7446] R: S / D: V(P)
Der Zaubernde kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Der Zaubernde kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U) [7447] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F) [7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Zaubernde mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Zaubernde ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Zaubernde überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *) [28676] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen Widerstandswurf machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiekundigen). Gelingt dieser WW, so muss der angegriffene Zaubernde seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *) [7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Zaubernden für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U) [7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Zaubernden wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verstand unterwandern (Mind Subversion) [SL28]

Macabre (Macabre, RCIII-11) und böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

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

Verstand zerstören (Mind Destruction) [SL98]

Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Kleinere Schmerzen (M) [5512] R: 30m / D: 10min/5Fehlwurf
   Ziel bekommt 25% seiner momentanen Lebensenergie abgezogen, Die Lebensenergiepunkte kommen nach Ablauf der Dauer wieder zurück, wenn das Opfer nicht gestorben ist.
2) Benommenheit I (M) [5513] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel ist benommen.
3) Desorientierung (M) [5514] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
   Ziel bekommt -25 auf alle Orientierungs-, Wahrnehmungs- und Initiativewürfe.
4) Ungleichgewicht (M) [5515] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
   Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Manöverwürfe.
5) Störungen (M) [5516] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
   Wie Desorientierung, aber Ziel bekommt -25 auf alle Kampfwürfe (AT / PA usw.)
6) Benommenheit III (M) [5517] R: 30m / D: 3KR/10Fehlwurf
   Ziel ist benommen.
7) Größere Schmerzen (M) [5518] R: 30m / D: 10min/5Fehlwurf
   Wie Kleinere Schmerzen, zieht aber 50% der verbliebenen Lebensenergiepunkte ab.
8) Vergessen (M) [5519] R: 3m / D: P
   Ziel vergißt eine Periode (1min/Stufe) seiner Vergangenheit, wie der Zaubernde es wünscht.
9) Wort des Schmerzes (M *) [5520] R: 30m / D: P
   Wie Größere Schmerzen, aber der Schaden muß geheilt werden.
10) Verstandschock (M) [5521] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Wie Desorientierung, Ungleichgewicht und Störungen auf einmal.
11) Blackout (M) [5522] R: 15m / D: P
    Für 10 Minuten pro Tag hat das Opfer einen Blackout (zufällige Zeit). Ziel kann in dieser Zeit nichts tun oder denken.
12) Benommenheit V (M) [5523] R: 30m / D: 5KR/10Fehlwurf
    Ziel ist benommen.
13) Verstand leeren (M) [5524] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Der Verstand des Opfers ist für die Dauer komplett leer. Er kann nicht denken, nichts tun, Zeit messen o.ä. Er ist für 1 KR danach benommen.
14) Große Verwirrung (M) [5525] R: 30m / D: 1h/5Fehlwurf
    Betrifft Stufe Ziele. Jedes Ziel kann nur mit 50% eine Entscheidung treffen (kann sich noch verteidigen).
15) Verstand brechen (M) [5526] R: 30m / D: 1Tag/10Fehlwurf
    Ziel ist ein lallender Idiot. Er kann herumgeführt werden, aber keine Aktionen machen.
20) Verlorene Erfahrung (M) [5527] R: 30m / D: P
    Ziel verliert 5% seiner Abenteuerpunkte.
25) Große Schmerzen (M) [5528] R: 100m / D: P
    Wie Kleinere Schmerzen, betrifft aber Stufe Ziele, die Lebensenergie kann nur durch Heilung zurückgegeben werden und die Reichweite ist 100m.
30) Großer Verstandschock (M) [5529] R: 100m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Wie Verstandschock, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.
50) Großes Verstand leeren (M) [5530] R: 100m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Wie Verstand leeren, betrifft aber Stufe Ziele und dir Reichweite ist 100m.

Verstecken (Hiding) [SL131]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12) und Mystiker (Mystic, SL-7)

1) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
2) Nichtsichtbarkeit (F) [5271] R: B / D: 24h(V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück, ein nackter Körper) für 24h oder bis das Objekt ein heftiger Schlag trifft (von einer Waffe getroffen, gefallen) oder bis das Objekt eine Attacke macht.
3) Schatten (F) [5272] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde und alles was er trägt, scheinen ein Schatten zu sein und sind in dunklen Gebieten fast unsichtbar (Bonus auf Verstecken und Schleichen 25-75).
4) Stille (F) [5273] R: S / D: 1min/St
   Alle Geräusche, die im Umkreis von 30cm um den Zaubernden entstehen werden komplett verschluckt, +25 auf Schleichen.
5) Unsichtbarkeit (30cm) (F) [5274] R: B / D: 24h(V)
   Das Ziel und alles im alles bis 30cm um es herum wird unsichtbar, solange bis 24h vergangen sind oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
6) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) [5275] R: B / D: 24h(V)
   Wie oben, aber der Zaubernde kann den Radius bis zu 30cm variieren.
7) Bildschirm (F c) [5276] R: 30m / D: C
   Erschafft einen 10 m² großen Bildschirm, auf dem der Zaubernde irgendeine unbewegliche Szene plazieren kann, Sie erscheint dreidimensional und normal.
8) Vortäuschen I (F) [5277] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Jedesmal, wenn der Gegner nicht trifft, reduziert sich die Chance um 5%.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F) [25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
9) Keine Sinne (F) [5278] R: B / D: 24h(V)
   Wie Unsichtbarkeit, aber der Zaubernde kann auch durch Geruch und Geräusche nicht entdeckt werden.
10) Mystikerschatten (F c) [5279] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Erschafft ein Duplikat des Zaubernden, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Zaubernde auch macht.
11) Unsichtbarkeit (bis 3m) (F) [5280] R: B / D: 24h(V)
    Wie oben, aber der Zaubernde kann den Radius auf bis zu 3m variieren.
12) Vortäuschen II (F) [5281] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 20%.
13) Plätten (P) [5282] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde `plättet` sich soweit, bis er nur noch zwei Dimensionen hat. Er kann so nicht mehr von der Seite gesehen werden und durch Ritzen gleiten.
14) Verschmelzen (F) [5283] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann mit jedem unbelebten, festen Material verschmelzen (bis zu 30cm tief), Er ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten.
15) Nichtanwesenheit (P c) [5263] R: S / D: C
    Der Zaubernde ist durch Entdeckungszauber nicht zu lokalisieren oder einzuordnen.
20) Vortäuschen III (F) [5285] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 30%.
25) Nicht entdecken (P) [5286] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde und was er trägt können durch ...entdecken-Sprüche nicht mehr entdeckt werden.
30) Vortäuschen V (F) [5287] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit eine `nicht-Treffer-Chance` von 50%.
50) Wahres Verstecken (P c) [5288] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann mit einem Material verschmelzen, Nichtanwesenheit und Nicht entdecken benutzen und die Umgebung beobachten, alles mit diesem einem Spruch.

Vertreibungen (Exorcism) [RCI180]

Paladine (Paladin, RCI-41)

1) Reinigen (F) [6647] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.
2) Dämonen entdecken (I c) [25828] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Der Zaubernde kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
3) Dämonen vertreiben I (F M c) [6648] R: 3m / D: C
   Läßt einen Typ I Dämon fliehen.
6) Dämonen bannen I (F M) [6649] R: 3m / D: 1Jahr/St
   Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
8) Dämonen vertreiben II (F M c) [6650] R: 3m / D: C
   Läßt einen Typ II Dämon fliehen.
10) Dämonen bannen II (F M) [6651] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ II Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
12) Dämonen vertreiben III (F M c) [6652] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ III Dämon fliehen.
14) Dämonen bannen III (F M) [6653] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ III Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
16) Dämonen vertreiben IV (F M c) [6654] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ IV Dämon fliehen.
18) Dämonen bannen IV (F M) [6655] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ IV Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
20) Dämonen vertreiben V (F M c) [6656] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ V Dämon fliehen.
25) Dämonen bannen V (F M) [6657] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ V Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
30) Dämonen vertreiben VI (F M c) [6658] R: 3m / D: C
    Läßt einen Typ VI Dämon fliehen.
50) Dämonen bannen VI (F M) [6659] R: 3m / D: 1Jahr/St
    Verbannt einen Typ VI Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Visionen (Visions) [RCII69]

Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Raten (I *) [7002] R: S / D: -
Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
2) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Träume I [15448] R: S / D: Schlaf
Der Zaubernde hat einen Traum zu einem Thema, das kurz vor dem Schlafengehen festgelegt wurde; beschränkt auf einmal pro Nacht.
4) Vision der Vergangenheit (1min/St) (I) [15431] R: B / D: C
Der Zaubernde bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1min/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Zaubernde beim Sprechen des Zaubers berührt. Der Zaubernde ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.
5) Eingebung V (I) [6880] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
6) Vorahnung I * [15450] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Handlung eines Wesens in der nächsten Runde voraus; Einzelheiten werden nicht erfahren (z. B. Angriff im Nahkampf, Zauber wirken; aber keine Details zum Angriffsziel oder zum Zauber).
7) Visionen Führer (I) [6635] R: S / D: V
Wenn dieser Zauber unmittelbar vor einem Vision der Vergangenheit-Zauber gewirkt wird, erhält der Zaubernde die Fähigkeit, die Vergangenheit zu scannen, indem er "die zeitliche Lage bedeutender Ereignisse spürt".
8) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I) [16285] R: B / D: C
Der Zaubernde erhält eine Vision von bis zu 1 Stunde/Stufe in die Vergangenheit (einschließlich Sehen und Hören). Die Vision muss mit einem Ort oder Gegenstand in Verbindung stehen, der zum Zeitpunkt des Zauberspruchs berührt wurde. Der Zaubernde befindet sich in Trance, solange er sich konzentriert.
9) Eingebung X (I) [6882] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
10) Träume III [15454] R: S / D: Schlaf
Wie Träume I, jedoch mit einer Begrenzung auf 3 Träume pro Nacht zu unterschiedlichen Themen.
11) Vorahnung III * [15455] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung I, jedoch kann der Zaubernde entweder die Handlungen von drei Wesen für die nächste Runde oder die Handlungen eines Wesens für die nächsten drei Runden vorhersagen.
12) Vision der Vergangenheit (1Tag/St) (I) [16288] R: B / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
13) Vergangenes speichern (I*) [15439] R: S / D: -
Der Zaubernde kann diesen Zauber während eines Vision der Vergangenheit Zaubers wirken. Er speichert ein Bild einer Person oder eines Ortes, das später von einer anderen Vision der Vergangenheit verwendet werden kann, um sich an einem anderen Ort oder zu einer anderen Zeit auf das gespeicherte Bild zu konzentrieren.
14) Zaubervorahnung * [15452] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung I, jedoch werden bei einer Zauberaktion der zu wirkende Zauber und das Ziel bekannt gegeben.
15) Wahre Eingebung (I) [6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
16) Vision der Vergangenheit (1Jahr/St) (I) [16293] R: S / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
18) Visionen Ort (I) [6642] R: S / D: -
Wenn der Zaubernde ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.
19) Vorahnung V * [15457] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung I, außer dass die Handlungen von 5 Wesen oder die Handlungen eines Wesens für die nächsten fünf Runden vorhergesagt werden können.
20) Große Träume [15458] R: S / D: Schlaf
Wie Träume I, außer dass die Begrenzung bei 5 Träumen pro Nacht zu beliebigen Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.
25) Vision der Vergangenheit (10Jahre/St) (I) [16295] R: B / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 10 Jahre pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
30) Wahre Vorahnung * [15459] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung I, außer dass der Zaubernde die Handlungen aller Wesen innerhalb von 30m um ihn herum vorhersagen kann.
50) Wahre Träume (I) [15234] R: S / D: Schlaf
Wie Träume I, außer dass die Begrenzung bei 10 Träumen pro Nacht zu beliebigen Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.

Visionen der Vergangenheit (Past Visions) [SL121]

Seher (Seer, SL-7)

1) Herkunft (I) [6624] R: B / D: -
Der Zaubernde hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herstammt.
2) Fluch entdecken (I) [7054] R: B / D: -
Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
3) Vision der Vergangenheit (1min/St) (I) [15431] R: B / D: C
Der Zaubernde bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1min/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Zaubernde beim Sprechen des Zaubers berührt. Der Zaubernde ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.
4) Wissen über Magie (I) [7055] R: B / D: -
Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
5) Visionen Führer (I) [6635] R: S / D: V
Wenn dieser Zauber unmittelbar vor einem Vision der Vergangenheit-Zauber gewirkt wird, erhält der Zaubernde die Fähigkeit, die Vergangenheit zu scannen, indem er "die zeitliche Lage bedeutender Ereignisse spürt".
6) Vision des Gegenstands [15434] R: B / D: -
Erzeugt eine Vision von einem bedeutenden Ereignis in der Vergangenheit eines Objekts.
7) Vision der Vergangenheit (10min/St) (I) [15435] R: B / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1min/St), außer dass der Zaubernde bis zu 10 min pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
9) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I) [16285] R: B / D: C
Der Zaubernde erhält eine Vision von bis zu 1 Stunde/Stufe in die Vergangenheit (einschließlich Sehen und Hören). Die Vision muss mit einem Ort oder Gegenstand in Verbindung stehen, der zum Zeitpunkt des Zauberspruchs berührt wurde. Der Zaubernde befindet sich in Trance, solange er sich konzentriert.
10) Erforschen (I) [4208] R: B / D: -
Gibt die wesentlichen Eigenschaften über den Aufbau und Zweck eines magischen Gegenstands an.
11) Vision der Vergangenheit (1Tag/St) (I) [16288] R: B / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
13) Vergangenes speichern (I*) [15439] R: S / D: -
Der Zaubernde kann diesen Zauber während eines Vision der Vergangenheit Zaubers wirken. Er speichert ein Bild einer Person oder eines Ortes, das später von einer anderen Vision der Vergangenheit verwendet werden kann, um sich an einem anderen Ort oder zu einer anderen Zeit auf das gespeicherte Bild zu konzentrieren.
14) Fluch analysieren (I) [15440] R: B / D: -
Analysiert den Ursprung eines Fluchs, seine Magieart und gibt eine Vorstellung von seiner Wirksamkeit (d. h. seine Stufe).
15) Vision der Vergangenheit (1Jahr/St) (I) [16293] R: S / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 1 Jahr/Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
20) Visionen Ort (I) [6642] R: S / D: -
Wenn der Zaubernde ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.
25) Vision der Vergangenheit (10Jahre/St) (I) [16295] R: B / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 10 Jahre pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
30) Vision der Vergangenheit (100Jahre/St) (I) [15444] R: B / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde bis zu 100 Jahre pro Stufe in die Vergangenheit blicken kann.
50) Wahre Vision der Vergangenheit (I) [15445] R: S / D: C
Wie Vision der Vergangenheit (1h/St), außer dass der Zaubernde ohne zeitliche Grenze in die Vergangenheit blicken kann.

Visionen der Zukunft (Future Visions) [SL21]

Seher (Seer, SL-7)

1) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Eingebung III (I) [6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
4) Träume I [15448] R: S / D: Schlaf
   Der Zaubernde hat einen Traum zu einem Thema, das kurz vor dem Schlafengehen festgelegt wurde; beschränkt auf einmal pro Nacht.
5) Eingebung V (I) [6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
6) Vorahnung I * [15450] R: 30m / D: -
   Sagt die wahrscheinlichste Handlung eines Wesens in der nächsten Runde voraus; Einzelheiten werden nicht erfahren (z. B. Angriff im Nahkampf, Zauber wirken; aber keine Details zum Angriffsziel oder zum Zauber).
8) Träume II [15451] R: S / D: Schlaf
   Wie Träume I, jedoch begrenzt auf 2 Träume pro Nacht zu unterschiedlichen Themen.
9) Zaubervorahnung * [15452] R: 30m / D: -
   Wie Vorahnung I, jedoch werden bei einer Zauberaktion der zu wirkende Zauber und das Ziel bekannt gegeben.
10) Eingebung X (I) [6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
11) Träume III [15454] R: S / D: Schlaf
    Wie Träume I, jedoch mit einer Begrenzung auf 3 Träume pro Nacht zu unterschiedlichen Themen.
13) Vorahnung III * [15455] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung I, jedoch kann der Zaubernde entweder die Handlungen von drei Wesen für die nächste Runde oder die Handlungen eines Wesens für die nächsten drei Runden vorhersagen.
15) Wahre Eingebung (I) [6887] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Vorahnung V * [15457] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung I, außer dass die Handlungen von 5 Wesen oder die Handlungen eines Wesens für die nächsten fünf Runden vorhergesagt werden können.
25) Große Träume [15458] R: S / D: Schlaf
    Wie Träume I, außer dass die Begrenzung bei 5 Träumen pro Nacht zu beliebigen Themen liegt, die der Zaubernde auswählt.
30) Wahre Vorahnung * [15459] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung I, außer dass der Zaubernde die Handlungen aller Wesen innerhalb von 30m um ihn herum vorhersagen kann.
50) Wahre Zaubervorahnung * [15460] R: 30m / D: -
    Wie Wahre Vorahnung, außer dass neben den Handlungen auch die Art des Zaubers und das Ziel bekannt sind.

Visionen des Geistes (Mind Visions) [SL20]

Seher (Seer, SL-7) und Verzauberer (Enchanter, RCIV-7)

1) Frage I (M) [15461] R: 3m / D: -
   Das Ziel muss eine einfache Frage kurz beantworten. Die Frage wird mental gestellt und beantwortet.
3) Frage III (M) [15462] R: 3m / D: -
   Wie Frage I, außer dass das Ziel 3 Fragen (1/Runde) beantworten muss.
5) Gedanken (I M c) [7725] R: 30m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die Oberflächengedanken des Ziels. Wenn diesem sein WW um mehr als 25 gelingt, so merkt es, was vorgeht. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein Wesen konzentrieren.
6) Mentales einordnen (I *) [7693] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt die Rasse, den Beruf, die Zunft und den MAW eines Wesens.
7) Wahrheit I (I) [15465] R: 3mR / D: 1min
   Der Zaubernde weiß, wenn jemand innerhalb des Radius lügt.
8) Wahrheit (I) [15466] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde weiß, ob das Ziel lügt.
10) Tiefe Gedanken (I M c) [7728] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Wie Gedanken, aber der Zaubernde erfährt auch noch die Gründe und Gedankenmuster hinter den Oberflächengedanken.
11) Wahrheit III (I) [15468] R: 3mR / D: 3min
    Wie Wahrheit I, außer dass die Dauer 3 Minuten beträgt.
13) Wahrheit V (I) [15469] R: 3mR / D: 5min
    Wie Wahrheit I, außer dass die Dauer 5 Minuten beträgt.
14) Ferne Wahrheit (I) [15470] R: 3m/St / D: C
    Wie Wahrheit, nur dass die Reichweite 3m/St beträgt.
15) Geistige Untersuchung (I M c) [7731] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Wie Tiefe Gedanken, aber der Zaubernde kann auch alle bewußten Erinnerungen des Ziels erkennen, mit einer Geschwindigkeit von 1 Szene pro KR.
20) Vergangene Wahrheit (I) [15472] R: 3mR / D: 1min
    Wie Wahrheit I, außer dass es während eines Zaubers Vision der Vergangenheit aus der Seher-Spruchliste Visionen der Vergangenheit gewirkt werden kann; erkennt Lügen von jedem, der in der Vision spricht.
25) Geistige Tiefenuntersuchung (I M c) [7733] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Wie geistige Untersuchung, aber der Zaubernde kann auch die unbewußten Erinnerungen und Erfahrungen sehen.
30) Gedanken stehlen (M c) [7735] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Der Zaubernde kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung aus dem Verstand des Opfers entfernen.
50) Wahre Wahrheit (I) [15475] R: V / D: V
    Wie Wahrheit I mit einer Dauer von 1 Minute/Stufe oder wie Wahrheit mit einer Reichweite von 30m pro Stufe.

Visionen des Untergangs (Visions of Doom) [RCH50]

Chaos Magier (Warlock, RCII-7)

1) Vision des Unglücks I (I) [14076] R: 30m / D: 1 Vision
Das Ziel erhält eine Vision von bevorstehendem Unglück, wie z. B. dem Verlust eines wertvollen Gegenstands, dem Bruch einer Waffe in einem entscheidenden Moment usw. Diese Vision wird nicht mit einer Todesszene in Verbindung gebracht (z. B. würde die Vision zeigen, wie ein Seil reißt und das Ziel fällt, aber nicht den plötzlichen Stopp am Ende des Sturzes).
2) Vision des Untergangs I (I) [14077] R: 30m / D: 1 Vision
Das Ziel erhält eine Vision des bevorstehenden Untergangs, die das Ziel selbst betrifft. Das Ziel erhält Visionen von wichtigen Ereignissen, die in seiner Nähe oder Umgebung stattfinden werden. Da es jedoch viele Wege gibt, die die Vision nehmen kann, sieht das Ziel nur schlechte Ergebnisse in Bezug auf seine eigene Zukunft. Daher wurde den Personen, die diesem Zauber ausgesetzt waren, der Name „Untergangsprophet" gegeben. (Wenn das Ziel beispielsweise im Begriff ist, einen Raum voller wütender Orks zu betreten, könnte es die Vision erhalten, dass seine gesamte Abenteuergruppe ausgelöscht wird.)
3) Vision des Todes I (I) [14078] R: 30m / D: 1 Vision
Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel Visionen aus der Vergangenheit erhält. Die Vision muss mit einer Todesszene in Verbindung stehen, die sich zum Zeitpunkt der Vision in der Nähe des Ziels ereignet hat.
4) Albtraum I (I) [14079] R: 30m / D: 1 Schlafphase
Das Ziel träumt von wichtigen Situationen/Ereignissen, die es betreffen und in naher Zukunft eintreten könnten. Da jede potenzielle Situation viele mögliche Ergebnisse hat, sieht das Ziel nur ein Ergebnis, nämlich das schlimmstmögliche. Daher wird eine Person, die diesem Zauber ausgesetzt war, als Unheilsprophet bezeichnet. Diese Träume manifestieren sich als Albträume während der nächsten Schlaf-/Meditationsphase des Ziels.
5) Spiegelvision I (I) [14080] R: 30m / D: 24h
Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel die Visionen jedes Mal erhält, wenn es auf eine spiegelnde Oberfläche blickt (d. h. Spiegel, glasige oder glänzende Oberflächen, die Licht reflektieren können).
6) Vision des Unglücks II (I) [14081] R: 30m / D: 2 Visionen
Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel zwei Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.
7) Vision des Untergangs II (I) [14082] R: 30m / D: 2 Visionen
Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel zwei Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.
8) Vision des Todes II (I) [14083] R: 30m / D: 2 Visionen
Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel zwei Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.
9) Albtraum II (I) [14084] R: 30m / D: 2 Schlafphasen
Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten beiden Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
10) Spiegelvision II (I) [14085] R: 30m / D: 2 Tage
Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel zwei Tage lang betroffen ist.
11) Vision des Unglücks III (I) [14086] R: 30m / D: 3 Visionen
Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel drei Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.
12) Vision des Untergangs III (I) [14087] R: 30m / D: 3 Visionen
Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel drei Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.
13) Vision des Todes III (I) [14088] R: 30m / D: 3 Visionen
Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel drei Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.
14) Albtraum III (I) [14089] R: 30m / D: 3 Schlafphasen
Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten drei Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
15) Spiegelvision III (I) [14090] R: 30m / D: 3 Tage
Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel drei Tage lang betroffen ist.
16) Vision des Unglücks IV (I) [14091] R: 30m / D: 4 Visionen
Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel vier Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.
17) Vision des Untergangs IV (I) [14092] R: 30m / D: 4 Visionen
Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel vier Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.
18) Vision des Todes IV (I) [14093] R: 30m / D: 4 Visionen
Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel vier Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.
19) Albtraum IV (I) [14094] R: 30m / D: 4 Schlafphasen
Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten vier Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
20) Spiegelvision IV (I) [14095] R: 30m / D: 4 Tage
Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel vier Tage lang betroffen ist.
25) Wahre Visionen des Unglücks (I) [14096] R: 30m / D: St/5 Visionen
Wie Vision des Unglücks I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Visionen von bevorstehendem Unglück erhält.
30) Wahre Visionen des Untergangs (I) [14097] R: 30m / D: St/5 Visionen
Wie Vision des Untergangs I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Visionen von bevorstehendem Untergang erhält.
35) Wahre Vision des Todes (I) [14098] R: 30m / D: St/5 Visionen
Wie Vision des Todes I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Visionen von Todesfällen aus der Vergangenheit erhält.
40) Wahrer Alptraum (I) [14099] R: 30m / D: St/5 Schlafphasen
Wie Albtraum I, außer dass das Ziel in den nächsten Stufe / 5 (abgerundet) Schlafphasen von Albträumen vom Tod heimgesucht wird.
50) Wahre Spiegelvision (I) [14100] R: 30m / D: St/5 Tage
Wie Spiegelvision I, außer dass das Ziel Stufe / 5 (abgerundet) Tage lang betroffen ist.

Wächter der Hellsicht (Guarded Sight) [RCH85]

Seher (Seer, SL-7)

1) Wissen über Wahrsagen [14101] R: B / D: -
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, festzustellen, ob es zu einem bestimmten Ort, Gegenstand oder einer bestimmten Person Prophezeiungen gibt, wer die Prophezeiung gemacht hat und ob sie sich bereits erfüllt hat. Außerdem gewährt dieser Zauber dem Zaubernden einen Bonus von +30 für das Enträtseln prophetischer und orakelhafter Rätsel. Dieser Zauber funktioniert nur in unmittelbarer Nähe (physischem Kontakt) zum Ziel der Prophezeiung.
2) Wahrsagen trüben (D) [14102] R: B / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, zu versuchen, das Sehen, die Vision oder das Wahrsagen anderer zu trüben. Bei Erfolg sieht der Wahrsager seine Vision wie durch einen Nebel und erhält nur 50% des Wissens, das er ohne Behinderung gewonnen hätte. Wenn der Betrachter versuchen möchte, den Nebel zu durchdringen, muss der Angreifer zunächst einen Widerstandswurf mit einem Malus von -15 durchführen. Bei Erfolg muss der Verteidiger anschließend einen Widerstandswurf mit einem Bonus von +15 durchführen. Bei einem Fehlschlag des Angreifers enden dieser und alle zukünftigen Angriffe auf den Zauber mit dieser Vision. Wenn der Verteidiger seinen Widerstandswurf erfolgreich besteht, ist das Ergebnis das gleiche. Wenn der Verteidiger scheitert, wird der Nebel aufgerissen und dauerhaft aufgelöst. Wenn er nicht zerstört wird, hält der Nebel für einen Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 1 an.
3) Untersuchungen entdecken (I) [15478] R: 3mR/St / D: 10min/St
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden zu erkennen, ob zur Zeit ein Spähzauber jeglicher Art in oder auf etwas innerhalb des Wirkungsbereichs angewendet wird oder nicht.
4) Hellseherlabyrinth (D) [14104] R: B / D: V
Dieser Zauber erschafft ein Labyrinth, das immer dann auftritt, wenn ein Hellseherversuch auf das vom Zaubernden festgelegte Ziel unternommen wird. Das Labyrinth kann nicht zerstört werden, aber es kann durch einen Wurf von (1-100 (offen) + Intelligenz + Stufe) gegen den Wurf des Verteidigers von (1-100 (offen) + Intelligenz + Stufe + 20) durchquert werden. Ist der Wurf des Verteidigers höher, muss der Angreifer diese Wahrsagung aufgeben. Ist der Wurf des Verteidigers um 50 oder mehr höher, verliert sich der Angreifer für 10-100 Minuten im Labyrinth. Ist der Wurf des Angreifers höher, wird das Labyrinth überwunden und das ursprüngliche Ziel seiner Hellseherei steht vor ihm. Dieser Zauber hält für 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 3 an.
5) Irreführende Hellseherei (D) [14105] R: B / D: V
Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine Hellseherei fehlschlagen lassen und sie auf ein sehr ähnliches Ziel ausrichten, das so ähnlich ist, dass der Hellseher eine Wahrnehmungs- / Erinnerungsprobe und anschließend eine Intelligenzprobe erfolgreich durchführen muss, um zu erkennen, dass etwas nicht stimmt und was es ist. Dieser Zauber kann nicht aufgehoben werden, da mit einer bestimmten Wahrsagerei nur ein Objekt untersucht werden kann. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 4 an.
7) Hellseherabwehr II (D) [14107] R: S / D: V
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, zwei beliebige Zauber zu kombinieren, die vor Wahrnehmungen schützen. Zuerst wird dieser Zauber gewirkt, dann werden die Abwehrzauber gewirkt, jeweils innerhalb von 3 Runden nacheinander. Dies ist die einzige Möglichkeit, Abwehrzauber auf ein einzelnes Ziel zu kombinieren. Ein Hellseher muss alle Verteidigungszauber überwinden, bevor er sein Ziel sehen kann. Dieser Zauber hält so lange an wie der Verteidigungszauber mit der kürzesten Wirkungsdauer.
8) Wächter der Hellseherei I (FD) [14108] R: B / D: V
Der Zaubernde kann einen Wächter zwischen das Ziel und alle potenziellen Hellseher stellen. Der Wächter ist eigentlich ein präkognitiver Schatten des Zaubernden und würde sich genauso entscheiden wie der Zaubernde, um zu siegen. Der Wahrsager hat 1 Runde Zeit, um zu entscheiden, ob er mit dem Wächter kämpfen will, bevor dieser angreift. Der Wächter lässt niemanden passieren, außer denjenigen, der ihn dort aufgestellt hat. Der Kampf mit dem Wächter erfolgt durch Willenskraft, und der Wächter hat einen Willen von 50. Der Hellseher muss den Wächter kontrollieren, um an ihm vorbeizukommen. Wenn er ihn beherrscht, hat der Hellseher die Wahl, den Wächter sofort zu töten oder ihn weiter das Objekt bewachen zu lassen. Sobald er ihn kontrolliert (Willenduell gewonnen), hat der Hellseher einen Bonus von +25 auf alle zukünftigen Hellseherversuche, die diesen Wächter passieren, und wenn er ihn beherrscht (Willenduell mit mindestens 50 gewonnen), hat er einen Bonus von +50 auf den Wächter. Wenn der Wächter die Kontrolle erlangt, kann er den Charakter aus der Hellseherei vertreiben und hat die Möglichkeit, dem Hellseher einen C kritischen Treffer durch Aufprall zuzufügen. Wenn der Wächter den Hellseher beherrscht, kann er den Hellseher vertreiben, ihn festhalten und mit C kritischen Treffern durch Aufprall (1/Runde) schlagen oder den Hellseher zwingen, zukünftige Willenskämpfe für den Wächter zu bestreiten. Solange der Hellseher diese Wettkämpfe gewinnt, wird er weiterhin vom Wächter festgehalten, während sein Körper in ein Koma fällt. Wenn er besiegt wird, kann der neue Hellseher entweder den alten Hellseher sofort töten oder ihn freilassen. In beiden Fällen muss er dann gegen den nächsten gefangenen Hellseher in der Reihe oder gegen den Wächter selbst kämpfen. Der Wächter kann jederzeit von dem Zaubernden gebannt werden.
9) Gefälschtes Hellsehen (DI) [14109] R: B / D: V
Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einem Subjekt eine falsche Vision auferlegen, die von Hellsehern entdeckt werden soll. Die falsche Vision muss relativ einfach sein und darf nicht länger als 24 Stunden projiziert werden. Das heißt, die Ereignisse in der Vision dürfen nicht länger als 24 Stunden andauern. Der einzige Weg, diesen Zauber zu durchbrechen, besteht darin, wiederholt zu hellsehen und die Dauer ablaufen zu lassen oder zu bemerken, dass etwas äußerst unwahrscheinlich ist oder dass sich die Ereignisse in der Hellseherei wiederholen. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 8.
10) Hellsehen spüren (P•) [14110] R: S / D: P
Einmal erlernt, ermöglicht diese Fähigkeit (kein Zauber erforderlich) dem Zaubernden zu erkennen, wenn ein Wahrnehmungsversuch auf ihn unternommen wurde.

Wächter der Wahrsagerei (Scrying Guard) [RCII48]

Chaos Magier (Warlock, RCII-7)

1) Wissen über Wahrsagen [14101] R: B / D: -
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, festzustellen, ob es zu einem bestimmten Ort, Gegenstand oder einer bestimmten Person Prophezeiungen gibt, wer die Prophezeiung gemacht hat und ob sie sich bereits erfüllt hat. Außerdem gewährt dieser Zauber dem Zaubernden einen Bonus von +30 für das Enträtseln prophetischer und orakelhafter Rätsel. Dieser Zauber funktioniert nur in unmittelbarer Nähe (physischem Kontakt) zum Ziel der Prophezeiung.
2) Wahrsagen trüben (D) [14102] R: B / D: V
Ermöglicht es dem Zaubernden, zu versuchen, das Sehen, die Vision oder das Wahrsagen anderer zu trüben. Bei Erfolg sieht der Wahrsager seine Vision wie durch einen Nebel und erhält nur 50% des Wissens, das er ohne Behinderung gewonnen hätte. Wenn der Betrachter versuchen möchte, den Nebel zu durchdringen, muss der Angreifer zunächst einen Widerstandswurf mit einem Malus von -15 durchführen. Bei Erfolg muss der Verteidiger anschließend einen Widerstandswurf mit einem Bonus von +15 durchführen. Bei einem Fehlschlag des Angreifers enden dieser und alle zukünftigen Angriffe auf den Zauber mit dieser Vision. Wenn der Verteidiger seinen Widerstandswurf erfolgreich besteht, ist das Ergebnis das gleiche. Wenn der Verteidiger scheitert, wird der Nebel aufgerissen und dauerhaft aufgelöst. Wenn er nicht zerstört wird, hält der Nebel für einen Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 1 an.
3) Wahrsagen erkennen (I) [14103] R: 3mR/St / D: 10min/St
Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zaubernden zu erkennen, ob ein Wahrsagungszauber jeglicher Art in oder auf etwas innerhalb des Wirkungsbereichs verwendet wird.
4) Hellseherlabyrinth (D) [14104] R: B / D: V
Dieser Zauber erschafft ein Labyrinth, das immer dann auftritt, wenn ein Hellseherversuch auf das vom Zaubernden festgelegte Ziel unternommen wird. Das Labyrinth kann nicht zerstört werden, aber es kann durch einen Wurf von (1-100 (offen) + Intelligenz + Stufe) gegen den Wurf des Verteidigers von (1-100 (offen) + Intelligenz + Stufe + 20) durchquert werden. Ist der Wurf des Verteidigers höher, muss der Angreifer diese Wahrsagung aufgeben. Ist der Wurf des Verteidigers um 50 oder mehr höher, verliert sich der Angreifer für 10-100 Minuten im Labyrinth. Ist der Wurf des Angreifers höher, wird das Labyrinth überwunden und das ursprüngliche Ziel seiner Hellseherei steht vor ihm. Dieser Zauber hält für 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 3 an.
5) Irreführende Hellseherei (D) [14105] R: B / D: V
Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine Hellseherei fehlschlagen lassen und sie auf ein sehr ähnliches Ziel ausrichten, das so ähnlich ist, dass der Hellseher eine Wahrnehmungs- / Erinnerungsprobe und anschließend eine Intelligenzprobe erfolgreich durchführen muss, um zu erkennen, dass etwas nicht stimmt und was es ist. Dieser Zauber kann nicht aufgehoben werden, da mit einer bestimmten Wahrsagerei nur ein Objekt untersucht werden kann. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 4 an.
6) Wahrsagungsexplosion (DM) [14106] R: B / D: V
Der Zaubernde setzt eine psychische Explosion zwischen dem Objekt und allen potenziellen Hellsehern ein. Das Ziel erleidet jede Runde einen A kritischen Treffer durch Aufprall, solange die Hellseherei des geschützten Objekts andauert. Der Zauber hält 1 Wahrsagungsversuch pro Stufe des Zaubernden minus 1 an.
7) Hellseherabwehr II (D) [14107] R: S / D: V
Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, zwei beliebige Zauber zu kombinieren, die vor Wahrnehmungen schützen. Zuerst wird dieser Zauber gewirkt, dann werden die Abwehrzauber gewirkt, jeweils innerhalb von 3 Runden nacheinander. Dies ist die einzige Möglichkeit, Abwehrzauber auf ein einzelnes Ziel zu kombinieren. Ein Hellseher muss alle Verteidigungszauber überwinden, bevor er sein Ziel sehen kann. Dieser Zauber hält so lange an wie der Verteidigungszauber mit der kürzesten Wirkungsdauer.
8) Wächter der Hellseherei I (FD) [14108] R: B / D: V
Der Zaubernde kann einen Wächter zwischen das Ziel und alle potenziellen Hellseher stellen. Der Wächter ist eigentlich ein präkognitiver Schatten des Zaubernden und würde sich genauso entscheiden wie der Zaubernde, um zu siegen. Der Wahrsager hat 1 Runde Zeit, um zu entscheiden, ob er mit dem Wächter kämpfen will, bevor dieser angreift. Der Wächter lässt niemanden passieren, außer denjenigen, der ihn dort aufgestellt hat. Der Kampf mit dem Wächter erfolgt durch Willenskraft, und der Wächter hat einen Willen von 50. Der Hellseher muss den Wächter kontrollieren, um an ihm vorbeizukommen. Wenn er ihn beherrscht, hat der Hellseher die Wahl, den Wächter sofort zu töten oder ihn weiter das Objekt bewachen zu lassen. Sobald er ihn kontrolliert (Willenduell gewonnen), hat der Hellseher einen Bonus von +25 auf alle zukünftigen Hellseherversuche, die diesen Wächter passieren, und wenn er ihn beherrscht (Willenduell mit mindestens 50 gewonnen), hat er einen Bonus von +50 auf den Wächter. Wenn der Wächter die Kontrolle erlangt, kann er den Charakter aus der Hellseherei vertreiben und hat die Möglichkeit, dem Hellseher einen C kritischen Treffer durch Aufprall zuzufügen. Wenn der Wächter den Hellseher beherrscht, kann er den Hellseher vertreiben, ihn festhalten und mit C kritischen Treffern durch Aufprall (1/Runde) schlagen oder den Hellseher zwingen, zukünftige Willenskämpfe für den Wächter zu bestreiten. Solange der Hellseher diese Wettkämpfe gewinnt, wird er weiterhin vom Wächter festgehalten, während sein Körper in ein Koma fällt. Wenn er besiegt wird, kann der neue Hellseher entweder den alten Hellseher sofort töten oder ihn freilassen. In beiden Fällen muss er dann gegen den nächsten gefangenen Hellseher in der Reihe oder gegen den Wächter selbst kämpfen. Der Wächter kann jederzeit von dem Zaubernden gebannt werden.
9) Gefälschtes Hellsehen (DI) [14109] R: B / D: V
Mit diesem Zauber kann der Zaubernde einem Subjekt eine falsche Vision auferlegen, die von Hellsehern entdeckt werden soll. Die falsche Vision muss relativ einfach sein und darf nicht länger als 24 Stunden projiziert werden. Das heißt, die Ereignisse in der Vision dürfen nicht länger als 24 Stunden andauern. Der einzige Weg, diesen Zauber zu durchbrechen, besteht darin, wiederholt zu hellsehen und die Dauer ablaufen zu lassen oder zu bemerken, dass etwas äußerst unwahrscheinlich ist oder dass sich die Ereignisse in der

Waffen des Chaos (Chaotic Weapons) [RCIII46]

Chaos Lord (Chaotic Lord, RCIII-11)

1) Chaostreffer I (F) [13982] R: B / D: 1KR/St
Dieser Zauber wird auf eine Waffe gewirkt; wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, erhält das Ziel zusätzlich zum normalen kritischen Treffer einen kritischen Treffer durch Körperveränderung A.
2) Geringerer Skeletttreffer (F) [13983] R: B / D: 1KR/St
Wie Chaostreffer I, außer dass der zusätzlich ein kritischer Treffer ein Treffer A durch Aufprall ist.
3) Geringerer Gifttreffer (F) [13984] R: B / D: 1KR/St
Ermöglicht es dem Zaubernden, eine Waffe giftig zu machen. Wenn die Waffe einen kritischen Treffer verursacht, muss das Ziel dem Gift widerstehen. Das Gift wirkt sich auf eine der Eigenschaften des Ziels aus und reduziert diesen Wert um 1 Punkt/Runde, bis die Gesamtreduktion 1 Punkt/1 Fehlschlag erreicht oder bis das Gift neutralisiert ist. Wenn der Wert auf Null reduziert wird, ist das Ziel tot.
Wirf 1W10, um zu bestimmen, auf welchen Wert sich das Gift auswirkt: 1) Kr, 2) Ge, 3) Re, 4) In, 5) Sb, 6) pA, 7) W/E, 8) Gab, 9) Gla, 10) Gei.
4) Chaostreffer II (F) [13985] R: B / D: 1KR/St
Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung B ist.
5) Vampirtreffer I (F) [13986] R: B / D: 1KR/St
Wie Geringerer Gifttreffer, außer dass das Ziel 1W10-Lebensenergie pro Runde verliert, solange es sich innerhalb von 30m um die Waffe befindet. Wenn die Waffe losgelassen wird, so bewegt sich diese mit 3m/KR auf das Ziel zu. Jedes Ziel, das durch eine Waffe mit Vampirtreffer getötet wird, hat eine Chance von 1 %/Stufe, zu einem Vampir zu werden.
6) Skeletttreffer (F) [13987] R: B / D: 1KR/St
Wie Geringer Skeletttreffer, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer C durch Aufprall ist.
7) Gifttreffer (F) [13988] R: B / D: 1KR/St
Wie Geringerer Gifttreffer, außer dass zwei Eigenschaften gleichzeitig reduziert werden. Wenn eine Eigenschaft zweimal gewürfelt wird, wird diese in jeder Runde um 2 reduziert.
8) Vampirtreffer II (F) [13989] R: B / D: 1KR/St
Wie Vampirtreffer I, außer dass die Entzugsreichweite 100m beträgt und die Waffe sich mit 8m/KR bewegen kann. Die Chance, ein Vampir zu werden, erhöht sich auf 2 %/Stufe.
9) Chaostreffer III (F) [13990] R: B / D: 1KR/St
Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung C ist.
10) Größerer Gifttreffer (F) [13991] R: B / D: 1KR/St
Wie Kleiner Gifttreffer, außer dass 3 Eigenschaften gleichzeitig reduziert werden. Wenn eine Eigenschaft zweimal gewürfelt wird, verliert dieser Wert 2 Punkte/Runde; wenn sie dreimal gewürfelt wird, verliert sie 3 Punkte/Runde.
11) Vampirtreffer III (F) [13992] R: B / D: 1KR/St
Wie Vampirtreffer I, außer dass die Entzugsreichweite 150m beträgt und die Bewegungsgeschwindogkeit der Waffe auf 15m/KR erhöht wird. Die Chance, ein Vampir zu werden, erhöht sich auf 3 %/Stufe.
12) Größerer Skeletttreffer (F) [13993] R: B / D: 1KR/St
Wie Geringerer Skeletttreffer, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Aufprall der Kategorie E ist.
13) Chaostreffer IV (F) [13994] R: B / D: 1KR/St
Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung D ist.
14) Lebenskraftentzug I (F) [13995] R: B / D: 1KR/St
Wie Vampirtreffer I, außer dass Lebensenergie mit einer Rate von 2/s entzogen wird. Die Wahrscheinlichkeit, ein Vampir zu werden, steigt auf 4 %/Stufe.
15) Geringerer Schlangentreffer (F) [13996] R: B / D: 1KR/St
Wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, können die Wunden nicht auf normale Weise geheilt werden: Blutungen hören nicht auf, Gehirnerschütterungen heilen nicht, gebrochene Knochen wachsen nicht zusammen und heilen nicht usw.
Kräuter und Magie können solche Wunden heilen.
15) Prosaische Magie Treffer (F) [13997] R: B / D: 1KR/St
Wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, verliert das Ziel 24 Stunden lang alle Prosaische Magie-Zauber.
16) Lebenskraftentzug II (F) [13998] R: B / D: 1KR/St
Wie Lebenskraftentzug I, außer dass der Entzug 4/s beträgt. Die Chance, ein Vampir zu werden, steigt auf 5 %/Stufe.
17) Grundmagietreffer (F) [13999] R: B / D: 1KR/St
Wenn die Waffe ihren nächsten kritischen Treffer erzielt, verliert das Ziel 24 Stunden lang alle Grundmagie-Zauber. Hybride Zauberwirker, deren Reiche auch die Grundmagie umfassen, verlieren die Hälfte ihrer Zauber und können 24 Stunden lang keine Grundmagie-Zauber wirken.
18) Mentalmagietreffer (F) [14000] R: B / D: 1KR/St
Wie Grundmagietreffer, betrifft aber Mentalmagie.
19) Göttermagietreffer (F) [14001] R: B / D: 1KR/St
Wie Grundmagietreffer, betrifft aber Göttermagie.
20) Chaostreffer V (F) [14003] R: B / D: 1KR/St
Wie Chaostreffer I, außer dass der kritische Treffer ein kritischer Treffer durch Körperveränderung „E" ist.
20) Alte Magie Treffer (F) [14002] R: B / D: 1KR/St
Wie Prosaische Magie Treffer, betrifft aber auf Alte Magie.
25) Schlangentreffer (F) [14004] R: B / D: 1KR/St
Wie Geringerer Schlangentreffer, außer dass nur Magie diese Wunde heilen kann. Kräuter und normale Heilung haben keine Wirkung.
30) Lebenskraftentzug III (F) [14005] R: B / D: 1KR/St
Wie Lebenskraftentzug I, außer dass der Entzug 6/s beträgt. Die Wahrscheinlichkeit, ein Vampir zu werden, steigt auf 6 %/Stufe.
50) Größerer Schlangentreffer (F) [14006] R: B / D: 1KR/St
Wie Geringerer Schlangentreffer, außer dass es kein bekanntes Heilmittel gibt.

Waffen meistern (Weapon Mastery) [SUC51]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6)

1) Art speichern (I *) [4463] R: S / D: P
   Speichert die Individuellen Merkmale einer Waffe und ihrer Handhabung, für den späteren Gebrauch. Dieser Spruch muß bei jeder Waffenart, die der Zaubernde lernen will gesprochen werden. Der Zaubernde muß die Waffe und ihre Handhabung sehen können, um sie zu speichern. Er kann die Waffe dann mit Grundpool plus 10 benutzen.
2) Handschuhe (F *) [4464] R: 3m / D: 1KR/St
   Erschafft ein Paar eiserner Handschuhe aus magischer Energie für die Dauer des Spruchs. Nachdem der Zauber vollendet ist, erscheinen sie irgendwo innerhalb des Radius: Zu Füßen des Zaubernden, an den Händen des Ziels, im Rucksack, im Essen usw.
3) Dolch (F *) [4465] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Dolch.
4) Kurzschwert (F *) [4466] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzschwert.
5) Handaxt (F *) [4467] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Handaxt.
6) Keule (F *) [4468] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Keule.
7) Schleuder (F *) [4469] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Schleuder.
8) Kampfstab (F *) [4470] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kampfstab.
9) Speer (F *) [4471] R: 3m / D: 1KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Speer.
10) Art lernen I (I *) [4472] R: 3m / D: 1KR/St
    Mithilfe dieses Spruchs kann der Zaubernde eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 20 handhaben.
11) Breitschwert (F *) [4473] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitschwert (entspricht auch einem Schwert).
12) Kriegsbeil (F *) [4474] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegsbeil.
13) Kurzbogen (F *) [4475] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzbogen.
14) Lanze (F *) [4476] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Lanze.
15) Art lernen II (I *) [4477] R: 3m / D: 1KR/St
    Mithilfe dieses Spruchs kann der Zaubernde eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 30 handhaben.
16) Schild (F *) [4478] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Schild.
17) Langbogen (F *) [4479] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Langbogen.
18) Zweihänder (F *) [4480] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Zweihänder.
19) Kriegshammer (F *) [4481] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegshammer.
20) Kleine zeitweilige Veränderung (F *) [4482] R: 3m / D: 1KR/St
    Irgendeine der oben genannten Waffen wird hierdurch zu einer Waffe +(Stufe/2). Ein Zaubernder der 30. Stufe könnte also einen Langbogen +15 erschaffen.
25) Waffe machen (F *) [4483] R: 3m / D: 1KR/St
    Hiermit kann der Zaubernde eine `gespeicherte` Waffe erschaffen. Nur individuelle Waffen können erschaffen werden (keine Ballistae oder Katapulte usw.).
30) Zeitweilige Verzauberung (F *) [4484] R: 3m / D: 1KR/St
    Wie kleine zeitweilige Veränderung, erschafft aber Waffen mit einem Bonus +1 pro Stufe. Ein Zaubernder der 30. Stufe könnte also ein Kriegsbeil +30 erschaffen.
50) Kritischer Treffer (F *) [4485] R: 3m / D: 1KR/St
    Läßt jede der durch die niedrigeren Sprüche erschaffenen Waffen einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Zaubernden verursachen. Der Zaubernde kann nur einen Spruch Kritischer Treffer aktiv haben. Kann auch auf Fernkampfwaffen angewendet werden.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCIV69]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43) und geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

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

Wahre Sicht (True Sight) [SL19]

Seher (Seer, SL-7)

1) Wassersicht (U) [15494] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann durch 3m/Stufe Wasser (auch trübes Wasser) hindurchsehen, als wäre es Tag.
2) Nachtsicht (U) [15495] R: S / D: C
   Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde in normaler Dunkelheit sehen kann.
3) Holzsicht (U c) [5415] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.
4) Beobachten (3m) (U) [15497] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung auswählen und hat von diesem Punkt aus ein Sichtfeld; er kann sich drehen, aber nicht bewegen (es können Objekte wie Wände dazwischenstehen, er muss den Punkt bei Zauberbeginn aber sehen können und darf sich nicht mehr als 3m von diesem entfernen).
5) Fernes Auge (3m/St) (U) [15498] R: 3m/St / D: C
   Der Blickpunkt des Zaubernden kann unabhängig bis zu 3m/Stufe entfernt werden (bewegt sich mit 3m/Runde); der Zaubernde muss physisch in der Lage sein, dorthin zu gelangen (z. B. kann er seinen Blickpunkt nicht durch Wände oder geschlossene Türen senden).
6) Unsichtbares sehen (U) [15499] R: S / D: C
   Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde unsichtbare Objekte sehen kann.
7) Steinsicht (U c) [5417] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.
8) Eisensicht (U c) [5418] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.
9) Illusionen durchschauen (U) [15502] R: S / D: C
   Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde alle Illusionen durchschauen kann.
10) Beobachten (3m/St) (U) [15503] R: S / D: C
    Wie Beobachten (3m), außer dass der Blickpunkt bis zu 3m/Stufe entfernt sein kann.
11) Metallsicht (U) [15504] R: S / D: C
    Wie Eisensicht, außer dass jedes nicht verzauberte Metall durchschaut werden kann.
12) Sehen in magischer Dunkelheit (U) [15505] R: S / D: C
    Wie Nachtsicht, außer dass der Zaubernde auch durch magisch erzeugte Dunkelheit sehen kann.
13) Beobachten II (U) [15506] R: S / D: C
    Wie Beobachten (3m), außer dass 2 Punkte in einer Entfernung von bis zu 30m gleichzeitig beobachtet werden können.
14) Beobachten (30m/St) (U) [15507] R: S / D: C
    Wie Beobachten (3m), außer dass die Reichweite 30m/Stufe beträgt.
15) Wartende Beobachtung (U) [15508] R: S / D: 1Tag/St(C)
    Wie Beobachten (30m/St), außer dass der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss, bis der Zauber durch eine Bewegung ausgelöst wird, die vom Beobachtungspunkt aus gesehen werden kann; der Zaubernde muss sich bei Auslösung innerhalb von 30m/Stufe um den Beobachtungspunkt herum befinden.
20) Wandsicht (U) [15509] R: S / D: C
    Wie Wassersicht, außer dass der Zaubernde durch jede nicht magische Wand hindurchsehen kann.
25) Fernes Auge (30m/St) (U) [15510] R: 30m/St / D: C
    Wie Fernes Auge (3m/St), außer dass die Reichweite 30m/Stufe beträgt.
30) Wahres Beobachten (U) [15511] R: 30m/St / D: 1min/St
    Wie Beobachten (30m/St), außer dass der Zaubernde sich nicht konzentrieren muss (d. h. er wirft nur alle paar Runden einen Blick darauf) und die Dauer 1 Min./Stufe beträgt.
50) Wahre Sicht (U) [15512] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann durch alle unbelebten Materialien innerhalb von 3m/Stufe hindurchsehen.

Wahre Wahrnehmung (True Perception) [SL19]

Seher (Seer, SL-7)

1) Gegenwart (P*) [7690] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde ist sich aller fühlenden/denkenden Lebewesen in seiner Reichweite bewußt.
2) Illusionen erkennen (U) [15514] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann einen Gegenstand oder Ort (bis zu einer Reichweite von 1,5m) überprüfen und feststellen, ob es sich um eine Illusion handelt oder ob eine Illusion darauf liegt.
3) Mentales Muster speichern (I*) [15515] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde speichert das mentale Muster des Ziels; kann später verwendet werden, um eine bestimmte Person durch Finden zu lokalisieren.
4) Analysieren (I*) [15516] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann eine der folgenden Eigenschaften eines Ziels bestimmen: Beruf, Zunft, Rasse oder Stufe.
5) Finden (30m/St) (I c) [7694] R: 30m/St / D: C
   Der Zaubernde erhält die Richtung und Entfernung zu einem ungeschützten Geist, dessen mentales Muster er mittels Mentales Muster speichern gespeichert hat.
6) Mentales einordnen (I *) [7693] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde erfährt die Rasse, den Beruf, die Zunft und den MAW eines Wesens.
7) Wahrnehmung (10m) (I*) [15519] R: 30m / D: C
   Wie Gegenwart, und der Zaubernde erhält zusätzlich die allgemeine Kenntnis der Handlungen jedes Wesens (z. B. dass das Wesen einen Zauber wirkt, aber nicht, welcher Zauber gewirkt wird).
8) Langes Ohr (U) [15520] R: 3m/St / D: C
   Der Hörpunkt des Zaubernden kann um bis zu 3m/Stufe entfernt werden (bewegt sich mit 3m/Runde); der Zaubernde muss physisch in der Lage sein, dorthin zu gelangen (z. B. kann er seinen Hörpunkt nicht durch Wände oder geschlossene Türen schicken).
10) Wahrnehmung (3m/St) (I*) [15521] R: 3m/St / D: C
    Wie Wahrnehmung (10m), aber mit Radius 3m pro Stufe.
11) Fernes mentales Muster speichern (I*) [15522] R: 30m/St / D: -
    Wie Mentales Muster speichern, außer dass die Reichweite 30m pro Stufe beträgt, wenn das Ziel wahrgenommen wird (mental oder durch Sehen).
13) Fernes mentales einordnen (I*) [15523] R: 30m/St / D: -
    Wie Mentales einordnen, außer dass die Reichweite 30m pro Stufe beträgt, wenn das Ziel wahrgenommen wird (mental oder durch Sehen).
14) Finden (1,5km/St) (I) [15524] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Finden (30m/St), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.
15) Ferne Sinne (3m/St) (U) [15525] R: 3m/St / D: C
    Wie Langes Ohr, außer dass alle Sinne beteiligt sind.
20) Finden (7,5km/St) (I) [15526] R: 7,5km/St / D: C
    Wie Finden (30m/St), aber mit Reichweite 7500m pro Stufe.
25) Ferne Sinne (1,5km/St) (U) [15527] R: 1,5km/St / D: C
    Wie Ferne Sinne (3m/St), außer dass die Reichweite 1500m pro Stufe beträgt und der Sinnespunkt mit bis zu 30m pro Runde bewegt werden kann.
30) Wahre ferne Sinne (U) [15528] R: ∞ / D: C
    Wie Ferne Sinne (3m/St), allerdings ohne Reichweitenbeschränkung und der Sinnespunkt mit bis zu 50m pro Runde bewegt werden kann.
50) Wahres Finden (I) [7706] R: ∞ / D: C
    Wie Finden (30m/St), aber ohne Reichweitenbegrenzung.

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

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Wahrnehmung durch andere (Sense Through Others) [SL120]

Seher (Seer, SL-7)

1) Tiersicht (30m) (P) [15530] R: 30m / D: C
Der Zaubernde kann durch die Augen jedes nicht intelligenten Tieres in Reichweite sehen. Das Tier muss sichtbar sein oder mittels Gegenwart oder Mentales Muster speichern & Finden lokalisiert werden (nur für den ersten Kontakt).
3) Tiersinne (30m) (P) [15531] R: 30m / D: C
Wie Tiersicht (30m), außer dass alle Sinne des Tieres genutzt werden können.
5) Sicht verschmelzen (30m) (P) [15532] R: 30m / D: C
Wie Tiersicht (30m), außer dass jedes Wesen genutzt werden kann.
6) Tiersicht (100m) (P) [15533] R: 100m / D: C
Wie Tiersicht (30m), aber mit Reichweite 100m.
8) Tiersinne (100m) (P) [15534] R: 100m / D: C
Wie Tiersinne (30m), aber mit Reichweite 100m.
10) Sicht verschmelzen (100m) (P) [15535] R: 100m / D: C
Wie Sicht verschmelzen (30m), aber mit Reichweite 100m.
11) Tiersicht (150m) (P) [15536] R: 150m / D: C
Wie Tiersicht (30m), aber mit Reichweite 150m.
12) Sinne verschmelzen (30m) (P) [15537] R: 30m / D: C
Wie Sicht verschmelzung (30m), außer dass alle Sinne des Wesens genutzt werden können.
13) Tiersinne (150m) (P) [15538] R: 150m / D: C
Wie Tiersinne (30m), aber mit Reichweite 150m.
15) Sicht verschmelzen (150m) (P) [15539] R: 150m / D: C
Wie Sicht verschmelzen (30m), aber mit Reichweite 150m.
20) Tiersinne (1,5km/St) (P) [15540] R: 1,5km/St / D: C
Wie Tiersinne (30m), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.
25) Sicht verschmelzen (1,5km/St) (P) [15541] R: 1,5km/St / D: C
Wie Sicht verschmelzen (30m), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.
30) Sinne verschmelzen (1,5km/St) (P) [15542] R: 1,5km/St / D: C
Wie Sinne verschmelzung (30m), aber mit Reichweite 1500m pro Stufe.
50) Wahres Sinne verschmelzen (P) [15543] R: ∞ / D: C
Wie Sinne verschmelzen (30m), aber ohne Reichweitenbeschränkung.

Wege der Anziehung (Alluring Ways) [RCIV061]

Houri (Houri, RCIV-6)

1) Aufmerksamkeit (M*) [14604] R: 30m / D: -
Die Aufmerksamkeit des Ziels richtet sich auf die Zaubernde.
2) Redegewandtheit (P*) [14605] R: S / D: 10min
Unabhängig davon, ob die Zaubernde lügt oder nicht, scheint das Ziel alles zu glauben, was sie sagt (für die Zwecke der Fähigkeit Lügen erkennen, Zaubersprüche usw.).
3) Männer bezaubern III (M) [14606] R: 15m / D: C
Die Zaubernde bezaubert 3 Männer mit ihrer bezaubernden Rede und lässt sie ihre Umgebung vergessen. Sie werden ihr weiter zuhören, solange sie weiterredet.
4) Verführen (P*) [14607] R: S / D: -
Die Zaubernde erhält einen Bonus von +25 auf ihren Minnekünste und Verführen Talentwert.
5) Silberzunge (M*) [14608] R: S / D: 10min
Ermöglicht es der Zaubernde, so gut zu lügen, dass ein Zuhörer alles glaubt, was nicht offensichtlich von der beobachteten Realität abweicht.
6) Anziehungskraft (M*) [14609] R: 30m / D: 1KR
Das Ziel versucht, sich der Zaubernden zu nähern, bis es nicht mehr als 1 Meter von ihr entfernt ist.
7) Ekstase (M) [14610] R: B / D: 1KR/5Fehlwurf
Das Ziel befindet sich im siebten Himmel (d. h. in extremer Ekstase/Freude). Für die Dauer des Zaubers ist es nur zu 50 % seiner normalen Aktivität fähig. Später wird es dazu neigen, „nach mehr zu verlangen".
8) Große Aufmerksamkeit (M*) [14611] R: 30mR / D: 1KR
Die Aufmerksamkeit aller Personen im Umkreis richtet sich auf den Zaubernden.
9) Bezauberung übertragen (M) [14612] R: 3m / D: P
Ein verzaubertes Wesen überträgt seine Verehrung auf eine von der Zaubernden ausgewählte Person.
10) Männer bezaubern X (M) [14613] R: 10m / D: C
Wie Männer bezaubern III, jedoch können bis zu 10 Ziele beeinflusst werden.
11) Männer verführen (M) [14614] R: 3m / D: Spez.
Ein Ziel wird „verführt" und wird, wenn es richtig manipuliert wird, das tun, was der Zaubernde wünscht. Der Zauber hält so lange an, wie der Zaubernde das Opfer nicht zu hart zurückweist/abweist. Der Widerstandswurf gegen diesen Zauber wird direkt von der „Keuschheit/Tugend" des Opfers sowie den Umständen des Anlasses beeinflusst. Alternativ kann dieser Zauber auch als doppelt so starker Verführungszauber behandelt werden, der dem Zaubernden einen Bonus von +50 auf seine Verführungsfertigkeit gewährt.
12) Liebeszauber (M) [14615] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
Das Ziel verliebt sich in eine vom Zaubernden ausgewählte Person.
13) Jugend (F) [14616] R: S / D: 1Monat/St
Die Zaubernde erscheint in einem beliebigen Alter.
14) Sympathie (M) [14617] R: B / D: 1Tag/St
Ein Sympathie-Effekt wird auf einen Gegenstand gewirkt, wodurch empfindungsfähige/denkende Wesen sich in seiner Nähe aufhalten wollen.
15) Verführung von Frauen (M*) [14618] R: S / D: 10min/St
Die Zaubernde kann eine andere Frau ohne Nachteile verführen. Jedes humanoide Ziel, das unter dem Einfluss dieses Zaubers steht, kann auch von den „Männer"-Zaubern auf dieser Liste beeinflusst werden, die normalerweise nur männliche Ziele betreffen. Die Verführung und/oder die Männer-Zauberwirkungen enden, wenn dieser Zauber abläuft.
20) Wahre Verführung (M*) [14619] R: S / D: -
Wie Männer verführen, außer dass jedes empfindungsfähige Wesen des anderen Geschlechts verführt werden kann.
25) Wahre Liebe (M) [14620] R: 30m / D: P
Wie Liebeszauber, aber mit permanenter Dauer.
30) Wahre Sympathie (M) [14621] R: B / D: P
Wie Sympathie, aber mit permanenter Dauer.
50) Wahre Jugend (F) [14622] R: B / D: P
Das Ziel wird um zwei Jahre verjüngt (d. h. es wird jünger). Wenn der Zauber fehlschlägt, stirbt das Ziel und sein wahres Alter kehrt sofort zurück. Der Zauber kann wiederholt gewirkt werden und die Effekte sind kumulativ. Allerdings erhöht sich die unveränderte Fehlschlagchance jedes Mal, wenn er auf dasselbe Ziel gewirkt wird, um 1 (kumulativ für jede Zaubernde-Ziel-Kombination).

Wege der Beherrschten (Taking Ways) [SUC77]

böse Mentalisten (Evil Mentalist, SL-30)

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

Wege der Beschwörung (Conjuring Ways) [RCII55]

Hexen (Witch, RCII-8)

1) Vertrauter I (M) [4421] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Erzwungene Analyse III (M *) [4664] R: 3m / D: 1Gegenstand
   Zwingt einen Typ I, II oder III Dämon, der anwesend oder kontaktiert ist, einen Gegenstand zu analysieren. Die Chancen, daß ein Dämon die genauen Eigenschaften eines Gegenstandes analysiert sind: Typ I (0%), Typ II (0%), Typ III (10%), Typ IV (30%), Typ V (60%), Typ VI (90%). Der Zaubernde macht einen Patzer bei diesem Spruch, wenn er mit einem W% <= dem Typ des Dämons würfelt (Typ IV = 01-04). Patzerergebnisse stehen bei kleines und großes Dämonentor.
3) Kleiner Dämonenkontakt (E) [4665] R: 3m / D: 2KR
   Wie kleines Dämonentor auf der Grundliste `Schwarze Beschwörung`, außer daß der Dämon nur kontaktiert wird und nicht erscheint. Wenn der Dämon nicht bezwungen wird (durch `erzwungene Analyse, Antwort, Suche`), so zieht er sich zurück und der Zaubernde bekommt folgende Schäden: Zuerst wird mit dem W% gewürfelt und 10x der Typ des Dämons addiert. Bei (01-91) wird auf der Zauberpatzertabelle (Angriffssprüche) gewürfelt. Bei (92-) hängt das Ergebnis vom verwendeten (aber nicht funktionierendem) `erzwungene...`-Zauber ab. Bei `erzw. Analyse` geht der Gegenstand verloren. Bei `erzw. Antwort` = Koma (Typ des Dämons in Wochen). Bei `erzw. Suche` wird dem Zaubernden eine Suche auferlegt (vom Meister).
4) Dämonen kontrollieren I (M *) [4796] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Patzerwahrscheinlichkeit ist 2x Typ des Dämons. Der Dämon spricht nicht mit dem Zaubernden und verschwindet, wenn der Zaubernde sich nicht mehr konzentriert.
5) Erzwungene Antwort III (M *) [4666] R: 3m / D: 1Frage
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
6) Erzwungene Antwort III (M *) [4798] R: 3m / D: 1Frage
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon eine einfache Ja-Nein-Frage beantworten, die in irgend jemandes nicht geschütztem Verstand ist. Die Antwortchancen sind dieselben, nur die Patzerwahrscheinlichkeit ist 3x Typ des Dämons.
7) Dämonen kontrollieren II (M *) [4799] R: 3m/St / D: C
   Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-II.
8) Großer Dämonenkontakt (E) [4668] R: 3m / D: 2KR
   Wie kleiner Dämonenkontakt, aber die Kontaktchancen sind dieselben wie beim Großen Dämonentor auf der Schwarze Beschwörung-Grundliste.
9) Erzwungene Suche III (M *) [4667] R: 3m / D: 1Suche
   Wie erzwungene Analyse, nur muß der Dämon nach etwas oder jemandem o.ä. suchen. Er sucht allerdings nicht in dieser Ebene der Wirklichkeit. Die Erfolgschancen sind dieselben, die Patzerwahrscheinlichkeit ist 5x Typ des Dämons.
10) Dämonen beherrschen I (M *) [4802] R: 3m/St / D: V
    Wie Dämonen kontrollieren I, nur braucht der Zaubernde keine Konzentration. Patzer: 5x Dämontyp. Maximal 2 Dämonen können beherrscht werden. Dämon bleibt solange, bis der Zaubernde stirbt, er sich außerhalb der Reichweite befindet oder der Zaubernde ihn entläßt. Informationen nur über die erzwungen...-Sprüche.
11) Großes Dämonentor (E) [4803] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, beschwört aber Typ III-VI. (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
12) Dämonen kontrollieren III (M *) [4804] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-III.
13) Dämonen beherrschen III (M *) [4805] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-III.
14) Erzwungene Analyse V (M *) [4672] R: 3m / D: 1Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
15) Erzwungene Antwort IV (M *) [4670] R: 3m / D: 1Frage
    Wie erzw. Antwort III, kontaktiert Typen I-IV.
16) Erzwungene Suche IV (M *) [4671] R: 3m / D: 1Suche
    Wie erzw. Suche III, kontaktiert Typen I-IV.
17) Dämonen kontrollieren V (M *) [4809] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen kontrollieren I, kontrolliert aber Typ I-V.
18) Dämonen beherrschen V (M *) [4810] R: 3m/St / D: C
    Wie Dämonen beherrschen I, kontrolliert aber Typ I-V.
19) Erzwungene Analyse V (M *) [4672] R: 3m / D: 1Gegenstand
    Wie erzwungene Analyse III, kontaktiert Typen I-V.
20) Erzwungene Antwort V (M *) [4673] R: 3m / D: 1Frage
    Wie oben, kontaktiert Typen I-V.
25) Erzwungene Suche V (M *) [4674] R: 3m / D: 1Suche
    Wie erzwungene Suche III, kontaktiert aber Typen I-V.
30) Dämon binden I (M) [4814] R: 3m / D: 24h
    Der Zaubernde kann einen beherrschten Dämon für 24 h an sich binden. Dämon hat für diese Dauer eine unbegrenzte Reichweite.
50) Wahres Dämonen binden (M) [4815] R: 3m / D: V
    wie oben, aber Dämon wird gebunden, so lange der Zaubernde es will, oder bis der Zaubernde stirbt.

Wege der Betörung (Beguiling Ways) [RCIII45]

Freifahrer (Montebanc, RCIII-12)

1) Frage (M) [7778] R: 3m / D: -
   Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.
2) Horchen (U *) [5401] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann doppelt so gut hören (Wie das angeborene Talent Horchen)
3) Empathie (I c) [7722] R: 3m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die allgemeinen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.
4) Bezaubern (M) [7780] R: 15m / D: 10min/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Zaubernde sei ein guter Freund.
5) Vergessen I (M) [7611] R: 30m / D: P
   Das Ziel vergisst 10 Minuten nach Wahl des Zaubernden völlig.
6) Gefühle (I c) [7723] R: 15m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die genauen Gefühle eines Wesens, kann sich auf ein Wesen pro KR konzentrieren.
7) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
8) Gedanken (I M c) [7725] R: 30m / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde erfährt die Oberflächengedanken des Ziels. Wenn diesem sein WW um mehr als 25 gelingt, so merkt es, was vorgeht. Der Zaubernde kann sich pro KR auf ein Wesen konzentrieren.
9) Schlaf (M) [7779] R: 15m / D: -
   Das Ziel fällt in einen natürlichen Schlaf.
10) Halten (M c) [7785] R: 15m / D: C
    Das Opfer wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
11) Vergessen X (M) [7613] R: 30m / D: P
    Das Ziel vergisst 100 Minuten nach Wahl des Zaubernden völlig.
14) Wahres Bezaubern (M) [7789] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
15) Großes Vergessen (M) [7615] R: 30m / D: P
    Das Ziel vergisst 200 Minuten nach Wahl des Zaubernde‌s völlig.
18) Wahres Halten (M c) [7791] R: 15m / D: C / WW:-20
    Ziel ist gelähmt und kann nichts mehr machen.
20) Amnesie (M) [5303] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Ziel verliert sein Gedächtnis, aber keinerlei Fähigkeiten.
25) Wahrer Schlaf (M) [7793] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf / WW:-20
    Ziel ist bewußtlos und kann nicht aufgeweckt werden.
30) Wahres Vergessen (M) [7619] R: 30m / D: P
    Das Ziel vergisst 1h pro Stufe nach Wahl des Zaubernden völlig.
50) Gedanken stehlen (M c) [7735] R: 30m / D: 1KR/St(C)
    Der Zaubernde kann pro KR einen Gedanken oder eine Erinnerung aus dem Verstand des Opfers entfernen.

Wege der Bewegungen (Moving Ways) [SL57]

Waldläufer (Ranger, SL-7)

1) Auf Steinen rennen (F) [6909] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf ungefähr horizontalen, steinigen Oberflächen rennen, als wäre er auf dem normalen Boden.
2) Auf Ästen gehen (F) [6910] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf ungefähr horizontalen Ästen, die sein Gewicht aushalten, entlanggehen, als wäre er auf normalem Boden.
3) Schwimmen (F) [6911] R: 30m / D: 1min/St
   Erhöht den Talentwert Schwimmen des Ziels um die doppelte Stufe (mindestens aber auf 32), sofern es sich bei dem Ziel um keinen Zwerg handelt.
4) Auf dem Wasser gehen (F) [6912] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde kann auf Wasser wie auf trockenem Boden gehen. Kann nicht bei bewegtem Wasser (Wellen u.ä.) angewendet werden.
5) Auf Sand rennen (F) [6913] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Steinen rennen, aber der Zaubernde kann auf sandigen Oberflächen rennen.
6) Auf Ästen rennen (F) [6914] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf Ästen gehen, aber der Zaubernde kann auf entsprechenden Ästen rennen.
7) Spurloses Gehen (F c) [6915] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann gehen, ohne Spuren oder sonstige sichtbare Anzeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen.
8) Spuren verstecken I (F c) [6916] R: 15m / D: C
   Der Zaubernde kann die Spuren eines Lebewesens verwischen, dieser Spruch kann gleichzeitig mit Spurloses Gehen angewendet werden.
9) Auf dem Wasser rennen (F) [6917] R: S / D: 1min/St
   Wie Auf dem Wasser gehen, aber der Zaubernde kann auf ruhigem Wasser rennen.
10) Spuren verstecken II (F c) [6918] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 2 Lebewesen.
11) Wahres Schwimmen (F) [6919] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Schwimmen, aber das Ziel kann so schnell schwimmen wie es laufen kann, der Talentwert Schwimmen wird um die doppelte Stufe (mindestens aber auf 58) erhöht.
12) Spuren verstecken V (F c) [6920] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 5 Lebewesen.
13) Wahres Rennen (F) [6921] R: 30m / D: 1min/St
    Wie die Rennen - Sprüche, aber der Zaubernde kann irgendeinen Spruch pro Runde benutzen (Er kann z.B. erst auf Wasser rennen, dann auf Sand, dann über Äste usw.).
14) Spuren verstecken X (F c) [6922] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 10 Lebewesen.
15) Mit Organischem verschmelzen (F) [6923] R: S / D: 1min/St
    Erlaubt es dem Zaubernden, mit organischem Material (lebendem oder totem) zu verschmelzen (Körper + 30 cm tief). Der Zaubernde kann sich nicht bewegen, solange er in dem Material ist.
20) Großes organisches Verschmelzen (F) [6924] R: S / D: 1min/St
    Wie Mit Organischem verschmelzen, aber der Zaubernde kann sich innerhalb des Materials drehen und nach draußen sehen, wenn er nicht tiefer als 15cm eindringt.
25) Spuren verstecken XX (F c) [6925] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, bezieht sich aber auf die Spuren von 20 Lebewesen.
30) Wahres organisches Verschmelzen (F) [6926] R: S / D: 1min/St
    Wie Großes organisches Verschmelzen, aber der Zaubernde kann Zauber auf sich selbst anwenden, solange er in dem Material ist.
50) Wahres Spuren verstecken (F c) [6927] R: 15m / D: C
    Wie Spuren verstecken I, aber der Zaubernde kann entweder seine eigenen Spuren absolut verwischen (verhindert Entdeckung durch Zauber u.ä.), oder er kann die Spuren von einer Anzahl von Lebewesen seiner Stufe entsprechend verwischen.

Wege der Elemente (Elemental Ways) [RCII74]

Kriegsmagier (Warrior Mage, RCII-6)

1) Projiziertes Licht (F) [5028] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Zaubernden kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Schockbolzen (E) [5029] R: 1,5m/St / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
3) Nebel (F) [5030] R: 30m / D: P
   Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
4) Licht / Dunkelheit (F) [5031] R: B / D: 10min/St
   Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).
5) Wasserbolzen (E) [5032] R: 1,5m/St / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E) [5033] R: 3m / D: 6KR
   Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
7) Eisbolzen (E) [5034] R: 1,5m/St / D: -
   Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.
8) Feuerbolzen (E) [5035] R: 1,5m/St / D: -
   Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
9) Kälteball (E) [5036] R: 1,5m/St / D: -
   Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
10) Vakuum (3m) (F) [5037] R: 1,5m/St / D: -
    Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
11) Feuerball (E) [5038] R: 1,5m/St / D: -
    Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Zaubernden. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
12) Blitz (E) [5039] R: 30m / D: -
    Wie Schockbolzen, aber es schießt ein Blitz hervor, und Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
13) Feuer- / Eis- Klinge (E) [5040] R: B / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann seine Waffe mit Flammen oder glitzerndem Eis überziehen und verursacht so bei einem kritischem Treffer zusätzlich einen Schaden durch Feuer bzw. Eis (event. auch mit weiterem kritischem Treffer, je nach gewürfeltem).
14) Steinwall (E) [5041] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
15) Elementendiener (F) [5042] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen `Diener` (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T (als `servant Spirit`) beschrieben.
17) Feuersturm (E) [5043] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
    Erschafft einen Kubus (bis zu 3x3x3m), in dem kleine Flammenbällchen herabregnen. Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
19) Kälte rufen (E) [5044] R: 1,5m/St / D: 1KR/St
    Erschafft einen Kältekubus (bis 6x6x6m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.
20) Magisches Licht (F) [5045] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und Dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
25) Wahrer Steinwall (E) [5046] R: 1,5m/St / D: P
    Wie Steinwall, ist aber Permanent.
30) Magische Dunkelheit (F) [4878] R: B / D: 1min/St
    Verdunkelt einen Bereich von 30m Radius. Alle nicht magischen Lichtquellen verlöschen, magische Lichtquellen (z.B. Magisches Licht) müssen einen Widerstandswurf machen.
50) Elemente meistern (F E) [5048] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste einsetzen.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Wege der Erzfeinde (Guardian Ways) [RCI29]

besondere Göttermagie

1) Feinde entdecken (I c) [6980] R: 30m/St / D: 1min/St(C)
   Entdeckt die gesamte Anzahl Feinde (und die ungefähre Richtung und Entfernung) und den am stärksten repräsentierten (nach Stufen) Typ von Feinden. Der Zaubernde kann sich jede Kampfrunde auf ein Gebiet mit 15m Radius konzentrieren.
2) Wächterattacke I (F) [6981] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde bekommt einen Bonus von 10 auf seinen Pool für Nahkampf- und Fernkampfattacken gegen den entsprechenden Feind.
3) Halten (M c) [4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
4) Sprache der Feinde (I) [6983] R: S / D: 1min/St
   Der Zaubernde lernt die Sprache der Feinde in Wort und Schrift auf einen Wert von (Stufex4) bis zu einem Maximum von 60.
5) Wächterattacke II (F) [6984] R: S / D: 1KR/St
   Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +20 auf Pool.
6) Feinde entdecken (I c) [6985] R: 150m/St / D: 1min/St(C)
   Wie oben mit Reichweite 150m/Stufe und einem Gebiet von 30m Radius.
7) Feind beherrschen (M) [6986] R: 30m / D: V
   Ein Feind muß eine einfache Aufgabe, die nicht komplett gegen ihn gerichtet ist (Selbstmord, sich selbst blenden u.ä.) ausführen.
8) Wächterattacke III (F) [6987] R: S / D: 1KR/St
   Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +30 auf Pool.
9) Gedankenlesen (M) [6988] R: 30m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde erfährt die oberflächlichen Gedanken, Gefühle und Wahrnehmungen eines Feindes. Wenn dem Feind der Widerstandswurf um mehr als 25 gelingt, bemerkt er, was vorgeht.
10) Kampfschrei (F *) [6989] R: S / D: 1KR/5Fehlwurf
    Alle Feinde innerhalb des Radius, denen der WW um bis zu 50 mißlingt, sind ängstlich und haben einen Abzug von 30 auf Reaktion und Pool, diejenigen, die um 51-100 danebenwürfeln, fliehen in Panik, diejenigen, die um mehr als 100 danebenliegen, werden bewußtlos für 1-100 Kampfrunden.
11) Wächterattacke IV (F) [6990] R: S / D: 1KR/St
    Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +40 auf Pool.
12) Feinde entdecken (I c) [6991] R: 750m/St / D: 1min/St(C)
    Wie oben mit Reichweite 750m/St und einem Gebiet von 60m Radius.
13) Feind meistern (M) [6992] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Feind beherrschen, aber der Feind muß allen Befehlen des Zaubernden während der Dauer des Spruchs gehorchen.
15) Wächterattacke V (F) [6993] R: S / D: 1KR/St
    Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +50 auf Pool.
16) Wort des Todes (F *) [6994] R: 15m / D: -
    Ein Feind erleidet zwei verschiedene krit. Treffer `E` nach Wahl des Zaubernden. Er bekommt allerdings gegen jeden krit. Treffer einen Widerstandswurf.
17) Todessuche (F M) [6995] R: 3m / D: V
    Wenn dem Feind der Widerstandswurf mißlingt, kann der Zaubernde ihm eine Aufgabe geben. Gelingt sie ihm nicht, so erhält er 2-12 krit. Treffer `E` nach Wahl des Zaubernden.
18) Berserker (F M *) [6996] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann zweimal soviel Attacken machen pro Kampfrunde (Pool verdoppelt sich) bis alle Feinde geschlagen sind oder er sich wieder unter Kontrolle hat (Selbstbeherrschungsprobe) oder er Bewußtlos wird. Er muß jede Runde einen Feind angreifen oder sich einem nähern (seine Bewegungsweite verdoppelt sich). Dieser Zauber kann nicht mit Beschleunigungszaubern kombiniert werden. Jede KR bekommt der Zaubernde einen Schadenspunkt wegen des physischen Stresses.
19) Große Panik (F M *) [6997] R: 1,5m/St / D: 1KR/5Fehlwurf
    Alle Feinde innerhalb des Radius, denen der Widerstandswurf mißlingt fliehen in Panik vor dem Zaubernden.
20) Große Wächterattacke (F) [6998] R: S / D: 1KR/St
    Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +75 auf Pool.
25) Großer Tod (F *) [6999] R: 15m / D: -
    Wie Wort des Todes, aber dieser Zauber betrifft alle Feinde im Umkreis und jeder Feind wird nur von einem kritischen Treffer heimgesucht.
30) Wahre Wächterattacke II (F) [7000] R: S / D: 1KR/St
    Wie Wächterattacke I, aber mit Bonus +100 auf Pool.
50) Untergang (F) [7001] R: 30m / D: -
    Wie Großer Tod, aber mit Reichweite 30m.

Wege der Flucht (Escaping Ways) [SUC76]

Nachtklingen (Nightblade, RCI-44)

1) Öffnen / Schließen (F) [7831] R: 3m/St / D: -
   Der Zaubernde kann ein Schloß öffnen oder schließen. Komplexität kann den Erfolg dieses Zaubers modifizieren (+ & -).
2) Verklemmen (F) [7832] R: B / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann eine hölzerne Tür (max. 1 x 2 x 0,15 m) anschwellen lassen, so daß sie sich mit 90% nicht öffnen läßt.
3) Schatten vertiefen(F) [7833] R: S / D: 10min/St
   Vertieft die Schatten im Umkreis von 2m/St. +25% auf Sich Verstecken.
4) Chamäleon (F) [7834] R: S / D: C
   Der Zaubernde und alles was er trägt nehmen die Muster und Färbung der Umgebung an. +2 (+1) / Stufe auf Sich Verstecken bei Unbeweglichkeit (bewegend).
5) Klettern (F) [7835] R: S / D: C
   +2 / Stufe auf Klettern durch verstärkte Kraft in Fingern und Zehen.
6) Springen (F *) [7836] R: S / D: -
   Zaubernder kann 1,5 m /Stufe hoch oder 1m / Stufe weit springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
7) Landen (F *) [7235] R: S / D: bis Landung
   Der Zaubernde kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
8) Schwimmen (F) [7838] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann mit normaler Geschwindigkeit schwimmen und sich in allen Situationen (außer bei schwerem Sturm) über Wasser halten.
9) Stille (F) [7839] R: 30cm/St / D: 10min/St
   Jedes Geräusch, das innerhalb des Wirkungsbereichs dieses Zaubers entsteht, wird vollständig gedämpft. Dieser Zauber hat aber keine Auswirkungen auf Zauber mit verbalen Komponenten.
10) Unsichtbarkeit (F) [7840] R: S / D: 24h
    Der Zaubernde und alles in 30 cm Umkreis um seinen Körper wird unsichtbar, bis 24 h um sind, der Zaubernde etwas angreift oder geschlagen wird.
11) Ablenkung (F) [7841] R: 3mR/St / D: C
    Der Zaubernde kann beliebige Geräusche an beliebigen Stellen im Umkreis von 3m /Stufe erschaffen (Schritte, Miauen u.ä.).
12) Rennen (F) [7842] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann mit 4x Gehgeschwindigkeit rennen, ohne Ausdauer zu verlieren. Stoppt er, oder macht etwas anderes, endet der Zauber.
13) Aufteilen (F) [7843] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft 1 / 4 Stufen Abbilder des Zaubernden, die sich bewegen, wie er es wünscht. Wird ein Abbild geschlagen, so verschwindet es.
14) Verlangsamen (F) [7844] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf
    Ziel wird um die Hälfte verlangsamt. Alles dauert bei ihm doppelt so lange.
15) Nichtgegenwart (F) [7845] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann durch mentale Entdeckungs-Zaubern nicht entdeckt werden.
16) Verwirren (M) [7846] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf
    Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen. Bekämpft momentanen Gegner weiter.
17) Verschwinden (F) [7847] R: S / D: C
    Der Zaubernde "verschwindet", und bildet nur einen dünnen, flackernden Umriß. +50 bis +100 auf Sich verstecken.
18) Spurloses Gehen (F) [7848] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde hinterläßt keinerlei Spuren (auch nicht auf Neuschnee, Sand, Matsch o.ä.).
19) Wahres Tür zu Staub (F) [7849] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt jede nichtmagische Tür in Staub.
20) Illusion (F) [7850] R: 3m/St / D: 10min/St
    Erschafft ein unbewegliches Bild in einem Gebiet von 30 cm / Stufe Radius. Pro 5 Stufen kann der Zaubernde eine der folgenden Optionen hinzufügen: 1) ein zusätzlicher Sinn kann hinzugefügt werden (wenn der entsprechende ...-Illusion Zauber bekannt ist. 2) Die Dauer kann verdoppelt werden. 3) Die Reichweite kann verdoppelt werden. 4) Der Radius kann verdoppelt werden (bis max. 200m Radius).
25) In die Irre führen (M) [7851] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann 1 Verfolger pro Stufe bei einer Abzweigung dazu verleiten, die falsche Richtung einzuschlagen (wenn der WW mißlingt). Bei Spielern sollte der Zaubernde falsche Informationen weitergeben, die zu dem gewünschten Ende führen.
30) Falsche Spur (F) [7852] R: V / D: P
    Legt eine falsche Spur von dem Punkt des Zaubers bis zu einem Punkt 30m / Stufe entfernt. Es ergibt sich eine Spur, die genauso wirkt, wie der Zaubernde sie bisher hinterlassen hat, und jedem Pfad folgt, den der Zaubernde wünscht. Verwischt der Zaubernde seine richtige nicht, so gibt es von dem Punkt an zwei (oder mehr, wenn der Zaubernde den Zauber wiederholt) Spuren zu folgen.
50) Verschmelzen (F) [7853] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann in festes, unbelebtes Material eindringen (Körper + 30 cm Tiefe) und sich darin frei bewegen (max. 3m / KR). Bleibt der Zaubernde bis 15 cm unter der Oberfläche, so kann er herausschauen.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Wege der Genetik (Genetic Ways) [SUC42]

Animisten (Animist, SL-7)

1) Identifizieren (I) [16241] R: B / D: -
   Der Zaubernde ist in der Lage, die genaue wissenschaftliche Klassifizierung der gewählten Kreatur zu bestimmen (Reich, Stamm, Ordnung, ...).
2) Defekt identifizieren (I) [16242] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann alle Geburtsfehler eines Fötus erkennen, während er sich noch im Mutterleib befindet.
3) Genort entdecken (I) [16243] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann einen Genort (groß-klein, dick-dünn, Haar-Augen-Hautfarbe und -beschaffenheit, Zahl der Finger, Schwanz, usw.) identifizieren und erfährt dessen Platzierung und die Bedeutung für das Ziel.
4) Eltern bestimmen (I) [16244] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann anhand von Gewebeproben (eine von jedem möglichen Elternteil und Kind) bestimmen, welche die ursprünglichen Stammväter eines Wesens sind.
5) Abstoßen (F) [16245] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann einem Ziel dabei helfen, veränderte DNA abzuwehren. Diese hilft dem Ziel bei der Beseitigung von Viren, Krebs usw. (Hilfe durch einen weiteren Widerstandswurf für einen misslungenen oder +1 pro Stufe des Zaubernden für einen noch nicht gemacht).
6) Annehmen (F) [16246] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann ein Ziel dazu bringen, veränderte DNA zu akzeptieren. Dieser immunsuppressive Zauber verhindert die Abstoßung von transplantiertem Gewebe, veränderter DNA, RNA usw.
7) Genort identifizieren (I) [16247] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann genau feststellen, welche Teile eines Chromosoms für ein Merkmal in einem Organismus verantwortlich sind. Wenn der Zaubernde ein bestimmtes Merkmal eines Ziels verändert, kann er mit der Kenntnis des Merkmals (durch den Zauber Genort identifizieren) +1 pro Stufe auf seinen Glauben-Wurf erhalten.
8) RNA schützen (F) [16248] R: B / D: 1Tag/St
   Der Zaubernde kann ein Ziel für die Dauer dieses Zaubers vor der Mutation einer beliebigen RNA oder Boten-RNA schützen.
9) Kontrollierte Differenzierung (F) [16249] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann die Zellspezialisierung von bis zu 15 cm³ pro Stufe des Körpers eines Wesens verändern. Die Zellen können so "programmiert" werden, dass sie viele verschiedene Funktionen erfüllen, einschließlich des Nachwachsens von verlorenem Gewebe (1 Woche pro 15 Kubikzentimeter nachgewachsenem Fleisch (außer Gehirn und Nerven)), der Ausschüttung von Sekreten (Insulin, Zucker, Blut, Wasser, Hormone usw.), Mutationen usw. Dieser Zauber muss für jede Differenzierung, die der Zaubernde hervorrufen möchte, gesprochen werden.
   Übersetzt mit www.DeepL.com/Translator (kostenlose Version)
10) Meiose (F) [16250] R: B / D: -
    Der Zaubernde ist in der Lage, die Chromosomen von einem Mann und einer Frau zusammenzufügen, um eine befruchtete Eizelle zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, z.B. muss die Eizelle in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden.
11) Geschwindigkeit verlangsamen (U) [16251] R: B / D: 1Tag/St
    Mit diesem Zauber kann der Zaubernde die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, verringern. Die Verringerung beträgt 2% pro Stufe des Zaubernden. Dieser Zauber kann auch Alterung und Heilung verlangsamen.
12) Geschwindigkeit erhöhen (U) [16252] R: B / D: 1Tag/St
    Mit diesem Zauber kann der Zaubernde die Geschwindigkeit, mit der sich Zellen vermehren, erhöhen. Die Steigerung beträgt 2% pro Stufe des Zaubernden. Dieser Zauber kann auch den Alterungs- und Heilungsprozess beschleunigen.
13) Gene verbinden (F) [16253] R: B / D: -
    Der Zaubernde "verknüpft" ein beliebiges Merkmal mit einem anderen Merkmal. Zum Beispiel sind Haarfarbe und Augenfarbe lose "verbunden", was bedeutet, dass eine blonde oder rothaarige Person in der Regel hellere Haut hat als jemand mit braunem oder schwarzem Haar. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein beliebiges Merkmal zu 100% mit einem anderen Merkmal verknüpfen. Zum Beispiel würde die Verknüpfung von Körpergröße und Intelligenz bedeuten, dass je größer die Zielperson ist, desto größer ihr Intelligenzwert ist, die Verknüpfung von Augenfarbe und Geschicklichkeit würde bedeuten, dass die blauäugige (oder haselnussbraun- oder braunäugige) Person messbar geschickter ist (höherer Geschicklichkeitswert) als die durchschnittliche Person ihrer Rasse. Diese "Mutation" vererbt sich auf die Nachkommen des Betroffenen.
14) Zellteilung kontrollieren (F) [16254] R: B / D: 1Tag/St
    Der Zaubernde ist in der Lage, die Mutation bei der Zellteilung eines Ziels entweder zu verhindern oder zu verstärken. So kann der Zaubernde die DNA "rein" halten (ohne Mutation) oder sie mit Mutationen verunreinigen. Entscheidet sich der Zaubernde dafür, die DNA zu verunreinigen, macht das Ziel einen Widerstandswurf und erleidet für jede 5%, um die der Wurf misslingt, eine zufällige kritische körperliche Veränderung (zufällig in Bezug auf Schweregrad und Wurf).
15) Dominanz (F) [16255] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann ein beliebiges rezessives Merkmal gegenüber dem dominierenden Merkmal dominant werden lassen. Diese "Mutation" wird von der Zielperson an ihre Nachkommenschaft weitergegeben. Ein Ziel muss nicht das dominante Merkmal besitzen, um ein rezessives Merkmal "durchzusetzen". Ein Merkmal kann homozygot rezessiv sein und würde durch diesen Zauber (zumindest was das Ziel und seine Nachkommen betrifft) homozygot dominant werden.
16) RNA manipulieren (F) [16256] R: B / D: -
    RNA ist der genetische Nachrichtenträger des Körpers. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde eine der verschiedenen Körperfunktionen verändern oder kontrollieren (um bis zu +/- 1% pro Stufe), einschließlich Temperatur, Hormonhaushalt und -produktion, inter- und intrazelluläres Flüssigkeits- und Chemikaliengleichgewicht, Zellproduktion usw. Dieser Zauber muss gewirkt werden, um die Veränderung zu bewirken, und erneut gewirkt werden, um eine Veränderung rückgängig zu machen oder weiter zu verändern.
17) Genzeuger [16257] R: B / D: -
    Der Zaubernde ist in der Lage, die Chromosomen zweier beliebiger Ziele (2 Männchen, 2 Weibchen oder Männchen und Weibchen) zu verbinden, um eine befruchtete Zygote zu erzeugen. Die benötigten Chromosomen können aus beliebigen Zellen der beiden Elternteile stammen. Für die Platzierung und das Wachstum der befruchteten Eizelle ist ein geeignetes Gefäß erforderlich, d. h. die Eizelle muss in einer natürlichen oder künstlichen Gebärmutter platziert werden. Pro Zauberspruch ist nur eine Befruchtung möglich. Wenn zwei weibliche Wesen als Spender des genetischen Materials verwendet werden, kann der Nachwuchs nur weiblich sein (nur XX-Chromosomen).
18) Gene spleißen (F) [16258] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann einen vorbestimmten Teil eines Gens zu einem anderen hinzufügen (eine Eigenschaft pro gewirktem Zauber). Die gespleißten Gene können von anderen Rassen oder Tieren stammen. So kann der Zaubernde

die zwergische Eigenschaft der Nachtsicht mit der eines Menschen verbinden und einen Menschen mit Nachtsicht erschaffen.

19) Chromosomenzahl kontrollieren (F) [16259] R: B / D: -
Der Zaubernde kann die Anzahl der Chromosomen verändern, die für die Fortpflanzung eines Ziels erforderlich sind. Zum Beispiel benötigt der Mensch normalerweise 46 Chromosomen, um einen lebensfähigen Fötus zu erzeugen, Mais benötigt 20 usw. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde die Anzahl der Chromosomen des Ziels so verändern, dass es sich physisch und genetisch mit einem Tier oder einer Pflanze mit einer anderen Chromosomenzahl verbinden kann. Dieser Zauber verändert nicht die Menge des genetischen Materials, indem er die erforderliche Anzahl der Chromosomen erhöht oder verringert, sondern nur die Anzahl der Chromosomen. So würde ein Pferd, das sich mit einem Menschen verbindet, eine Kombination aus halb Mensch und halb Pferd ergeben.

20) DNA manipulieren [16260] R: B / D: -
Der Zaubernde erlangt nahezu vollständige Kontrolle über die DNA eines Ziels. Pro Anwendung dieses Zaubers kann nur eine Eigenschaft verändert werden. Der genaue Ort und die Verwendung des Merkmals müssen bekannt sein, damit dieser Zauber gewirkt werden kann.

25) Evolution [16261] R: B / D: -
Der Zaubernde kann ein Ziel auf bestimmte Weise "weiterentwickeln", um es stärker, größer, intelligenter usw. zu machen. Zum Beispiel kann der Zaubernde eine Eigenschaft um bis zu +/-1 pro Stufe des Zaubernden verändern (wobei eine andere zufällige Eigenschaft umgekehrt zur gewählten Eigenschaft beeinflusst wird).

30) Mitose [16262] R: B / D: -
Der Zaubernde kann die Menge des DNA-Materials kontrollieren, das von jedem Elternteil in den Fötus gelangt. Zum Beispiel wird Elternteil A 90% der DNA des Fötus beisteuern und Elternteil B die restlichen 10%, usw.

50) Klon [16263] R: B / D: P
Der Zaubernde ist in der Lage, ein exaktes Duplikat eines Ziels aus einer Probe lebender Zellen dieses Wesens zu erschaffen. Dieser Klon ist in jeder physischen Hinsicht exakt, einschließlich Stimmung, Gedankenmuster usw., aber ohne Erinnerungen (keine Erfahrung).

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

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

1) Sprache I (P c) [5685] R: 3m / D: C
Ziel kann die Grundzüge einer Sprache sprechen. Größere Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 10.

3) Ruhe I (F) [3444] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft eine Barriere von 30 cm um das Ziel herum, durch die keine Geräusche dringen können. Wenn sich das Ziel bewegt, bewegt sich auch die Barriere. +25% auf Schleichproben.

5) Geräuschwall I (F) [3446] R: 15m / D: 10min/St
Erschafft eine Barriere (6x6m), durch die kein Geräusch dringt.

6) Sprache II (P c) [5688] R: 3m / D: C
Ziel kann eine Sprache einigermaßen sprechen. Immer noch Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 25.

7) Stille (3m r) (F) [5689] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 3m.

8) Ruhe III (F) [5690] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, betrifft aber drei Ziele.

10) Geräuschwall V (F) [3452] R: 15m / D: 10min/St
Erschafft fünf Barrieren (6 x 6 m), durch die kein Geräusch dringt. Jede Barriere muß an mindestens eine andere grenzen.

11) Ruhe V (F) [3453] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, betrifft aber fünf Ziele.

13) Stille (15m r) (F) [5693] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 15m.

15) Sprache III (P c) [5694] R: 3m / D: C
Ziel kann eine Sprache normal sprechen. Nur sehr kleine Mißverständnisse möglich. Sprachkunde ca. 50.

17) Lautstärke (F) [5695] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann 5x lauter sprechen.

20) Stille (30m r) (F) [5696] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I mit Radius 30m.

25) Großer Geräuschwall (F) [5697] R: 15m / D: 10min/St
Wie Geräuschwall V, nur können Stufe Wälle erschaffen werden.

30) Große Ruhe (F) [5698] R: 30m / D: 1min/St
Wie Ruhe I, nur können Stufe Ziele betroffen sein.

50) Wahre Sprache (P) [5699] R: 3m / D: C
Wie Sprache III, nur spricht der Zaubernde die Sprache wie ein Einheimischer. Konzentration auf diesen Spruch ist nicht nötig. Dauer ist 1 Minute/Stufe. Sprachkunde=100.

Wege der Grausamkeit (Cruelty Ways) [SUC46]

böse Priester (Evil Cleric, SL-30)

1) Erschöpfung (M) [19464] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verursacht beim Ziel einen sofortigen Verlust von Stufe des Zaubernden Konditionspunkte pro Runde. Sobald der Zauber beendet ist, kehren die Konditionspunkte auf normalen Weg zurück.

2) Unbehagen (M) [19465] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verursacht während der Wirkungsdauer einen Malus von der halben Stufe des Zaubernden auf alle physischen Aktionen.

3) Benommenheit (M) [19466] R: 3m/St / D: -
Macht das Ziel für eine KR pro 10 Fehlwurf benommen.

4) Leid (M) [19467] R: 3m/St / D: 1KR/St
Das Ziel zieht die halbe Stufe des Zaubernden von allen Widerstandswürfen ab.

5) Unwohlsein (M) [19468] R: 3m/St / D: 1KR/St
Beeinträchtigt die Konzentration des Ziels. Dies führt dazu, dass alle geistigen Manöver (auch Zauberwirken) einen Malus von 10 erhalten. Ziele, die versuchen, einen Zauber zu wirken, müssen außerdem eine um 10 erhöhte ASP berücksichtigen.

7) Verletzung (M) [19469] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verursacht beim Ziel einen Malus von -10 auf alle Aktionen.

8) Geschlagen (M) [19470] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verringert einen beliebigen Wert (Eigenschaft, Talent, ...) um die Stufe des Zaubernden für die Dauer des Zaubers.

9) Martern (F) [19471] R: 3m/St / D: P
Verursacht beim Ziel Blutungen mit einer Rate von bis zu 1 Schadenspunkt pro KR pro 10 Fehlwurf. Die Blutungsstelle ist zufällig. Die Blutung dauert so lange, bis sie normal gestoppt wird.

10) Muskelriß (F) [19472] R: 3m/St / D: P
Verursacht beim Ziel 1 Muskel-/Sehnenriss. Das Ziel erhält Schadenspunkte in Höhe der Stufe des Zaubernden. Die Stelle der Verletzung ist zufällig.

11) Schmerz betäuben (M) [19473] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verleiht dem Ziel die Fähigkeit, zusätzlichen Schaden in Höhe von +5 % pro Stufe des Zaubernden auszuhalten. Ein Zaubernder der Stufe 20 könnte beispielsweise das Leiden eines Opfers auf das Doppelte der normalen Dauer verlängern.

12) Agonie (F) [19474] R: 3m/St / D: P
Verursacht beim Ziel 1 Knochenbruch. Das Ziel erleidet Schaden in Höhe der Stufe des Zaubernden. Wenn zwei Zauber eingesetzt werden, kommt es zu einem Splitterbruch mit doppelten Schaden. Die Stelle des Bruchs ist zufällig.

13) Folter (F) [19475] R: 3m/St / D: P
Verursacht beim Ziel 1 Organverletzung. Der Schaden entspricht der Stufe des Zaubernden. Je nach Organ sind weitere Auswirkungen zu erwarten: Ein beschädigtes Auge würde erblinden, eine beschädigte Leber hätte Schwierigkeiten, das Blut zu filtern, eine beschädigte Lunge würde die Sauerstoffaufnahme einschränken usw. Das betroffene Organ wird zufällig bestimmt.

14) Zerstörung (F) [19476] R: 3m/St / D: P
Verursacht beim Ziel 1 Nervenschaden. Der Schaden entspricht der Stufe des Zaubernden. Je nach Nerv kann die Funktion von Gliedmaßen, Organen oder sogar des Gehirns beeinträchtigt sein. Die Schadensstelle ist zufällig.

15) Nerven verstärken (M) [19477] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verursacht beim Ziel 5 % Schaden pro Stufe des Zaubernden. Dieser Schaden ist illusorisch und verschwindet nach Ablauf der Wirkungsdauer. Daher ist es möglich, dass ein Charakter durch den Schaden bewusstlos wird und dann aufwacht, nachdem der illusorische Schaden verschwunden ist.

> Ein Zaubernder der Stufe 30 wirkt diesen Zauber auf einen Dieb mit 80 Lebensenergie. Der Dieb erleidet 120 Schadenspunkte und wird bewusstlos. Später erwacht der Dieb und stellt fest, dass er unversehrt ist, da die erlittenen Treffer nicht real waren.

16) Verdammnis der Seele (FM) [19478] R: 3m/St / D: P
Zwingt die Seele, nach dem Tod im Körper zu verbleiben und weiterhin Reize, andere Schmerz-Zauber usw. zu erleben. Wenn der Charakter länger als MWW Tage in diesem Zustand nach dem Tod verbleibt, wird er zu einem Untoten. Die genaue Art des Untoten hängt von den Wünschen des Spielleiters, der Ausrichtung des Charakters und seiner Klasse ab. Um den Zustand des Untoten zu beheben, muss dieser Zauber zuerst aufgehoben werden, woraufhin der Charakter normal stirbt.

17) Qualvoller Schmerz (F) [19479] R: 3m/St / D: P
Der Zaubernde verursacht einen zufälligen kritischen Treffer mit zufälliger Schwere (A bis E), der das Ziel trifft. Wenn zwei Zauber ausgegeben werden, kann die kritische Tabelle mit zufälliger Schwere gewählt werden. Wenn drei Zauber ausgegeben werden, können sowohl die Tabelle als auch die Schwere gewählt werden.

18) Verhör (M) [19480] R: 3m/St / D: 1KR/St
Fügt einen Bonus von +5 % pro Stufe des Zaubernden zur Verhör-Fertigkeit hinzu. Dieser Zauber ist besonders effektiv, wenn er zusammen mit den anderen Zaubern auf dieser Liste eingesetzt wird.

19) Tortur (M) [19481] R: 3m/St / D: 1KR/St
Verursacht dem Ziel so starke Schmerzen, dass seine effektive Erfahrungsstufe um die Hälfte reduziert wird. Alle Zauber, RRs, Manöver, Stufenboni usw. werden für die Dauer des Zaubers auf die neue Stufe festgelegt.

20) Finesse des Schmerzes (M) [19482] R: 3m/St / D: -
Bewirkt, dass alle Zauber niedrigerer Stufen den Wünschen des Zaubernden hinsichtlich des Ortes entsprechen. Mit diesem Zauber ist es also möglich, einen Arm zu erschöpfen, einen Finger zu betäuben, ein Auge zu schädigen usw.

25) Geistesschmerz (M) [19483] R: 3m/St / D: 1KR/St
Veranlasst das Ziel zu glauben, dass einer der Effekte niedrigerer Stufen eintritt. Es wird kein tatsächlicher Schaden verursacht, bis auf den Punkt des Todes, an dem der Charakter tatsächlich stirbt.

30) Heimsuchung (M) [19484] R: 3m/St / D: P
Veranlasst das Ziel, einmal pro Tag zufällig zu erkranken. Das Ziel weiß nicht, welche Krankheit es befallen wird, bis sie sich manifestiert. Die Schwere der Krankheit ist zufällig. Dieser Zauber muss neutralisiert werden, da er auch

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

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

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

Wege der Knochen (Bone Ways) [SL52]

Heiler (Healer, SL-7)

1) Kleinere Brüche behandeln (H S) [6414] R: S / D: P
   Der Heiler kann einen einfachen Bruch heilen (keinen komplizierten Bruch, Gelenkschäden, oder Schädelbrüche), Erholungszeit: 1-10h.
2) Knorpel behandeln (H S) [6415] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann alle Knorpel, die um ein Gelenk herum liegen heilen, Erholungszeit: 1-2 h.
3) Größere Brüche behandeln (H S) [6416] R: S / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber man kann auch komplizierte Brüche heilen. Erholungszeit:1-10 h.
4) Schädelbruch behandeln (H S) [6417] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann einen Schädelbruch heilen. Er kann aber keine zerschmetterten Gebiete heilen, Erholungszeit:1-10 h.
5) Gelenk behandeln (H S) [6418] R: S / D: P
   Der Heiler kann ein beschädigtes (aber kein zerschmettertes) Gelenk heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
6) Wahres kleinere Brüche behandeln (H S) [6419] R: S / D: P
   Wie kleinere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
7) Joining (Knochen) (H S ‡ *) [6420] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Wahres Knorpel behandeln (H S) [6421] R: S / D: P
   Wie Knorpel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
9) Wahres größere Brüche behandeln (H S) [6422] R: S / D: P
   Wie größere Brüche behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
10) Wahres Schädelbruch behandeln (H S) [6423] R: S / D: P
    Wie Schädelbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
11) Wahres Gelenk behandeln (H S) [6424] R: S / D: P
    Wie Gelenk behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
12) Splitterbruch behandeln (H S) [6425] R: S / D: P
    Heiler kann jeden Splitterbruch oder jedes zerschmetterte Gelenk behandeln. Erholungszeit:1-10 Tage.
13) Knorpel regenerieren (H S) [6426] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann ein Knorpelgebiet regenerieren. 1-10 h Erholungszeit.
14) Knochen regenerieren (H S) [6427] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann einen Knochen regenerieren. Keinen Schädelknochen. Erholungszeit: 1-10 h.
15) Wahres Joining (Knochen) (H S ‡ *) [6428] R: S / D: P
    Wie Joining Knochen, aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.
20) Wahres Splitterbruch behandeln (H S) [6429] R: S / D: P
    Wie Splitterbruch behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
25) Wahres Knorpel regenerieren (H S) [6430] R: S / D: P
    Wie Knorpel regenerieren, aber der Zaubernde kann alle verlorenen Knorpel in seinem Körper regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
30) Wahres Knochen regenerieren (H S) [6431] R: S / D: P
    Wie Knochen regenerieren, aber der Zaubernde kann alle zerstörten Knochen (auch Schädelknochen) regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
50) Wahres Skelett regenerieren (H S) [6432] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann alle Knochen und Knorpel in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Wege der Körperveränderung (Shapechanging Ways) [RCI17]

Erzmagier (Archmage, RCI-43) und
Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12)

1) Pflanzen studieren (I) [3741] R: 1,5m/St / D: 1min
   Der Zaubernde studiert und behält die Form und Struktur einer Pflanze für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
2) Tiere studieren (I) [3742] R: 1,5m/St / D: 1min
   Der Zaubernde studiert und behält die Form und Struktur eines Tieres für den späteren Gebrauch von Sprüchen dieser Liste.
3) Pflanzenfassade (F) [3743] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde erscheint als eine Pflanze, die er studiert hat. Er behält seine Größe bei, fühlt sich nicht an und riecht auch nicht wie eine Pflanze. Es ist eine einfache Illusion.
4) Tierwissen (I) [3744] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde erhält Informationen über ein studiertes Tieres.
5) Monster studieren (I) [3745] R: 1,5m/St / D: 1min
   Wie Tiere studieren, betrifft aber magische, legendäre oder Fabelwesen.
6) Tierfassade (F) [3746] R: S / D: 10min/St
   Wie Pflanzenfassade, aber der Zaubernde erscheint als Tier.
7) Größe verändern (P) [6590] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
8) Monsterwissen (I) [3748] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde erhält Informationen über ein studiertes Wesen. Einige mächtige Wesen (Drachen, Große Adler, Einhörner usw.) haben einen Widerstandswurf gegen diesen Zauber.
9) Art ändern (P) [5253] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann seinen gesamten Körper in die Gestalt einer anderen humanoiden Spezies verwandeln, deren Masse maximal 20% von seiner Masse abweicht. Diese Fähigkeit kann nicht dazu verwendet werden, die Gestalt einer bestimmten Person anzunehmen.
10) Pflanzenform (F) [3750] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Form einer studierten Pflanze annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie diese). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren.
11) Pflanzenwissen (I) [3751] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde erhält Informationen über eine studierte Pflanze.
12) Leere Gedanken (P c) [3752] R: S / D: C
    Solange der Zaubernde sich nicht bewegt, scheinen seine mentalen Muster die eines studierten Tieres zu sein.
13) Empathie (I c) [3753] R: 30m / D: C
    Der Zaubernde kann die Gedanken und Gefühle eines Tieres oder einer Pflanze verstehen und / oder sehen.
14) Tierform (F) [3754] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann die Form eines studierten Tieres annehmen (sieht aus und fühlt sich an wie dieses). Er kann seine Masse von 75% bis 200% variieren. Er bekommt allerdings nicht die Fähigkeiten des Tieres (Sinne, Schnelligkeit o.ä.).
15) Vortäuschen (P c) [3755] R: S / D: C
    Bei magischen oder mentalen Nachforschungen erscheint der Zaubernde als irgendeine studierte Pflanze, Tier oder Monster.
16) Spuren (F) [3756] R: S / D: 10min/St
    Die Spuren und Fußabdrücke des Zaubernden scheinen die einer von ihm studierten Art zu sein.
17) Wege der Tiere (F) [3757] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Zaubernde erhält auch die Bewegungsmöglichkeiten eines studierten Tieres. Der Zaubernde kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
18) Monsterform (F) [3758] R: S / D: 10min/St
    Wie Tierform, aber der Zaubernde nimmt die Form eines studierten Monsters an, ohne dessen Fähigkeiten zu erlangen.
19) Wahre Pflanzenform (F) [3759] R: S / D: 10min/St
    Wie Pflanzenform, aber der Zaubernde riecht und fühlt sich an wie eine Pflanze und hat ihre physikalischen Eigenschaften. Er kann seine Masse von 50% bis 400% variieren.
20) Echte Tierform (F) [3760] R: S / D: 10min/St
    Wie Wege der Tiere, aber der Zaubernde bekommt auch die physikalischen Angriffsmöglichkeiten des Tieres und kann seine Masse von 1/20 bis 40x seiner normalen variieren.
25) Wahre Tierform (F) [3761] R: S / D: 10min/St
    Wie Echte Tierform, aber der Zaubernde bekommt alle physikalischen Eigenschaften des Tieres: Bewegung, Angriff, Sinne usw. Der Zaubernde kann seine Masse von 1/40 bis zu 400x variieren. Wenn dieser Spruch patzt, ist der Zaubernde in dem Körper des Tieres gefangen, wird von der Intelligenz des Tieres unterdrückt und die Spruchdauer beträgt dann 17 Stunden/Stufe.
30) Körperveränderung (F) [3762] R: S / D: 10min/St
    Wie Monsterform, aber der Zaubernde erhält auch die Bewegungs- und die physikalischen Angriffsmöglichkeiten der Form. Er kann seine Masse von 1/40 bis 400% variieren. Patzer wie in Wahre Tierform.
50) Wahre Körperveränderung (F) [3763] R: S / D: 10min/St
    Wie Körperveränderung, aber der Zaubernde erhält auch einige (Meisterentscheid) besondere Fähigkeiten des Monsters. Die Grundchance für einen Patzer wird auf 15% erhöht, ansonsten wie bei Wahre Tierform, nur die Dauer ist dann 85 Stunden/Stufe.

Wege der Muskeln (Muscle Ways) [SL52]

Heiler (Healer, SL-7)

1) Zerrung behandeln (H S) [6433] R: S / D: P
   Heiler kann eine Zerrung heilen.
2) Muskel behandeln (H S) [6434] R: S / D: P
   Heiler kann einen beschädigten Muskel heilen. Erholungszeit: 1-10 h.
3) Sehne behandeln (H S) [6435] R: S / D: P
   Heiler kann eine beschädigte Sehne heilen. Erholungszeit: 1-10 h.
4) Muskel behandeln III (H S) [6436] R: S / D: P
   Wie Muskel behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Muskeln heilen.
5) Sehne behandeln III (H S) [6437] R: S / D: P
   Wie Sehne behandeln, aber der Heiler kann drei beschädigte Sehnen heilen.
7) Joining (Muskeln) (H S ‡ *) [6438] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen. Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen drei Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Wahre Muskelbehandlung (H S) [6439] R: S / D: P
   Wie Muskel behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
9) Wahre Sehnenbehandlung (H S) [6440] R: S / D: P
   Wie Sehne behandeln, aber die Heilung tritt sofort ein.
11) Großes Muskeln behandeln (H S) [6441] R: S / D: P
   Der Heiler kann Stufe Muskeln heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
12) Muskeln regenerieren (H S) [6442] R: S / D: P
   Heiler kann einen Muskel regenerieren, 1-10 h Erholungszeit.
13) Großes Sehnen behandeln (H S) [6443] R: S / D: P
   Heiler kann Stufe Sehnen heilen, 1-10 h Erholungszeit.
14) Sehnen regenerieren (H S) [6444] R: S / D: P
   Der Heiler kann eine Sehne regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
15) Wahres Joining (Muskeln) (H S ‡ *) [6445] R: S / D: P
   Wie Joining (Muskeln), aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Zauber benutzen und die Heilung tritt sofort ein.
20) Wahres regenerieren (H S) [6446] R: S / D: P
   Der Heiler kann eine Sehne oder einen Muskel regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein.
25) Totale Muskelregeneration (H S) [6447] R: S / D: P
   Der Heiler kann alle Muskeln in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.
30) Totale Sehnenregeneration (H S) [6448] R: S / D: P
   Der Heiler kann alle Sehnen in seinem Körper regenerieren, Die Heilung tritt sofort ein.
50) Wahre Behandlungen (H S) [6449] R: S / D: P
   Der Heiler kann Stufe Muskeln und / oder Sehnen in seinem Körper regenerieren. Die Heilung tritt sofort ein

Wege der Natur (Nature's Ways) [SL58]

Waldläufer (Ranger, SL-7)

1) Fallen entdecken (P c) [4189] R: 30m / D: 1min/St(C)
   Der Zaubernde kann mit 75% Fallen entdecken. Pro KR kann der Zaubernde sich auf ein 3m durchmessendes Gebiet konzentrieren.
2) Wasser finden (1500m) (I) [6891] R: 1500m / D: -
   Der Zaubernde kann jedes offene Wasser von mindestens 4 l Menge lokalisieren. Er erfährt Größe und Qualität der Quelle.
3) Feuer machen (F) [6892] R: 30cm / D: -
   Der Zaubernde kann ein Feuer von 60 cm Durchmesser starten, das solange brennt, wie Brennstoff vorhanden ist. Ein Ziel innerhalb der Reichweite (30cm) bekäme einen kritischen Treffer "A" durch Hitze.
4) Sturm & Regenvorhersage (I) [6893] R: 3km/St / D: -
   Der Zaubernde kann mit 95% einen Sturm oder Regen innerhalb der nächsten 24h (15min) vorhersagen, Art und Stärke werden mit in Erfahrung gebracht.
5) Nahrung finden (1500m) (I) [6894] R: 1500m / D: -
   Der Zaubernde erfährt Ort, Art und Menge einer verträglichen Nahrungsquelle (tote Tiere , Pflanzen usw.), Die Nahrungsquelle muß 0,5 Kg übersteigen.
6) Wasser reinigen (F) [6895] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann 4xStufe Liter Wasser reinigen.
7) Höhlen finden (1500m) (I) [6896] R: 1500m / D: -
   Der Zaubernde erfährt Ort, Art, und ungefähre Größe jedes wasserdichten, geschützten Freiraums, der mehr als 4m3 umfaßt, Der Raum muß einen Eingang haben (> 1m Durchmesser), der an die offene Luft grenzt.
8) Kleinere Fallen (F) [6897] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann binnen 1 KR eine kleinere Falle konstruieren (außerhalb von Gebäuden), Falle kann einen krit. Treffer bis zu "B" einer Kategorie zufügen (z.B.: ein flaches, gespicktes Loch, eine Schlinge, die das Opfer in einen Baum zieht usw.), Das Gebiet von Auslösen und Effekt muß innerhalb von 3m Radius liegen.
9) Wettervorhersage (24h) (I) [6898] R: 1500m / D: -
   Gibt dem Zaubernden eine 95% Chance die Zeit, Art und Schwere des Wetters über die nächsten 24h vorherzusagen.
10) Anwesenheit (30m) (I c) [6899] R: 30m / D: C
   Der Zaubernde kann alle Bewegungen von Wesen im Radius überwachen. Er darf sich während des Spruchs nicht bewegen..
11) Wasser finden (15Km) (I) [6900] R: 15km / D: -
   Wie oben mit Reichweite 15Km.
12) Wartende Anwesenheit (3m) (I c) [6901] R: 3m / D: C
   Der Zaubernde kann ein natürliches "Alarmsystem" aufbauen, jede Störung alarmiert den Zaubernden.
13) Nahrung finden (15Km) (I) [6902] R: 15km / D: -
   Wie oben mit Reichweite 15Km.
14) Größere Fallen (F) [6903] R: B / D: P
   Wie kleinere Fallen, aber die Falle kann einen krit. Treffer "E" zufügen.
15) Höhlen finden (15Km) (I) [6904] R: 15km / D: -
   Wie oben mit Reichweite 15Km.
20) Anwesenheit (150m) (I c) [6905] R: 150m / D: C
   Wie oben mit Reichweite 150m.
25) Wettervorhersage (5 Tage) (I) [6906] R: 1500m / D: -
   Wie oben, gibt aber das Wetter für die nächsten 5 Tage an.
30) Wartende Anwesenheit (30m) (I c) [6907] R: 30m / D: C
   Wie oben mit Reichweite 30m.
50) Anwesenheit (1,5km) [6908] R: 1,5km / D: C
   Wie oben mit Reichweite 1,5Km.

Wege der Oberfläche (Surface Ways) [SL53]

Heiler (Healer, SL-7)

1) Heilung (1-10) (H S) [6450] R: S / D: P
   Der Zaubernde bekommt 1 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
2) Verbrennung / Erfrierung heilen I (H S) [6451] R: S / D: P
   Heilt ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.
3) Benommenheit heilen I (H S) [6452] R: S / D: P
   Heilt 1 KR Benommenheit.
4) Regeneration I (H S c *) [6453] R: S / D: C
   Gibt pro KR einen Lebensenergie- und Konditionspunkt zurück, solange der Heiler sich konzentriert.
5) Verbrennung / Erfrierung heilen II (H S) [6454] R: S / D: P
   Heilt ein Gebiet mittlerer, oder zwei Gebiete leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.
6) Erwachen (U S) [6455] R: S / D: -
   Der Heiler ist sofort wach.
7) Heilung (5-50) (H S) [6456] R: S / D: P
   Der Zaubernde bekommt 5 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
8) Verbrennung / Erfrierung heilen III (H S) [6457] R: S / D: P
   Heilt ein Gebiet schwerer, oder drei Gebiete leichter oder ein Gebiet mittlerer und ein Gebiet leichter Erfrierungen oder Verbrennungen.
9) Benommenheit heilen III (H S) [6458] R: S / D: P
   Heilt 3 KR Benommenheit.
10) Regeneration II (H S c *) [6459] R: S / D: C
    Gibt pro KR zwei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert.
11) Verbrennung / Erfrierung heilen V (H S) [6460] R: S / D: P
    Siehe oben, aber die Summe aus leichten (=1), mittleren (=2) und schweren (=3) Verbrennungen und Erfrierungen darf höchstens 5 ergeben.
12) Heilung (10-100) (H S) [6461] R: S / D: P
    Der Zaubernde bekommt 10 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
13) Benommenheit heilen V (H S) [6462] R: S / D: P
    Heilt 5 KR Benommenheit.
15) Regeneration III (H S c *) [6463] R: S / D: C
    Gibt pro KR drei Lebensenergie- und Konditionspunkte zurück, solange der Heiler sich konzentriert
20) Heilung (20-200) (H S) [6464] R: S / D: P
    Der Zaubernde bekommt 20 W10 Lebensenergie und Kondition zurück.
25) Wahre Heilung (H S) [6465] R: S / D: P
    Der Zaubernde bekommt seine gesamte Lebensenergie und Kondition zurück.
30) Wahres Verbrennung / Erfrierung heilen (H S) [6466] R: S / D: P
    Heilt alle Erfrierungen und Verbrennungen.
50) Wahres Benommenheit heilen (H S) [6467] R: S / D: P
    Heilt alle Benommenheit.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SL75]

offene Grundmagie (open essence, SL-72)

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

Wege der Organe (Organ Ways) [SL53]

Heiler (Healer, SL-7)

1) Nase behandeln (H S) [6468] R: S / D: P
   Der Heiler kann alle Schäden an der Nase heilen, bis auf kompletten Verlust.
2) Kleinere Nervenbehandlung (H S) [6469] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann ein Gebiet mit leichten Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
3) Kleinere Ohrenbehandlung (H S) [6470] R: S / D: P
   Der Heiler kann jede äußere Verletzung des Ohrs heilen, auch kompletten Verlust (Regenerationszeit: 1-10 h.).
4) Kleinere Augenbehandlung (H S) [6471] R: S / D: P
   Der Heiler kann jede leichtere Verletzung des Auges heilen, (z.B. Hornhautkratzer, entfernen von fremden Objekten usw.).
5) Größere Nervenbehandlung (H S) [6472] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann ein Gebiet mit schweren Nervenschäden heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
6) Größere Ohrenbehandlung (H S) [6473] R: S / D: P
   Wie kleinere Ohrenbehandlung, aber der Heiler kann auch alle inneren Schäden wieder heilen (z.B. das Hörvermögen wiederherstellen)., Erholungszeit: 1-10 h.
7) Joining (Organe) (H S ‡ *) [6474] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen, Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen drei Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
8) Größere Augenbehandlung (H S) [6475] R: S / D: P
   Wie kleinere Augenbehandlung, aber der Heiler kann alle Schäden bis auf kompletten Verlust heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
9) Wahre Nervenbehandlung (H S) [6476] R: S / D: P
   Wie Größere Nervenbehandlung, aber die Heilung tritt sofort ein.
10) Organbehandlung (H S) [6477] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann jedes Organ heilen, das noch nicht völlig zerstört ist, bis auf das Gehirn. Erholungszeit: 1-10 h.
12) Lähmung heilen (H S) [6478] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann jede Lähmung heilen. Erholungszeit: 1-10 Tage.
13) Große Nervenregeneration (H S) [6479] R: S / D: P
    Der Heiler kann alle Nerven in seinem Körper (außerhalb des Gehirns) regenerieren. Erholungszeit: 1-10 h.
15) Wahres Joining (Organe) (H S ‡ *) [6480] R: S / D: P
    Wie Joining (Organe), aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Sprüche benutzen und die Heilung tritt sofort ein.
20) Gehirnbehandlung (H S) [6481] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann Gehirnschäden, die z.B. durch Schädelfrakturen o.ä. entstanden sind, heilen. Der Verlust von Erfahrung (Abenteuerpunkten) wird nicht geheilt (aber auch nicht vom Opfer auf den Heiler übertragen). Erholungszeit: 1-10 h.
25) Organe regenerieren (H S) [6482] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann jedes Organ regenerieren (äußerlich oder innerlich), nur nicht das Gehirn. 1-10 h Erholungszeit.
30) Wahres Lähmung heilen (H S) [6483] R: S / D: P
    Wie Lähmung heilen, aber die Heilung tritt sofort ein.
50) Wiedervereinigung (H S) [6484] R: S / D: P
    Der Heiler kann seine Seele mit seinem Körper wiedervereinigen, vorausgesetzt, dieser ist geheilt. Um ein totes Ziel wiederzubeleben, muß der Heiler erst alle Wunden heilen (ohne sich dabei umzubringen), und dann die Seele des Opfers zurückholen, indem er seine eigene aufgibt (Für das Ziel ist die Wirkung wie die des Spruchs der 20.Stufe der Priesterliste Leben beherrschen). Während er jetzt technisch gesehen lebt, aber ohne Seele ist, geht es dem Heiler, als ob der Spruch Absolution auf ihn gemacht wurde, Er könnte demnach keine bewußten Aktionen durchführen, und wäre für unterbewußte Aktionen auf -75. Er kann seine eigene Seele entweder durch diesen Spruch, oder durch einen anderen Spruch, den ein anderer auf ihn macht, wiederbekommen.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SL81]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

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

Astrologen (Astrologer, SL-7)

1) Sprache I (P) [28578] R: S / D: C
   Der Zaubernde ist in der Lage, grundlegende Ideen in einer bestimmten Sprache zu kommunizieren (hungrig, durstig, Toilette, Frieden usw.); entspricht der Sprachgrad I. Der Zaubernde muss jedoch biologisch in der Lage sein, diese Sprache zu verwenden (z. B. wäre es für ein humanoides Wesen ziemlich schwierig, eine Sprache zu verwenden, die 8 Arme, 7 Schwänze und mehrere andere seltsame Gliedmaßen umfasst). Ein Zauber in der Art von Fremde Gestalt (auf der Liste Gesetz der äußeren Ebene) kann verwendet werden, um diese Einschränkung zu überwinden.
2) Frage (M) [7778] R: 3m / D: -
   Das Ziel muß eine einfache Frage wahrheitsgemäß beantworten.
5) Sprache II (P) [16353] R: S / D: C
   Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde komplexere Konzepte kommunizieren kann, wobei jedoch eine hohe Wahrscheinlichkeit für Fehlinterpretationen besteht. Entspricht Sprachgrad II.
7) Gedankensprache (3m) (I*) [16354] R: 3mR / D: C
   Der Zaubernde kann Gedanken an alle Personen in einem Umkreis von 3m Radius senden.
8) Suggestion (M) [4444] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen Befehl ausführen, der sich nicht komplett gegen ihn richtet (z.B. keine Selbstmordaktion, er blendet sich nicht selbst u.ä.).
9) Sprache III (P) [16356] R: S / D: C
   Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde die Sprache einigermaßen fließend beherrscht. Der Akzent des Zaubernden ist nicht perfekt, aber es besteht nur eine geringe Wahrscheinlichkeit für Fehlinterpretationen. Entspricht Sprachgrad III.
10) Befehlsstimme (M) [16357] R: 15m / D: C
    Das Ziel ist gezwungen, dem Zaubernden wie bei Suggestion zu gehorchen, solange der Zaubernde sich konzentriert und mit dem Ziel spricht. Der Zaubernde kann sich gleichzeitig auf diesen Zauber und einen Sprache-Zauber konzentrieren.
11) Gedankensprache (30m) (I*) [16358] R: 30mR / D: C
    Wie Gedankensprache (3m), außer dass die Reichweite 30m beträgt.
14) Gedankensprache (100m) (I*) [16359] R: 100mR / D: C
    Wie Gedankensprache (3m), außer dass die Reichweite 100m beträgt.
15) Befehlswort (M*) [16360] R: 15m / D: -
    Das Ziel wird, wenn der Zaubernde beispielsweise „halt“ befiehlt, für diese Runde zu völliger Untätigkeit gezwungen.
20) Wahre Sprache (P) [16361] R: S / D: C
    Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde absolut fließend wie ein Muttersprachler spricht und über vollständige idiomatische Sprachkenntnisse verfügt. Entspricht einer Sprachgrad von VI.
25) Gedankenschrei (M*) [16362] R: 3mR / D: -
    Jeder innerhalb des Radius ist ein Ziel. Alle, die nicht widerstehen, sind für 1 Runde pro 10 Fehlwurf benommen.
30) Wahre Gedankensprache (I*) [16363] R: 15mR / D: C
    Wie Gedankensprache I, außer dass der Zaubernde die Übertragung auf gewünschte Wesen beschränken kann.
50) Große Kontrolle (M) [16364] R: 30m / D: 1min/St
    Das Ziel ist gezwungen, dem Zaubernden in allen Dingen zu gehorchen, einschließlich Selbstmord und ähnlichen Handlungen.

Wege der Symbole (Symbolic Ways) [SL47]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

1) Symbole analysieren (I) [6007] R: 15m / D: -
   Der Zaubernde erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
3) Symbol zerstören I (F) [6008] R: 3m / D: P
   Der Zaubernde kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
5) Symbol I (F) [6009] R: 3m / D: P
   Der Zaubernde kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Zaubernden. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Der Zaubernde entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
7) Symbol II (F) [6010] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen1-2 schreiben.
8) Symbol zerstören II (F) [6011] R: 3m / D: P
   Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
9) Symbol III (F) [6012] R: 3m / D: P
   Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
10) Wahres Symbol analysieren (I) [6013] R: 15m / D: -
    Wie Symbol analysieren, aber der Zaubernde erfährt, welche Sprüche in Symbole in 15m Radius eingelassen sind.
11) Symbol V (F) [6014] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
12) Symbol zerstören III (F) [6015] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
13) Symbol VI (F) [6016] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
15) Symbol VII (F) [6017] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
16) Symbol zerstören V (F) [6018] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
17) Symbol VIII (F) [6019] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
18) Symbol zerstören X (F) [6020] R: 3m / D: P
    Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
19) Symbol IX (F) [6021] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
20) Symbol X (F) [6022] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
25) Große Suche nach Magie (I) [4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Großes Symbol (F) [6024] R: 3m / D: P
    Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
40) Schutzzeichen (F) [25583] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zaubernden aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

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

Wege der Tiere (Animal Ways) [RCII66]

Beschwörer (Conjuror, RCII-8) und Schamanen (Shaman, RCII-9)

1) Vertrauter I (M) [4421] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Zaubernden gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Zaubernde kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Zaubernde für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
2) Tiersprache I (I) [15236] R: S / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprache einer Tierart zu verstehen und zu sprechen.
3) Tierkontrolle I (M*) [15237] R: 30m / D: C
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen eines Tieres zu kontrollieren.
4) Tiersprache II (I) [15238] R: S / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen zweier Tierarten zu verstehen und zu sprechen.
5) Tiermeister I (M*) [15239] R: 3m / D: P
   Der Zaubernde kann 1 Tier meistern, das dann seinen Befehlen folgt (vorausgesetzt, es kann ihn verstehen, wenn er über Tiersprache mit ihm kommuniziert). Das Tier bleibt „gezähmt", bis es mehr als 30m pro Stufe von ihm entfernt oder außer Sichtweite ist (je nachdem, was weiter entfernt ist); in beiden Fällen führt es den letzten Befehl aus, den es erhalten hat.
6) Tierkontrolle II (M*) [15240] R: 30m / D: C
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu zwei Tieren zu kontrollieren.
7) Tiersprache III (I) [15241] R: S / D: 10min/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen von drei Tierarten zu verstehen und zu sprechen.
8) Tiermeister II (M*) [15242] R: 3m / D: P
   Wie Tiermeister I, aber für zwei Tiere.
9) Tierkontrolle III (M*) [15243] R: 30m / D: C
   Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 3 Tieren zu kontrollieren.
10) Tiersprache V (I) [15244] R: S / D: 10min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen von fünf Tierarten zu verstehen und zu sprechen.
11) Tiermeister III (M*) [15245] R: 3m / D: P
    Wie Tiermeister I, aber für drei Tiere.
12) Tierkontrolle V (M*) [15246] R: 30m / D: C
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 5 Tieren zu kontrollieren.
13) Tiersprache VII (I) [15247] R: S / D: 10min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen von sieben Tierarten zu verstehen und zu sprechen.
14) Tiermeister V (M*) [15248] R: 3m / D: P
    Wie Tiermeister I, aber für fünf Tiere.
15) Wahre Tiersprache (I) [15249] R: S / D: 10min/St
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Sprachen aller Tiere zu verstehen und zu sprechen.
20) Tierkontrolle X (M*) [15250] R: 30m / D: C
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 10 Tieren zu kontrollieren.
25) Tiermeister X (M*) [15251] R: 3m / D: P
    Wie Tiermeister I, aber für zehn Tiere.
30) Große Tierkontrolle (M*) [15252] R: 30m / D: C
    Ermöglicht es dem Zaubernden, die Handlungen von bis zu 20 Tieren zu kontrollieren.
50) Großer Tiermeister (M*) [15253] R: 3m / D: P
    Wie Tiermeister I, aber für zwanzig Tiere.

Wege der Tierhaltung (Livestock Ways) [SUC117]

prosaische Magie

1) Speichern (I) [8051] R: S / D: -
   Der Zaubernde speichert die Eigenschaften eines Tieres für den Gebrauch mit anderen Sprüchen dieser Liste. Die Eigenschaften können mit denen anderer Tiere verglichen werden, und Kreuzungsergebnisse vorhergesagt werden.
2) Ausbrüten (F) [8052] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann Stufe Eier für Stufe Tage bebrüten. Zauber muß auf einen passenden Behälter für die Eier gesprochen werden, der die Eier bebrütet, bis sie ausschlüpfen oder die Dauer endet. Zauber schützt nicht vor extremen Umweltbedingungen (Frost, rauhe Behandlung, Wasser).
3) Milch (F) [8053] R: S / D: P
   Läßt ein Tier die Milch in einen darunter stehenden Eimer entleeren.
4) Scheren (F) [8054] R: B / D: V
   Der Zaubernde entfernt die gewünschte Menge Haare von Stufe Tieren. Scheren dauert 1 Minute pro Tier. Haar bleibt nach Ende des Spruchs da.
5) Bestimmen (I) [8055] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt die Einordnung des Tiers, auf das dieser Zauber gesprochen wurde (Reich, Stamm, Klasse, Ordnung, Familie, usw.).
6) Nahrung (I) [8056] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt, was ein gespeichertes Tier ißt und trinkt.
7) Zügel (F) [8057] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann ein Reittier ohne Zügel lenken, als hätte er welche.
8) Sattel (F) [8058] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann ein Reittier ohne Sattel reiten, als hätte er einen.
9) Hufeisen (F) [8059] R: B / D: 1h/St
   Ein normalerweise beschlagenes Tier kann ohne Hufeisen benutzt werden, ohne nachteilige Effekte für es.
10) Schlachter (F) [8060] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 25 kg / Stufe Tiere häuten, ausnehmen und zerteilen.
11) Geburt (F) [8061] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann bei der Geburt eines Tieres helfen. Wenn der Fötus nicht geschädigt ist, kommt es in 90% aller Fälle nicht zu Komplikationen. Nur bei Lebendgeburten.
12) Säubern (F) [8062] R: B / D: P
    Der Zaubernde säubert einen Stall / ein Tier von Stufe Tagen Exkrementen u.ä.. Ein Zaubernder der 12. Stufe muß diesen Spruch dreimal sprechen, um einen Stall eines Pferdes zu säubern, der seit 30 Tagen nicht gesäubert wurde.
13) Brandzeichen (F) [8063] R: B / D: P
    Der Zaubernde kennzeichnet Stufe Tiere mit einem beliebigen Symbol. Kann 2,5 cm² pro Stufe groß sein.
14) Lasso (F) [8064] R: S / D: C
    Erschafft ein bis zu 3m / Stufe langes Seil aus magischer Energie, mit dem der Zaubernde ein Tier einfangen kann. Seil kann nicht zu anderen Zwecken eingesetzt werden. Wird das Seil zerschnitten, endet der Zauber.
15) Brechen (M) [8065] R: B / D: P
    Der Zaubernde erhält einen Bonus von +1 auf Abrichten eines Säugetieres. Tier hat einen WW.
16) Rückkehr (M) [8066] R: B / D: P
    Läßt gezähmte Tiere in den wilden Zustand zurückkehren. Tier wird wieder scheu und hat alle Instinkte. Dem Tier muß ein WW mißlingen, damit der Zauber wirkt.
17) Pferch (F) [8067] R: 30m/St / D: 1Tag/St
    Erschafft ein Gebiet, das bestimmte (bis Stufe) Tiere nicht mehr verlassen werden. Pferch kann bis 100 m² / Stufe groß sein. Wirkt nur auf domestizierte Tiere.
18) Stampede (F) [8068] R: 30m/St / D: 10min/St
    Der Zaubernde kann bis zu Stufe Herdentiere aufscheuchen und in eine bestimmte Richtung (± 5°) lenken. Beeinflußte Tiere können den Rest der Herde mit beeinflussen.
19) Zusammentreiben (F) [8069] R: 30m/St / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann sowohl eine Herde in eine bestimmte Richtung treiben (± 5°), als auch Stufe verstreute Tiere einer Herde zu sich rufen. Alle Tiere müssen einer Art angehören (Kühe, Schafe usw.).
20) Akzeptieren (M) [8070] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde erscheint einer gespeicherten Tierart als ein solches Tier. Tiere haben WW. Wirkt nur auf Tiere dieser Art. Der Zaubernde erscheint allen beeinflußten Tieren dieser Art als asexueller Typus dieser Art.
25) Bindung (P) [8071] R: S / D: C
    Der Zaubernde lokalisiert bis Stufe Tiere mit einer Art Anwesenheit. Er erfährt den Aufenthaltsort und den Zustand (Lebend / Tot).
30) Entkeimen (F) [8072] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann bis zu dem gewünschtem Level ein Tier entkeimen, und so z.B. alle externen Parasiten (Pilze, Fliegen usw.) entfernen, oder alle nicht-natürlichen Organismen abtöten (Würmer, Bakterien, usw.).
50) Ausbrüten (F) [8073] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann das genetische Material bei der Befruchtung eines Eis beeinflussen (nur nichthominoide Lebensformen). Das Ergebnis wird eine optimale Kombination der parentalen Merkmale sein. Das entstehende Wesen wird um 5 - 25 % (in allen Merkmalen) besser sein als der durchschnittliche Nachkomme. Ein Zauberpatzer verkehrt den Effekt des Zaubers ins Gegenteil um.

Wege der Übertragung (Transferring Ways) [SL51]

Heiler (Healer, SL-7)

1) Übertragung I [26628] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 1 aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
2) Übertragung II [26649] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 2 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
3) Übertragung III [26650] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 3 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
4) Übertragung IV [26651] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 4 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
5) Übertragung V [26652] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 5 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
6) Übertragung VI [26653] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 6 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
7) Übertragung VII [26654] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 7 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
8) Übertragung VIII [26655] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 8 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
9) Übertragung IX [26656] R: B / D: P
   Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 9 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
10) Übertragung X [26657] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 10 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
11) Übertragung XI [26658] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 11 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
12) Übertragung XII [26659] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 12 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
13) Übertragung XIII [26660] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 13 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
14) Übertragung XIV [26661] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 14 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
15) Übertragung XV [26662] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 15 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
17) Übertragung XVII [26663] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 17 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
20) Übertragung XX [26664] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 20 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
25) Übertragung XXV [26665] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 25 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
30) Übertragung XXX [26666] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 30 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
50) Übertragung L [26667] R: B / D: P
    Mit diesem Spruch kann der Heiler alle Wunden übertragen, die er mit einem Zauber der Stufe 50 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten heilen kann.
60) Neue Heimat [26436] R: B / D: P
    Der Zaubernde ist in der Lage seine Seele, seinen Verstand und seine Fertigkeiten in einen anderen Körper zu transferieren, sogar wenn der Körper bereits tot ist. Der bisherige Körper des Zaubernden wird behandelt, als würde der Zauber Absolutionauf ihn ausgeführt worden sein. Wenn der Zaubernde nicht innerhalb eines Monats zurückkehrt, wird der ursprüngliche Körper endgültig sterben.
    Wenn der Zielkörper noch eine Seele beinhaltet, so muss der Zaubernde den Besitzer des Körpers bekämpfen (Zauberangriff). Wenn der Körper bereits tot war, so kann der Zaubernde einfach einziehen, wobei der Körper wahrscheinlich noch nach den üblichen Regeln für Heiler "repariert" werden muss.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SL77]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

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

Wege der Urmagie (Earthblood's Ways) [RCI11]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Urmagie erkennen (I) [27588] R: S / D: -
   Der Zaubernde erkennt, ob er sich innerhalb des Radius eines Erdknotens befindet. Wenn ja, erfährt er die Richtung und Entfernung zum Zentrum des Erdknotens sowie die Größe des Erdknotens.
2) Knoten speichern (M I) [27592] R: S / D: 1h
   Der Zaubernde merkt sich die Position des Erdknotens, in dem er sich gerade befindet, und stimmt sich darauf ein, um entsprechende Zauber dieser Liste zu wirken. Die Ausführung dieses Zaubers dauert 1 Stunde.
3) Erdpräsenz (I*) [27594] R: Knoten / D: 1min/St
   In jeder Kr kann sich der Zaubernde auf einen Bereich (bis zu 30m Radius) innerhalb des Erdknotens konzentrieren, in dem er sich befindet. Er wird sich der Anwesenheit aller empfindungsfähigen / denkenden Wesen in diesem Bereich bewusst.
4) Erdberuhigung (I*) [27596] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel ist für die Dauer des Zaubers immun gegen alle Effekte vom Typ Angst oder Panik.
5) Knotenführer (I) [27598] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt die Richtung und Entfernung zum nächsten größeren Erdknoten.
6) Erdgefühl (F) [27600] R: S / D: C
   Wenn dieser Zauber aktiv ist, wird sich Zaubernde sofort aller „vertrauten" Präsenzen in dem Erdknoten, in dem er sich gerade befindet, aufmerksam. „Vertraut" ist in diesem Zauber definiert als jedes intelligente Wesen, das der Zaubernde zuvor mindestens 5 Minuten lang beobachtet oder mit dem er kommuniziert hat. Der Zaubernde erfährt nicht den Standort der vertrauten Wesen innerhalb des Erdknotens, aber er erkennt die Identität der Wesen.
7) Erdtür (F) [27602] R: 3m / D: -

Befindet sich das Ziel derzeit innerhalb des aktuellen Erdknotens, kann es der Zaubernde (Widerstandswürfe sind möglich) an einen anderen Ort innerhalb desselben Erdknotens teleportieren. Die Sicherheit der Reise und mögliche Fehlschläge werden so behandelt: Platz nie gesehen:50%, kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
Wenn dieser Zauber an einen Ort innerhalb eines Erdknotens gebunden ist, kann er so gestaltet werden, dass er jedes Wesen, das diesen Ort betritt, an einen anderen Ort innerhalb desselben Erdknotens teleportiert.

8) Erdbewusstsein (I*) [27604] R: Knoten / D: 1min/St
Wie Erdpräsenz, mit zusätzlich dem allgemeines Wissen über die Handlungen jedes Wesens innerhalb des Erdknotens (z. B. dass ein Wesen einen Zauber wirkt, aber ohne die Information, welcher Zauber gewirkt wird).
9) Urmagie sammeln (F) [27606] R: Knoten / D: C
Der Zaubernde kann verbrauchte Zauber wiederherstellen, indem er Kraft direkt aus dem Erdknoten absorbiert, in dem er sich befindet. Der Zaubernde kann 1 Zauber pro 10 Minuten konzentrierter Konzentration absorbieren. Beachte, dass der Zaubernde dennoch zuvor diesen Zauber aufwenden muss. Der Zaubernde kann seine Zauber niemals über sein Maximum hinaus erhöhen (inkl. Zaubermultiplikatoren und Spruchvermehrer)
10) Erdtor (F) [27608] R: 3m / D: -
Der Zaubernde kann das Ziel zu jedem GROSSEN Erdknoten teleportieren, den er gespeichert hat und der sich innerhalb von 15km/Stufe befindet. Die Wahrscheinlichkeit eines Teleportationsfehlers beträgt 1 %. Auswirkungen eines Fehlers siehe Erdtür.
11) Erdmacht (F) [27610] R: 3m / D: 1KR/St
Das Ziel absorbiert direkt aus dem Erdknoten (in dem sich der Zaubernde befindet) Kraft in seinen Körper. Das Ziel erhält die Größe, Stärke, körperlichen Fähigkeiten und Abwehrkräfte (jedoch nicht das Aussehen oder die Probleme mit Sonnenlicht) eines Trolls. Der Spielleiter sollte die Art des Trolls anhand der vorherrschenden Geländeart des Erdknotens bestimmen: Höhlentroll (unterirdisch und in der Nähe von Höhlen), Waldtroll (in Wäldern), Schneetroll (auf Gletschern und Schneefeldern), Hügeltroll (in Bergen und Hügeln) und Steintroll (fast überall sonst). Der Spielleiter sollte Berg- und Kriegstrolle wahrscheinlich nur in sehr seltenen Fällen zulassen.
12) Knotenzwiesprache (I) [27612] R: S / D: -
Befindet sich der Zaubernde innerhalb eines Erdknotens, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat, kann er eine einzige Frage stellen, die mit „Ja" oder „Nein" beantwortet werden kann, und er wird die richtige Antwort erfahren. Dieser Zauber kann nur einmal pro Tag und nur einmal pro Woche pro Erdknoten gesprochen werden.
13) Erderhaltung (S*) [27614] R: S / D: 2h/St
Erhält der Zaubernde einen tödlichen Treffer, während er sich innerhalb eines Erdknotens befinden muss, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat, so fällt er für bis zu 2 Stunden pro Stufe in ein Koma. Wenn der Körper des Zaubernden nicht innerhalb der maximalen Dauer "wiederbelebt" werden kann, stirbt der Zaubernde, es sei denn, seine Seele kann durch andere Mittel daran gehindert werden, seinen Körper zu verlassen.
14) Tarnkappe der Erde (F) [27616] R: S / D: V
Der Zaubernde ist für das Auge, das Ohr, die Nase und sämtliche Zauber nicht wahrnehmbar, solange er sich in dem Erdknoten befindet, in dem er den Zauber gewirkt hat, und solange er keine anderen Zauber wirkt, sich nicht schneller als gehend (1x) bewegt, keinen Angriff ausführt und keinen heftigen Schlag erleidet oder ausführt.
15) Wahres Erdtor (F) [27618] R: 3m / D: -
Wie Erdtor, außer dass der Zaubernde das Ziel auch zu kleineren Erdknoten teleportieren kann, die er gespeichert hat, und die Entfernungsgrenze nun 30km/Stufe beträgt.
16) Erdalarm (I) [27620] R: Knoten / D: V
Wenn sich der Zaubernde in einem Erdknoten befindet, kann er diesen Erdknoten oder einen Bereich innerhalb dieses Erdknotens festlegen. Wenn dieser Bereich von einer unbefugten Person betreten wird (die der Zaubernde beim Wirken des Zauber spezifiziert hat), wird ein Alarm ausgelöst. Der Alarm alarmiert den Zaubernden in jeder Entfernung. Innerhalb des gestörten Bereichs kann der Alarm lautlos sein oder einen lauten Lärm verursachen, je nach den Spezifikationen des Zaubernden beim Wirken des Zaubers. Der Zaubernde kann niemals mehr als einen dieser Zauber gleichzeitig aktiv haben.
17) größere Erdmacht (F) [27622] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Erdmacht, außer dass die gewonnenen Eigenschaften denen eines Riesen entsprechen und das Ziel auch die dem Riesen innewohnenden magischen Fähigkeiten erhält (dies schließt Zaubersprüche ein, aber keine Zauber). Der Spielleiter sollte die Art des Riesen anhand der vorherrschenden Landschaftsform des Erdknotens bestimmen: Feuerriese (in Vulkanen und Lavafeldern), Waldriese (in Wäldern und Forsten), Frostriese (auf Gletschern und Schneefeldern), Hügelriese (in Bergen und Hügeln), Wasserriese (in Seen, Flüssen und im Meer) und Steinriese (fast überall sonst). Der Spielleiter sollte Wolken-, Berg- und Sturmriesen nur in sehr seltenen Fällen zulassen.
18) Erdungeheuer (F) [27624] R: 3m / D: 1KR/St
Befindet sich der Zaubernde innerhalb eines Erdknotens, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat, erschafft er aus der Kraft des Erdknotens ein bösartiges Erdungeheuer. Das Ungeheuer verfügt über tierische Intelligenz, kennt und versteht jedoch von Natur aus die Beschaffenheit dieses Erdknotens in dem Maße, wie es dem Wissen des Zaubernden entspricht, und folgt einfachen Befehlen des Zaubernden (selbst solchen, die zur Zerstörung des Erdungeheuers führen). Das Erdungeheuer kann die Form und die physischen Eigenschaften eines beliebigen reifen geringeren Drachen haben. Am Ende der Wirkungsdauer löst sich das Erdungeheuer wieder in reine magische Energie auf und wird von dem Erdknoten, aus dem es erschaffen wurde, absorbiert.
19) Gefäß der Erde (S*) [27626] R: S / D: 2h/St
Wie Erderhaltung, außer dass bei Überschreitung der Dauer die Seele des Zaubernden im Erdknoten verbleibt, anstatt in das entsprechende Jenseits überzugehen. Für einen Zeitraum von 1 Tag/Stufe nach dem Verlassen der Seele befindet sich der Zaubernde „im" Erdknoten und kann in seinen eigenen Körper zurückkehren, wenn dieser geheilt ist und sich innerhalb des Erdknotens befindet, oder er kann in einen anderen toten Körper eintreten und diesen besitzen, der wieder lebensfähig gemacht wurde. Wenn keine dieser Bedingungen innerhalb der Dauer von 1 Tag/Stufe erfüllt ist, verwandelt sich der Zaubernde in einen der „hohen" oder „höheren" Untoten und übernimmt in der Regel dessen normale Ausrichtung und Charakter (nach Ermessen des Spielleiters). Der Zaubernde kann seinen eigenen Körper (oder jeden anderen Körper, den er vorzeitig „erlangt" hat) absichtlich verlassen, um ohne Körper in den Erdknoten einzutreten, wie oben beschrieben. Die Frist von 1 Tag/Stufe beginnt in dem Moment, in dem der Zaubernde ohne Körper in den Erdknoten eintritt.
20) Großes Erdtor (F) [27652] R: 15m / D: -
Wie Wahres Erdtor, außer dass der Zaubernde sich zu jedem Erdknoten innerhalb von 45km/Stufe transportieren kann, den er mittels Knoten speichern gespeichert hat. Der Zaubernde kann auch „Passagiere" und „Gepäck" mitnehmen, wobei er für einen schweren Zauber 25kg/St mitnehmen kann, für einen mittleren Zauber 20kg/St und für einen leichten Zauber 15kg/St.
25) Urmagie Regeneration (HS*) [27654] R: S / D: P
Der Zaubernde kann sämtliche Schäden (außer Gehirnschäden) innerhalb von 10-100 Stunden völliger Inaktivität heilen., sofern es sich innerhalb eines mittels Knoten speichern gespeicherten Erdknotens befindet.
30) Erdbeschwörung (F) [27656] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Erdungeheuer, außer dass der Zaubernde eine beliebige Anzahl und Art von Kreaturen aus dem Erdknoten erschaffen kann, deren Gesamtstufen die Stufe des Zaubernden nicht überschreiten. Unabhängig davon, welche Formen gewählt werden, verfügen die Bestien in der Regel über keine der besonderen Fähigkeiten der tatsächlichen Kreaturen und besitzen weiterhin nur tierische Intelligenz.
50) Erdwächter (FH) [27659] R: B / D: V
Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein williges Ziel dazu beauftragen, ein „ewiger" Wächter des Erdknotens zu sein und den Anweisungen des Zaubernden zu folgen. Solange das Wesen die Bedingungen des Vertrags erfüllt, altert es nicht und regeneriert bei Verletzungen automatisch 1 Trefferpunkt pro Runde und heilt nach und nach alle anderen Verletzungen. Die Bedingungen des Vertrags können variieren, aber alle Verträge müssen Folgendes enthalten: Das Wesen muss sich aus freiem Willen unterworfen haben, es wird sich den Wünschen des Zaubernden unterwerfen, es darf den Radius des Erdknotens nicht verlassen und es wird den Zaubernden und den Erdknoten verteidigen. Wenn ein Wächter den Vertrag bricht, altert er wieder mit normaler Geschwindigkeit, aber er altert nicht für die gesamte Zeit, in der er Wächter war.

Wege der Verwirrung (Confusing Ways) [SL131]

Mondmagier, graue (Moon Mage, grey, RCIII-12) und Mystiker (Mystic, SL-7)

1) Ablenkung (M c) [5289] R: 30m / D: C
   Ziel hat auf alle Aktionen -30.
2) Verwirrung (M) [4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Das Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen und keine Aktion beginnen. Es kann aber den momentanen Gegner weiter bekämpfen oder sich verteidigen.
3) Verschwommenes Sehen (M c) [5291] R: 30m / D: C
   Ziel hat -100 auf Fernkampfattacken und -50 auf alle anderen Aktionen.
4) Angst (M) [3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Zaubernden und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
5) Ungleichgewicht (M) [5293] R: 30m / D: -
   Ziel ist aus dem Gleichgewicht: Bei Bewegung stolpert es und fällt (1-4 KR benommen), bei Manövern (Attacke...) patzt es.
6) Patzer (M) [5294] R: 30m / D: -
   Wie Ungleichgewicht, aber Ziel patzt mit jeder Waffe oder magischem Gegenstand, den er in Händen hält.
7) Halluzination (M c) [5295] R: 100m / D: C
   Ziel sieht einen nichtexistenten Gegner und bekämpft ihn, bis er besiegt ist (tot). Der Gegner hat die Fähigkeiten des Ziels, aber verursacht keinen Schaden (trifft z.B. nie).
8) Herumwirbeln (F) [5296] R: 15m / D: -
   Ziel wird um 180° herumgewirbelt, 1KR/10 Fehlwurf benommen.
9) Waffe ändern (M) [5297] R: 30m / D: 1KR/St
   Die Waffe des Gegners scheint eine andere zu sein (Er hat auch nur AT/PA/ Pool von der veränderten Waffe).
10) Unbewegte Illusion (M c) [5298] R: 30m / D: C
    Das Ziel sieht zwar alle bewegten Objekte noch klar, aber alles unbewegte kann der Zaubernde ihm vorgaukeln.
11) Blenden (M) [5299] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
    Ziel ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf geblendet.
12) Standort verändern (M) [5300] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
    Das Ziel sieht alle bewegten Dinge zwischen 15 und 45cm neben dem Ort, wo sie sind. Alle Attacken mißlingen zu 50%.
13) Große Ablenkung (M c) [5301] R: 100m / D: C
    Wie Ablenkung, betrifft aber bis zu Stufe Ziele innerhalb des Sichtfelds des Zaubernden.
14) Wort der Angst (M *) [5302] R: 30m / D: 1min/5Fehlwurf
    Wie Angst, aber der Spruch wirkt sofort und die Dauer ist 1 Minute pro 5 Fehlwurf.
15) Amnesie (M) [5303] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Ziel verliert sein Gedächtnis, aber keinerlei Fähigkeiten.
20) Ruf der Verwirrung (M *) [5304] R: 15m / D: 1KR/5Fehlwurf
    Wie Verwirrung, aber alle Lebewesen in 15m Umkreis sind betroffen.
22) Horror (M/F) [25976] R: 30m / D: V / WW:-20
    Das Ziel befindet sich sofort im Kampf gegen einen Gegner, der durch seine eigenen, tiefsten Ängste erzeugt wurde. Der Gegner ist eine Illusion, die das Opfer solange angreifen wird, bis diesem ein Widerstandswurf mit -20 gelingt, den das Opfer jede Runde einmal durchführen darf. Das Opfer glaubt, dass der Gegner real ist (die Illusion wirkt auf alle Sinne). Der Gegner greift so an, wie das Opfer glaubt, dass er das tun sollte (Attackeart, Kampfverhalten...), aber jeder Angriff wird entweder als 1 gewertet oder geht bei mehr als 15 fehl. Der Gegner trifft immer mit 2W12, KT5 (unabhängig von dem scheinbaren Angriff). Alle Kampfmanöver des Ziels werden normal durchgeführt, aber der Gegner kann nur gestoppt (getötet) werden, wenn dem Ziel der Widerstandswurf gelingt.
    Wenn das Opfer einen logischen Grund dafür hat, dass der Gegner nicht real sein kann, so steht es im Ermessen des Meisters, die -20 auf den Widerstandswurf zu erlassen.
25) Wahre Amnesie (M) [5305] R: 30m / D: P
    Wie Amnesie, ist aber permanent (bis der Spruch gebrochen wird).
30) Parallele Wirklichkeit (M) [5306] R: 30m / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Ziel sieht und hört eine Welt, in der alle Dinge noch gleich aussehen, aber ihre Namen vertauscht wurden (Ein Zwerg heißt Ork, ein Haus heißt Höhle usw.)
50) Große Verwirrung (M) [5307] R: 100m / D: V
    Jedes von bis zu 20 Zielen im Blickfeld des Zaubernden kann von einem Spruch dieser Liste bis Stufe 10 angegriffen werden. Jedes Ziel kann von einem anderen Spruch angegriffen werden.

Wege der Verzauberung (Enchanting Ways) [SL188]

Alchimisten (Alchemist, SL-6)

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

Wege der Wächter (Warding Ways) [RCI32]

offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Wege der Waffen (Arm's Ways) [RCI181]

Paladine (Paladin, RCI-41) und Ritter (Noble Warrior, RCIII-10)

1) Attacke +5 (F *) [6726] R: S / D: 1KR
   Addiert +5 auf den Pool in der nächsten KR nach dem Zauber.
2) Attacke +10 (F *) [6727] R: S / D: 1KR
   Addiert +10 für 1 KR oder +5 für 2 KR.
3) Attacke +15 (F *) [6728] R: S / D: 1KR
   Addiert +15 für 1 KR oder +5 für 3 KR oder eine KR +10 und eine +5 usw. (Limit: +15)
4) Attacke +20 (F *) [6729] R: S / D: 1KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +20.
5) Attacke +25 (F *) [6730] R: S / D: 1KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +25.
6) Attacke +30 (F *) [6731] R: S / D: 1KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +30.
7) Attacke +35 (F *) [6732] R: S / D: 1KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +35.
8) Attacke +40 (F *) [6733] R: S / D: 1KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +40.
9) Attacke +45 (F *) [6734] R: S / D: 1KR
   Wie Attacke +15, aber mit Limit +45.
10) Vergeltungsschlag (F *) [6735] R: V / D: 1KR
    Dies ist die letzte Chance eines Paladins zu Ruhm und Ehre zu kommen (falls er es bis dahin noch nicht geschafft haben sollte). Nach diesem Spruch ist der Paladin unwiderruflich und nicht wiederbelebbar und unrückholbar undsoweiter ziemlich sehr äußerst TOT.(Falls der Meister nicht entscheidet, dies wäre ein Spezialfall usw., was er aber nicht tun sollte!) Dieser Spruch erlaubt es dem Paladin, die Macht seines Gottes auf alle innerhalb von 30cm pro Stufe (Schaden: 1W10 pro MAW) in einer Explosion, oder auf ein Ziel in bis zu 3m pro Stufe Entfernung (Schaden: 2 W10 pro MAW) zu schleudern. Dies schadet keinem wahren Anhänger der Gottheit, und ein Magiekundiger der Göttermagie desselben Gottes kann die Schadenspunkte in Zauber (1 Zauber pro 10 Schadenspunkte) umwandeln, die er zusätzlich erhält. Ansonsten gibt es gegen diesen Zauber keine Verteidigung.
11) Attacke +50 (F *) [6736] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +50.
12) Attacke +55 (F *) [6737] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +55.
13) Attacke +60 (F *) [6738] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +60.
14) Attacke +65 (F *) [6739] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +65.
15) Attacke +70 (F *) [6740] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +70.
16) Attacke +75 (F *) [6741] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +75.
17) Attacke +80 (F *) [6742] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +80.
18) Attacke +85 (F *) [6743] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +85.
19) Attacke +90 (F *) [6744] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +90.
20) Heiliger Rächer (F *) [6745] R: S / D: 1KR/St
    Dieser Zauber verwandelt den Zaubernden in einen Champion seines Gottes, der einen Teil der Ausstrahlung seines Gottes widerspiegelt. Dies beinhaltet einen Poolbonus +100, eine Große Aura, die 30 von allen Attacken gegen ihn abzieht und das Erlangen eines Teils der Magie des Gottes, je nach Laune und Lust des Gottes.
25) Attacke +120 (F *) [6746] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +120.
30) Attacke +150 (F *) [6747] R: S / D: 1KR
    Wie Attacke +15, aber mit Limit +150.
50) Wahrer Heiliger Rächer (F *) [6748] R: S / D: 1KR/St
    Wie Heiliger Rächer, aber mit Pool +200 und Abzug von allen Attacken gegen ihn von 50. Die "Macht des Gottes des Paladins" steht ihm zur Verfügung und er kann 1 bis 20 Champions des Gottes zur Hilfe herbeirufen.

Wege des Äußeren (Grooming Mastery) [SUC110]

prosaische Magie

1) Muster speichern (I) [8424] R: S / D: P
   Der Zaubernde speichert die Sequenz und die Art der Zauber für den Gebrauch des Spruchs der 50. Stufe.
2) Körper reinigen (F) [8425] R: B / D: P
   Zauber trocknet den Körper und entfernt jede Art von Schmutz / Schweiß.
3) Kleidung reinigen (F) [8426] R: B / D: P
   Trocknet und reinigt Kleidung von Schmutz / Schweiß.
4) Haare / Bart schneiden (F) [8427] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann Haare an einer Körperstelle auf die gewünschte Länge trimmen. Für Rasieren und Haare schneiden sind zwei Zauber notwendig.
5) Maniküre (F) [8428] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann Nägel schneiden, säubern und feilen. Heilt jedes Nagelproblem und eignet sich zum Krallenschärfen.
6) Feuchtigkeitscreme (F) [8429] R: B / D: P
   Der Zaubernde kann trockene, rauhe und rissige Haut erweichen / heilen.
7) Deodorant (F) [8430] R: B / D: P
   Entfernt jeglichen äußeren Geruch vom Körper. Atem und Haut werden geruchlos, bis die Umwelt wieder durchsetzt.
8) Massage (F) [8431] R: B / D: P
   Heilt Verspannungen und lockert die Gelenke. +5 auf Geschicklichkeit für die Dauer.
9) Riß nähen (F) [8432] R: B / D: P
   Repariert einen durchgehenden Riß in Kleidung, Stoff, Leder. Nicht bei hartem Leder, gekochtem Leder usw.
10) Haar präparieren (F) [8433] R: B / D: P
    Stylt das Haar in die gewünschte Form, inkl. Dreadlocks, Entenschwänze usw.
11) Geruch (F) [8434] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann einen beliebigen, ihm bekannten Geruch auf seinen Körper auftragen, der normal wieder verschwindet.
12) Körperunterstützung (F) [8435] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann ein Körperteil für die Dauer stützen (z.B.: BH, Gürtel, Hüfthalter usw.).
13) Prothese (F) [8436] R: B / D: 1h/St
    Läßt jede existierende Prothese für die Dauer absolut lebendig aussehen.
14) Haar schützen (F) [8437] R: B / D: 1h/St
    Hält gestyltes Haar für die Dauer des Zaubers in Form.
15) Schweiß verhindern (F) [8438] R: B / D: 10min/St
    Ziel schwitzt nicht. Keine negativen Effekte.
16) Schmutz widerstehen (F) [8439] R: B / D: 10min/St
    Schützt den Körper, Haar und Kleidung des Ziels vor Schmutz, Feuchtigkeit, Regen usw. Zauber wirkt bei allem, außer gegen vollständiges Untertauchen.
17) Makel erschaffen / verschwinden lassen (F) [8440] R: B / D: P
    Entfernt oder erschafft Muttermale, Narben, Tätowierungen, Leberflecken usw.
18) Haarwachstum fördern / stoppen (F) [8441] R: B / D: P
    Läßt Haar wachsen, wenn es irgendwo fehlt, oder stoppt Wachstum an unerwünschten Stellen.
19) Proportionen (F) [8442] R: B / D: 1h/St
    Verändert die Körperproportionen des Ziels so, daß es den Vorstellungen des Zaubernden angepaßt wird. So könnte ein fetter Kerl plötzlich muskulös aussehen oder umgekehrt.
20) Zähne richten (F) [8443] R: B / D: P
    Richtet die Zähne korrekt aus, ersetzt aber keine fehlenden.
25) Färben (F) [8444] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann die Farbe eines Körperteils des Ziels ändern (Haare, Nägel, Haut, Zähne, Augen usw.)
30) Körper entkeimen (F) [8445] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann den Körper des Ziels bis zum gewünschten Level entkeimen, und ihn so von Parasiten, Fliegen u.ä befreien, oder alle nicht natürlichen Lebewesen aus ihm entfernen (Mikroorganismen, Bandwurm usw.).
50) Selbsterfrischung (F) [8446] R: B / D: V
    Der Zaubernde benutzt einen Muster speichern, um einen bis alle Zauber dieser Liste auf einmal zu zaubern. So könnte er einmal am Tag eine Rundumerneuerung mit sich oder anderen machen.

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RCI40]

Forscher (Delver, RCI-44), Handwerker-Grundmagie (Crafter (Essence), RCIII-9), Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling), RCIII-9) und Handwerker-Mentalmagie (Crafter (Mentalism), RCIII-9)

1) Holz bearbeiten [15992] R: S / D: 24h
   Ermöglicht dem Zaubernden die Bearbeitung von nicht magischem Holz.
2) Eisen bearbeiten [15873] R: S / D: 24h
   Ermöglicht es dem Zaubernden, Eisen zu bearbeiten.
3) Kleidung bearbeiten [15994] R: S / D: 24h
   Wie Holz bearbeiten, außer das Kleidung bearbeitet werden kann.
4) Stahl bearbeiten I [15874] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, außer das Stahl bearbeitet werden kann, um +5 nicht-magische Waffen herzustellen.
5) Stein bearbeiten [15880] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde Stein bearbeiten kann, um einen Gegenstand aus Stein herzustellen, warum auch immer.
6) Normale Metalle bearbeiten [15875] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde jedes normale Metall außer Eisen und Stahl bearbeiten kann, wenn das Material zu einer Waffe ohne Bonus führen würde.
7) Legierungen bearbeiten I [15876] R: S / D: 24h
   Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde alle Legierungen bearbeiten kann. Waffen, die aus diesen Legierungen hergestellt werden, haben keinen Bonus.
8) Organisches bearbeiten [15997] R: S / D: 24h
   Wie Holz bearbeiten, außer dass es dem Zaubernden erlaubt ist, jedes gewöhnliche organische Material zu bearbeiten.
9) Stahl bearbeiten II [15878] R: S / D: 24h
   Wie Stahl bearbeiten I, nur dass der Zaubernde den Stahl zur Herstellung von +10 nicht-magischen Waffen dient.
10) Stahl herstellen [15877] R: S / D: 24h
    Erlaubt dem Zaubernden, Stahl aus Eisen herzustellen, wobei die Menge, die er an einem Tag herstellen kann, von seiner Ausrüstung abhängt.
11) Juwelen bearbeiten [15882] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zaubernde Juwelen bearbeiten kann.
12) Legierungen bearbeiten II [15881] R: S / D: 24h
    Wie Legierung bearbeiten, nur dass es erlaubt wird, Legierungen zu bearbeiten mit denen +15 nicht-magische Waffen hergestellt werden können.
13) Legierungen herstellen [15879] R: S / D: 24h
    Wie Stahl herstellen, nur dass der Zaubernde Legierungen aus normalen Metallen herstellen kann, wenn die Metalle vorhanden sind.
15) Mithril bearbeiten I [15883] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur dass der Zaubernde jedes anorganische Material bearbeiten kann, das einen Gegenstand mit einem +20-Bonus erzeugen könnte (z.B. Mithril).
20) Laen bearbeiten II [15884] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur ist es dem Zaubernden erlaubt, jedes anorganische Material zu bearbeiten, mit dem ein Gegenstand mit einem +25-Bonus hergestellt werden kann (Laen ist ein superhartes vulkanisches Glas, das in einem Weltensystem verwendet werden könnte, das dieser Beschreibung entspricht).
25) Wahres Org. bearbeiten [16004] R: S / D: 24h
    Wie Organisches Bearbeiten, außer dass jedes organische Material bearbeitet werden kann (z.B. könnte dies erforderlich sein, um die Häute von Drachen zu bearbeiten).
30) Eog bearbeiten III [15885] R: S / D: 24h
    Wie Eisen bearbeiten, nur das der Zaubernde jedes anorganische Material bearbeiten kann, das +30 Gegenstände ergeben würde. (Eog ist ein extrem dichtes, hartes Metall, das sehr schwer zu bearbeiten und zu finden ist; es könnte in einem Weltsystem verwendet werden, auf das diese Beschreibung zutrifft).
50) Magisches Holz bearbeiten [16006] R: S / D: 24h
    Wie Holz bearbeiten, außer dass magisches Holz bearbeitet werden kann.

Wege des Beförderns (Conveying Ways) [RCM86]

Magier (Magician, SL-6)

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

Wege des Besiegens (Subdual Ways) [RCV82]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Benommenheit I (M) [3764] R: 30m / D: 1KR
   Ziel ist eine Kampfrunde benommen.
2) Schlaf VI (M) [3765] R: 30m / D: V / WW:10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Benommenheit III (F) [3766] R: 30m / D: 3KR
   Ziel ist drei Kampfrunden benommen.
5) Angst (M) [3767] R: 30m / D: 1min/10Fehlwurf
   Das Ziel fürchtet den Zaubernden und versucht für 1min / 10 Fehlwurf vor ihm zu fliehen.
6) Benommenheitsbolzen (30m) (E) [3768] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen purer elementarer Kraft entspringt der Handfläche des Zaubernden. Der Treffer wird auf der Schockbolzenangriffstabelle nachgeschlagen, aber alle kritischen Treffer werden ignoriert und statt Trefferpunkte bewirkt er Runden Benommenheit (z.B.: 4A hieße 4 Runden benommen).
7) Wort der Schmerzen (50%) (F *) [3769] R: 30m / D: -
   Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 50% seiner momentanen Lebensenergie.
8) Benommenheitsklinge (E) [3770] R: S / D: 1KR/St
   Ein Breitschwert aus Energie entspringt der Hand des Zaubernden. Der Zaubernde kann damit attackieren (Breitschwert-Pool +20) und verursacht normale Treffer mit krit. Treffern, die als Schockbolzenangriffe (normal würfeln) gewertet werden, aber statt Trefferpunkte und krit. Treffern KR Benommenheit verursachen (wie Benommenheitsbolzen). Der Zaubernde kann die Klinge werfen (jederzeit, auch beim Entstehen). Sie gilt dann als normaler Benommenheitsbolzen.
9) Großer Schlaf (M) [3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Zaubernden sein. Der Zaubernde muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Benommenheit VI (F) [3772] R: 30m / D: 6KR
    Ziel ist sechs Kampfrunden benommen.
11) Benommenheitsball (6m) (E) [3773] R: 30m / D: -
    Wie Benommenheitsbolzen, es entsteht aber ein Ball, der explodiert und auf ein 6 m durchmessendes Gebiet einwirkt. BEMERKUNG: Es gibt hierbei kein Zentrum des Angriffsspruchs.
12) Wort der Schmerzen (70%) (F *) [3774] R: 30m / D: -
    Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 70% seiner momentanen Lebensenergie.
13) Größere Benommenheitsklinge (E) [3775] R: S / D: 1KR/St
    Wie Benommenheitsklinge, aber es entsteht eine Zweihandklinge, die beide Hände leer benötigt und mit der wie mit einem Kurzschwert angegriffen wird, mit einem Bonus von +35 auf den Pool.
14) Benommenheitsbolzen (100m) (E) [3776] R: 100m / D: -
    Wie Benommenheitsbolzen (30m), mit Reichweite 100m.
15) Benommenheitsball (12m) (E) [3777] R: 30m / D: -
    Wie Benommenheitsball (6m), wirkt aber auf ein 12m durchmessendes Gebiet ein.
16) Wort des Schlafs (F *) [3778] R: 30m / D: -
    Wie Wort der Schmerzen, aber das Ziel muß widerstehen oder fällt in einen natürlichen Schlaf.
18) Wort der Schmerzen (90%) (F *) [3779] R: 30m / D: -
    Bei mißlungenem Widerstandswurf verliert das Ziel 90% seiner momentanen Lebensenergie.
19) Benommenheitsball (24m) (E) [3780] R: 30m / D: -
    Wie Benommenheitsball (6m), wirkt aber auf ein 24 m durchmessendes Gebiet ein.
20) Benommenheitsbolzen (150m) (E) [3781] R: 150m / D: -
    Wie Benommenheitsbolzen (30m), mit Reichweite 150m.
25) Bewußtlosigkeit (F) [3782] R: 30m / D: V
    Das Ziel ist bewußtlos und kann für 1 min / 5 Fehlwurf nicht geweckt werden.
30) Großes Wort (F *) [3783] R: 30m / D: -
    Wie Wort der Schmerzen, aber es kann jedes Wort benutzt werden und betrifft dann eine Anzahl Ziele gleich der Stufe des Zaubernden.
50) Meister des Besiegens (U F) [3784] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wege des Blutes (Blood Ways) [SL5]

Heiler (Healer, SL-7)

1) Blutung stillen I (H S) [6485] R: S / D: -
   Stoppt eine Blutung von 1 pro KR. Der Zaubernde kann sich 1h lang nur mit gehender Geschwindigkeit bewegen, sonst beginnt die Blutung erneut.
2) Schnitte heilen I (H S) [6486] R: S / D: P
   Stoppt eine 1 W6 Blutung.
3) Kleinere Adern heilen (H S) [6487] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann eine kleinere Ader wieder heilen (Blutung bis 4W6/KR, keine größeren Arterien oder Venen).
4) Blutung stillen V (H S) [6488] R: S / D: -
   Wie Blutung stillen I, heilt aber eine Blutung bis zu 5 pro KR. Kann auf mehrere kleinere Blutungen aufgeteilt werden.
5) Schnitte heilen III (H S) [6489] R: S / D: P
   Stoppt eine 3 W6 Blutung. Kann aufgeteilt werden auf kleinere Blutungen (z.B. 1x 1W6 + 1x2W6).
6) Größere Adern heilen I (H S) [6490] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann einen Schaden an einer Arterie oder Vene heilen. Eine größere Ader blutet mit 5W6 oder mehr pro KR.
7) Joining (Blut) (H S ‡ *) [6491] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann ein abgeschlagenes Glied wieder befestigen. Zur vollständigen Heilung werden noch die anderen 3 Joining Sprüche der Heilerlisten benötigt, Erholungszeit: 1-10 Tage.
9) Großes Blutungen stillen (H S) [6492] R: S / D: -
   Wie Blutung stillen V, heilt aber Stufe W6 Blutungen pro KR. Ein Zaubernder der Stufe 10 kann also 10 W6 / KR stoppen.
10) Großes Schnitte heilen (H S) [6493] R: S / D: P
    Wie Schnitte heilen III, stoppt aber Stufe W6 Blutungen (keine größeren Adern).
11) Blutgerinnsel entfernen (H S) [6494] R: S / D: P
    Heiler kann jedes Blutgerinnsel auflösen. Wirkt auch gegen den Blutgerinnungsfluch der Bösen Priester.
13) Größere Adern heilen III (H S) [6495] R: S / D: P
    Wie größere Adern heilen I, heilt aber bis zu drei Arterien / Venen.
15) Wahres Joining (Blut) (H S ‡ *) [6496] R: S / D: P
    Wie Joining (Blut), aber der Heiler muss die anderen drei Wahres Joining Sprüche benutzen, und die Heilung tritt sofort ein.
20) Blutflussregulation (H S) [6497] R: S / D: P
    Der Heiler kann seinen eigenen Blutfluss regulieren und jeden Blutverlust unterbinden, ohne Schaden zu nehmen. Er darf sich dabei nicht bewegen.
25) Neues Blut (H S) [6498] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann alles Blut, das er verloren hat, regenerieren, Erholungszeit: 1-10 h.
30) Blutkrankheiten heilen (H S) [6499] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann alle Blutkrankheiten in seinem Körper heilen, Erholungszeit: 1-10 h.
50) Wahres Blut heilen (H S) [6500] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden Spruch auf dieser Liste anwenden, jeweils einen pro KR.

Wege des Entkommens (Escaping Ways) [RCIII59]

magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Wissen über Schlösser (I) [4221] R: B / D: -
   Gibt dem Zaubernden einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das entsprechende Schloss, und jemand anderem einen Bonus von 10, dem er dieses Schloss beschreibt.
2) Öffnen I (F) [6605] R: 30cm/St / D: -
   Der Zaubernde kann jedes einfachste Schloß (Schließbolzen) öffnen oder schließen (Schloß ist nur normal verschlossen).
3) Flucht I (F) [6606] R: S / D: 1KR
   Der Zaubernde kann binnen einer KR aus einer Kleiderfessel entkommen.
4) Öffnen II (F) [6607] R: B / D: -
   Wie 2), aber der Zaubernde kann Schlösser des Grads Routine bis Mittel mit folgenden Wahrscheinlichkeiten öffnen / verschließen: Routine (50%), Einfach (40%), Leicht (30%), Mittel (20%).
5) Magisch verschließen (F) [4220] R: B / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
6) Flucht II (F) [6609] R: S / D: 2KR
   Der Zaubernde kann binnen 2 KR aus einer Fessel aus Seilen entkommen.
7) Wissen über Fallen (I) [4223] R: B / D: -
   Gibt dem Zaubernden einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
8) Öffnen III (F) [6611] R: 30cm/St / D: -
   Wie 2), aber der Zaubernde kann alle Schlösser verschließen und mit folgenden Wahrsch. öffnen: Routine (70%), Einfach (60%), Leicht (50%), Mittel (40%), Schwer (30%), sehr Schwer (20%) und extrem Schwer (10%).
9) Flucht III (F) [6612] R: S / D: 3KR
   Der Zaubernde kann binnen 3 KR aus einer Fessel aus Leder oder Holz entkommen.
10) Verklemmen (F) [6613] R: 15m / D: P
    Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
11) Augenbinde entfernen (F) [6614] R: S / D: -
    Entfernt jegliche Augenbedeckung vom Gesicht des Zaubernden.
13) Öffnen IV (F) [6615] R: 30cm/St / D: -
    Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (80%), Einfach (70%), Leicht (60%), Mittel (50%), Schwer (40%), sehr Schwer (30%) und extrem Schwer (20%), schierer Wahnsinn (10%).
14) Flucht IV (F) [6616] R: S / D: 4KR
    Der Zaubernde kann binnen 4 KR aus einer Fessel aus Ketten entkommen.
15) Knebel entfernen (F) [6617] R: S / D: -
    Entfernt jegliche Mundbedeckung vom Gesicht des Zaubernden.
17) Öffnen V (F) [6618] R: 30cm/St / D: -
    Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (90%), Einfach (80%), Leicht (70%), Mittel (60%), Schwer (50%), sehr Schwer (40%) und extrem Schwer (30%), schierer Wahnsinn (20%), Absurd (10%).
18) Flucht V (F) [6619] R: S / D: 1min
    Der Zaubernde kann binnen 1 Minute aus einer Fessel aus verstärkten Ketten entkommen.
20) Flucht VI (F) [6620] R: S / D: 2min
    Der Zaubernde kann binnen 2 Minuten aus einer Fessel aus Metallbändern (Handschellen) entkommen.
25) Flucht VII (F) [6621] R: S / D: 3min
    Der Zaubernde kann binnen 3 Minuten aus einer Fessel aus soliden Metallfesseln oder Steinbändern entkommen.
30) Wahres Öffnen (F) [6622] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Wie 8), aber mit folgenden Wahrscheinlichkeiten: Routine (95%), Einfach (90%), Leicht (80%), Mittel (70%), Schwer (60%), sehr Schwer (50%) und extrem Schwer (40%), schierer Wahnsinn (30%), Absurd (20%).
50) Wahre Flucht (F) [6623] R: S / D: 4min
    Der Zaubernde kann binnen 4 Minuten aus jeglichen Fesseln entkommen.

Wege des Experimentierens (Experimentation Ways) [SUC86]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Wiegen (F) [3785] R: S / D: -
   Gibt dem Zaubernden das exakte Gewicht (1 Stelle hinter Komma pro Stufe) einer Verbindung / eines Elements.
2) Menge abschätzen (F) [3786] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann exakte Mengen schätzen (in Gramm, Unzen, Tropfen o.ä.)
3) Untersuchung (F) [3787] R: S / D: V
   Der Zaubernde bekommt einen Bonus von +2 / Stufe auf akademische Forschungen (z.B. in Bibliotheken, bei neuen Zaubern u.ä.)
4) Aufnehmen (F) [3788] R: S / D: V
   Der Zaubernde hat für 1 min/St für ein Experiment ein fotografisches Gedächtnis.
5) Flamme (F) [3789] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann die Temperatur von 1 Gefäß/2 Stufen exakt kontrollieren. (Max. 300 °C). Kann Temp. nur erhöhen, nicht unter den Normalwert senken.
6) Abspielen (F) [3790] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann ein aufgenommenes Experiment mit Sicht, Geräuschen und Gerüchen für Zuhörer wiedergeben.
7) Mixen (F) [3791] R: 3m/St / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann den Inhalt eines Gefäßes mischen, ohne ihn zu berühren. Funktioniert auch bei versiegelten Gefäßen.
8) Typ bestimmen (F) [3792] R: B / D: -
   Der Zaubernde kann den Typ eines Elements, einer Verbindung o.ä. durch Berühren feststellen
9) Schild (F) [3793] R: S / D: 1min/St
   Schützt den Zaubernden vor Auswirkungen seiner Experimente (Zieht 10 SP pro Stufe des Zaubernden ab). Funktioniert nur bei Experimenten und schützt nur vor physischem Schaden.
9) Künstliche Umwelt (F) [3794] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann eine künstliche Umwelt für spezielle Chemikalien, Lebewesen oder Experimente erschaffen. Diese künstliche Umwelt vermischt sich mit der echten, falls sie nicht von ihr getrennt wird. Der Zaubernde kann Druck (0,1 Bar - 10 Bar) und Temperatur (-100 °C bis +300 °C) variieren und ein Gebiet von 0,03 m³ /St verändern.
10) Sterilisieren (F) [3795] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann ein Gebiet von 0,3m Radius pro Stufe komplett sterilisieren. Das sterilisierte Gebiet wird mit der Zeit wieder normal kontaminiert, wenn es nicht von der Umwelt abgegrenzt ist. Die Gegend ist frei von Staub, Käfern usw.
10) Vergrößerung (F) [3796] R: S / D: C
    Vergrößert ein Objekt (für die Sicht des Zaubernden) um den Faktor 10 x Stufe.
11) Telekinese (F) [3797] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde kann Objekte bis 1 kg pro Stufe mit 30 cm pro Sekunde bewegen.
12) Einfrieren (F) [3798] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann 1 Objekt pro Stufe um bis zu 10 °C kälter als die Umgebung halten (max. -50 °C).
13) Abschätzen (F) [3799] R: S / D: -
    Gibt dem Zaubernden exakte Masse, Gewicht und Dimensionen eines Objekts an.
14) Stasis (F) [3800] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde versetzt 0,03 m³ eines Materials oder ein Lebewesen (hat WW) in eine Stasis. Dieser Zauber hält auch chemische Reaktionen an.
15) Testen (F) [3801] R: S / D: -
    Der Zaubernde findet heraus, welchen Effekt bestimmte Umstände auf ein Ziel haben werden. (Wie lange hält die Schale eine Säure, wie molar muß die Säure sein...). Dieser Spruch gibt nur Wahrscheinlichkeiten an (und die auch nur, wenn dem Gegenstand ein WW gegen die Stufe des Zaubernden mißlingt), nichts ist garantiert.
16) Sphäre der Sicherheit (F *) [3802] R: S / D: 1min/St
    Erschafft eine Sphäre, die 20 SP von Treffern abzieht (Krit. Treffer zählen 10 SP pro Kategorie (A=10, B=20...)). Schützt den Zaubernden vor allem außer feindlichen Wesen und magischer Energie. Kann nur beim Experimentieren angewendet werden.
17) Trennen (F) [3803] R: B / D: -
    Der Zaubernde kann 0,03 m³ pro Stufe einer chemischen Verbindung oder einer Legierung in ihre Bestandteile trennen (Pro 2 Stufen ein Element der Verbindung / Mischung).
18) Elementenschild (F) [3804] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen unbeweglichen magischen Schild, der eine Art von Element (inkl. Gase, Licht, mag. Elemente (WW!), etc.) nicht hindurchläßt. Schild kann max. Stufe / 3 m breit und hoch sein.
19) Elementenbehälter (F) [3805] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine unbewegliche Sphäre (0,3m/St Ø), die wie Elementenschild wirkt. Der Zaubernde kann innerhalb oder außerhalb dieser Sphäre sein.
20) Entsorgen (F) [3806] R: 3m/St / D: -
    Der Zaubernde kann 0,03 m³ / Stufe eines Materials (giftig, gefährlich o.ä.) entsorgen, ohne Schäden für die Umwelt oder sich selbst.
25) Beobachtung (F) [3807] R: 3m/St / D: C
    Der Zaubernde erhält Informationen durch intensives Beobachten einer Person oder eines Vorgangs durch immense Konzentration. Wahrnehmungsfähigkeit +100 für eine Wahrnehmung. Der Zaubernde kann diesen Spruch in Verbindung mit Aufnehmen nutzen, um lange Experimente detailgetreu wiederzugeben.
25) Verknüpfung (F) [3808] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann Fakten verknüpfen. Logisches Denken +100 für eine Aktion, die logisches Denken benötigt. Ergebnisse werden fast automatisch erzielt.
30) Wall der Macht (F) [3809] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann einen Wall (3x3x0,3m) erschaffen, der absolut undurchdringlich ist für alles, was Masse besitzt.
50) Sphäre der Macht (F) [3810] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Der Zaubernde erschafft eine Sphäre (30 cm Durchmesser pro 2 Stufen), die für alles, was Masse besitzt, absolut undurchdringlich ist.

Wege des Feinschmeckers (Gourmet Mastery) [SUC111]

prosaische Magie

1) Speichern (U) [8074] R: S / D: -
   Der Zaubernde kann alle Erinnerungen an ein Essen oder Getränk (Geschmack, Geruch, Aussehen, Zubereitung usw. zurückrufen. Der Zauber gibt keine Informationen, nur Erinnerungen.
2) Entzünden (F) [8075] R: S / D: C
   Der Zaubernde erzeugt eine 2,5 cm große Flamme (an Fingerspitze, Stabspitze o.ä.). Flamme entzündet brennbares Material normal.
3) Weichmachen (F) [8076] R: B / D: -
   Klopft 2,5 kg Fleisch pro Stufe weich. Schmeckt besser und zarter.
4) Erhaltung (F) [8077] R: S / D: 1Tag
   Versorgt den Zaubernden mit allem nötigen für einen Tag. Der Zaubernde Braucht also nicht zu essen / zu trinken.
5) Normales Getränk erschaffen (F) [8078] R: B / D: P
   Erschafft 0,5 l pro Stufe eines normalen Getränks (Wasser, Kaffe, Tee o.ä.). Der Zaubernde muß entsprechende Aufbewahrungsmöglichkeit haben. Getränk kann Temperatur zwischen 0 und 100 °C haben.
6) Schneiden (F) [8079] R: B / D: -
   Schneidet Fleisch, Gemüse u.ä. in die gewünschten Scheiben /Formen.
7) Mischen (F) [8080] R: B / D: -
   Mixt oder vermischt alle Zutaten in einem Behälter zu der gewünschten Konsistenz.
8) Würzen (F) [8081] R: B / D: -
   Verändert den Geschmack eines Essens in einem Behälter zu einem annehmbaren Geschmack durch Simulation verschiedener Gewürze / Kräuter.
9) Erhitzen / Kochen (F) [8082] R: B / D: 1h/St
   Der Zaubernde kann den Inhalt eines Behälters auf eine beliebige Temperatur erhitzen (um bis zu 10 °C / Stufe, maximal 300 °C. Mit diesem Zauber kann der Zaubernde auch in der gewünschten Art kochen, braten, dünsten, backen usw.
10) Außerordentlichen Drink erschaffen (F) [8083] R: B / D: P
    Erschafft 0,5 l pro Stufe eines nichtmagischen, trinkbaren Getränks (Bier, Wein, Schnaps, Proteingetränk, Met o.ä.). Der Zaubernde muß entsprechende Aufbewahrungsmöglichkeit haben. Getränk kann Temperatur zwischen 0 und 100 °C haben.
11) Futtersuche (I) [8084] R: 30m/St / D: C
    Der Zaubernde findet in Reichweite entsprechendes Futter, falls welches vorhanden ist (+100 auf Nahrung finden).
12) Abkühlen / Einfrieren (F) [8085] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann einen Behälter um 10 °C pro Stufe abkühlen (max. -40 °C).
13) Sitzgelegenheit erschaffen (F) [8086] R: B / D: 1h/St
    Erschafft einen Tisch, Stühle, Tischdecke, bis zu Stufe Gedecke, Kerzen usw. Es wird alles erschaffen, was für eine Mahlzeit benötigt wird, außer Essen und Getränke. Nach Ablauf des Zaubers verschwinden alle Gegenstände.
14) Essen konservieren (F) [8087] R: B / D: V
    Der Zaubernde verlängert die Haltbarkeit von Nahrung um x 1 / Stufe. So kann ein Zaubernder der 20. Stufe Milch (hält 1 Tag) für 20 Tage lagern.
15) Normales Essen erschaffen (F) [8088] R: B / D: P
    Der Zaubernde erschafft Nahrung für Stufe Personen für eine Mahlzeit. Der Zaubernde muß entsprechende Behälter / Gedecke bereit haben. Nahrung kann Temperaturen von 0 bis 100 °C haben.
16) Reinigen (F) [8089] R: B / D: P
    Reinigt Essen von gefährlichen Organismen, verdorbenen Anteilen usw. Wird dieser Zauber auf vergiftetes Essen geworfen, muß ein WW gemacht werden. Jedes Gift, das nicht widersteht wird entfernt.
17) Dehydrieren (F) [6297] R: B / D: P
    Der Zaubernde entzieht 30 Liter pro Stufe Material Wasser. Kann Essen dehydrieren, Kleidung trocknen u.ä. Die Substanz kann durch Wasserzugabe wieder normal gebraucht werden. Lagerzeit für dehydrierte Nahrung ist praktisch unbegrenzt.
18) Schnelle Futtersuche (F) [8091] R: B / D: 1Tag/St
    Ziel kann für Stufe Tage Zellulose (Holz, Gras usw.) verdauen.
19) Gift entdecken (P) [8092] R: 3m/St / D: C
    Informiert den Zaubernden über die Anwesenheit und den Ort von jedem Gift in der Umgebung.
20) Altern (F) [8093] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann Nahrung um bis zu 1 Jahr pro Stufe altern lassen, um den Geschmack zu verbessern. So kann ein Zaubernder der 20. Stufe aus einem 1 Jahr alten Wein einen 20 Jahre alten machen.
25) Außerordentliches Essen erschaffen (F) [8094] R: B / D: P
    Erschafft genug Essen für Stufe Personen. Dieser Zauber erschafft einfach praktisch alles, das nichtmagisch und eßbar ist. Der Zaubernde muß entsprechende Behälter / Gedecke bereit haben. Nahrung kann Temperaturen von 0 bis 100 °C haben. So erschuf z.B. Arrant zum Empfang einiger Freunde, die gerade vom Drachenerschlagen zurückkamen ein siebengängiges Menü mit Drachenzunge, Drachenohrensalat und Drachensteaks...
30) Fremdes Essen erschaffen (F) [8095] R: B / D: P
    Erschafft Essen / Getränke für Angehörige anderer Rassen bzw. für fremde Kreaturen, deren Geschmäcker sich stark von denen der hominoiden Rassen unterscheiden. Es entstehen 0,03 m³ Essen / Getränke pro Stufe. Essen ist von normaler Qualität, nichts ausgefallenes.
50) Bankett (F) [8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zaubernde erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen,

Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
Der Zaubernde kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.

Wege des Geheimen (Devious Ways) [SUC92]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Verkleiden (F) [3811] R: 3m / D: 10min/St
   Make-up und Verkleidungen sind durch diesen Zauber nicht mehr zu erkennen.
2) Schatten (F) [3812] R: 3m/St / D: 10min/St
   Erweitert natürliche Schatten und läßt sie mehr Raum bedecken. Wenn man es subtil macht, ist dieser Zauber nicht zu bemerken, auf einem offenen Feld allerdings...
3) Verzerren (F *) [3813] R: 3m / D: 1min/St
   Verzerrt die Wahrnehmung von Angreifern. -10 auf alle Attacken. Zauber kann auf Objekte und Personen gelegt werden.
4) Verbergen (F) [3814] R: 3m/St / D: 10min/St
   Läßt versteckte Objekte weniger beachtenswert erscheinen. -50 auf Wahrnehmungswürfe zum Finden solcher Objekte.
5) Schleichen (F *) [3815] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel und alles, was es trägt werden stiller. +50 auf Schleichen.
6) Umnebelte Wahrnehmung (M) [3816] R: 3m/St / D: 1min/St
   Lenkt Ziel gedanklich ab. Wahrnehmungswürfe -30.
7) Stille (F) [3817] R: 3m/St / D: 10min/St
   Alle Geräusche im Umkreis von 3m um das Ziel werden unterdrückt.
8) Beeinflussen (M) [3818] R: 3m/St / D: -
   Macht einem Ziel die Sicht des Zaubernden schmackhaft, falls sie sich nicht total gegen es wendet.
9) Verfolgen (P *) [3819] R: 30m/St / D: 1h/St
   Unterrichtet den Zaubernden immer über den Aufenthaltsort des Ziels (Objekt/Person). Wenn sich das Ziel aus der Reichweite bewegt, endet der Zauber. Ziel hat zwei WW: geht der erste fehl, wirkt der Zauber, geht der zweite fehl, merkt das Ziel nichts vom Verfolgen.
10) Zauber vorgaukeln (F) [3820] R: 3m/St / D: -
    Ziel glaubt, daß ein Zauber auf es geworfen wurde. Der Zaubernde kann den Zauber spezifizieren, und die entsprechenden Gefühle / Auren werden von dem Ziel wahrgenommen. Es entsteht keine echte Wirkung.
11) Überzeugen (M) [3821] R: 3m/St / D: -
    Ziel ändert seine Meinung in Bezug auf ein Thema. Ziel glaubt fest an diese Meinung, bis sie echt gefordert wird, ihn gefährdet oder ein weiteres Überzeugen auf ihn geworfen wurde.
12) Vertrauen (M) [3822] R: 3m/St / D: 1Tag/5Fehlwurf
    Ziel vertraut dem Zaubernden völlig. Alles, was sich total gegen das Ziel richtet, erlaubt einen weiteren WW.
13) Spionieren (I) [3823] R: 3m/St / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann entweder seine Wahrnehmung an den Ort eines aktiven Verfolgen legen, oder seine Wahrnehmung an einen Punkt innerhalb seiner normalen Wahrnehmung legen (Der Zaubernde sieht zwei Leute sich unterhalten und könnte so mithören).
14) Lügen (M *) [3824] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann eine nicht zu entdeckende Lüge aussprechen. Auch wenn der Spruch zu entdecken ist, die Lüge ist es nicht. Ziel wird die Lüge glauben, bis stichfeste Beweise für die Wahrheit vorliegen.
15) Hochstapeln (U) [3825] R: 3m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann ein Individuum oder eine bestimmte Rasse perfekt nachahmen, inklusive Sprechweise, Gewohnheiten, Ticks usw.
16) Ablenkung (F *) [3826] R: 3mR/St / D: 1KR/St
    Verursacht mit vorhandenen Materialien und Situationen Ablenkungen. Z.B.: in einem Porzellanladen wäre zerbrechendes Porzellan gut geeignet (Illusion eines Elefanten??? - Anm. Des Übersetzers...), bei Nacht in einem Wald raschelnde Blätter usw.
17) Wahrnehmung stören (M F) [3827] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Stört die Wahrnehmung eines Ziels. Der Zaubernde kann bestimmen, ob das Ziel etwas anderes als das Normale sieht, Nichts, oder nur ein verschwommenes Etwas. Der Zauber kann offensichtlich unnormales nicht als normal darstellen (ein brennendes Haus kann nicht als unversehrt dargestellt werden).
18) Maskerade (F *) [3828] R: V / D: V
    Verändert die Aura eines Zaubers zu der eines anderen Zaubers. So erscheint einem Ziel z.B. ein Verzaubern als Heilspruch o.ä.
19) Zauber unterdrücken (F *) [3829] R: V / D: V
    Der Zaubernde kann die Aura eines Zaubers unterdrücken. So kann ein Zauber nicht durch andere Informationszauber wahrgenommen werden, höchstens seine Auswirkungen.
20) Zauber pervertieren (F *) [3830] R: 3m/St / D: -
    Läßt einen Zielspruch (wenn der WW mißlingt), der von einem anderen in Reichweite gesprochen wird, exakt das Gegenteil des Beabsichtigten bewirken. Aus Schnelligkeit wird Verlangsamung, aus Heilung Schaden, aus Feuerball Eisball usw. Endgültige Bestimmung liegt beim Meister.
25) Zauber verstecken (F *) [3831] R: V / D: V
    Versteckt einen Zauber in einem anderen, z.B. einen Feuerball in einer Rune der Heilung. Die Ausstrahlung des versteckten Zaubers ist nicht zu entdecken.
30) Zauber umwandeln (F *) [3832] R: 3m/St / D: -
    Verändert den Effekt eines Zielspruchs (wenn der WW mißlingt) in den Effekt eines beliebigen anderen Zaubers (Der Zaubernde kann bestimmen) oder absorbiert die EP.
50) Zauberfinsternis (F) [3833] R: S / D: 1KR/St
    Macht alle Zauber des Zaubernden unentdeckbar durch Informationszauber. Nur Effekte und Handgesten u.ä. sind noch zu sehen.

Wege des Kopierens (Replicating Ways) [SUC85]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Erinnern (P) [3834] R: S / D: P
   Der Zaubernde kann sich an alle Details erinnern, die er durch einen ...kopieren-Zauber erfahren hat.
2) Untersuchen (I) [3835] R: B / D: -
   Der Zaubernde erfährt von einem Objekt oder einem Ziel exaktes Gewicht, exakte Dimensionen, Struktur und Zusammensetzung.
3) Herkunft bestimmen (I) [3836] R: S / D: -
   Der Zaubernde erfährt, ob ein Objekt / Ziel ein Original oder eine Kopie ist.
4) Aktion kopieren (F) [3837] R: 3m/St / D: V
   Der Zaubernde kann eine Aktion exakt kopieren, die er beobachtet hat. Dies garantiert keinen Erfolg, gibt aber eventuell einen Bonus (Meisterentscheid).
5) Gefühle kopieren (F) [3838] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann die Gefühle eines Ziels exakt miterleben.
6) Geschmack kopieren (F) [3839] R: S / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann seine Geschmacksnerven so stimulieren, daß er exakt denselben Geschmack empfindet, wie ein Ziel.
7) Geruch kopieren (F) [3840] R: S / D: 1KR/St
   Wie Geschmack kopieren, aber für Geruch.
8) Geräusch kopieren (F) [3841] R: S / D: 1KR/St
   Wie Geschmack kopieren, aber für den Hörsinn.
9) Tastsinn kopieren (F) [3842] R: S / D: 1KR/St
   Wie Geschmack kopieren, aber für den Tastsinn.
10) Zeitweilige Kopie (F) [3843] R: B / D: 1min/St
    Der Zaubernde kopiert exakt ein max. 0,03m³ großes, nichtlebendes, nichtmagisches Objekt kopieren.
11) Sicht kopieren (F) [3844] R: S / D: P
    Wie Geschmack kopieren, aber für Sicht.
12) Umgesetzte Kopie (F) [3845] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann eine gerade durchgemachte Erfahrung (z.B.: ein Gang durch ein Labyrinth) in ein berührbares Objekt umsetzen (z.B.: Karte).
13) Gas kopieren (F) [3846] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 0,03m³ eines nichtmagischen Gases duplizieren.
14) Flüssigkeit kopieren (F) [3847] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 0,03m³ einer nichtmagischen Flüssigkeit duplizieren.
15) Festes kopieren (F) [3848] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 15 cm³ eines nichtmagischen festen Objektes duplizieren.
16) Anderes kopieren (F) [3849] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 15 cm³ beliebigen, nichtlebenden Materials duplizieren.
17) Zauber kopieren (F) [3850] R: Sicht / D: V
    Der Zaubernde kann einen Zauber (der auf ein Ziel geworfen wurde) exakt kopieren und für seinen eigenen Gebrauch (1x) benutzen (für die entsprechenden EP). Der Zaubernde muß die entsprechenden EP und Stufe haben.
18) Masse ändern (F *) [3851] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann ein kopiertes Objekt um ± 5% / Stufe verdichten. Objekt wird dadurch entweder kleiner oder größer als das Original, je nach Änderung. Zauber muß direkt vor dem ...kopieren-Zauber gesprochen werden.
19) Erinnerung zu Realität (F *) [3852] R: B / D: P
    Erschafft ein erinnertes und untersuchtes Objekt mit max. 0,03 m³ pro Stufe Größe.
20) Lebendes kopieren (F) [3853] R: B / D: P
    Der Zaubernde kopiert ein lebendes Wesen mit max. 5 Kilo pro Stufe Gewicht. Kopie hat nur tierische Intelligenz (egal für wie schlau das Original sich hält...) und hat nur nichtmagische Fähigkeiten.
25) Kopie abändern (F *) [3854] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann pro Stufe eine kleine Veränderung in der Kopie vornehmen. Veränderung darf max. 0,25 % pro Stufe des Zaubernden pro Zauber betragen.
30) Wahre Kopie (F) [3855] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kopiert ein Objekt, das sich exakt so verhält, wie das Original. Es dürfen nur Wesen mit max. durchschnittlicher Intelligenz bis zur 10. Stufe kopiert werden.
50) Erinnerung kopieren (I) [3856] R: S / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann die Erinnerung eines Ziels exakt kopieren und für sich nutzen. Er bekommt zwar keine weiteren magischen Fähigkeiten, aber eventuell eine Spruchliste, die der andere kennt.
60) Verzauberung kopieren (F) [3857] R: B / D: 1h/St
    Der Zaubernde kann eine Verzauberung eines Objekts kopieren. Für jede Verzauberung ist ein Zauber notwendig. Z.B.: Für ein Langschwert +30 mit Ferner Rückkehr müßte man zunächst das Originalschwert kopieren (Verzauberungen nur auf exakte Kopien, nicht auf andere Gegenstände kopierbar) und dann zweimal diesen Zauber anwenden.

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

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

1) Projiziertes Licht (F) [5720] R: 6m / D: 10min/St
   Ein Lichtstrahl (wie eine Taschenlampe) entspringt der Handfläche des Zaubernden, 6m effektive Reichweite.
2) Licht I (F) [5721] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet einen 3m Radius um den Punkt der berührt wurde. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
3) Aura (F) [5722] R: 3m / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um das Ziel, läßt ihn mächtig erscheinen und zieht 10% von allen Attacken ab.
4) Licht II (F) [5723] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder zwei Leuchtquellen mit 3m Radius oder eine mit 6m Radius.
5) Plötzliches Licht (F) [5125] R: 30m / D: -
   Läßt eine Kugel mit 3m Radius aus intensivem Licht explodieren. Alle innerhalb des Radius sind für 1KR/5 Fehlwurf benommen.
6) Licht (3m) (F) [5123] R: B / D: 10min/St
   Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
7) Schockbolzen (E) [5726] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, geladenem Licht wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen, Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
8) Licht III (F) [5727] R: 15m / D: 10min/St
   Wie Licht, erschafft aber entweder drei Lichtquellen mit 3m Radius oder eine mit 3m und eine mit 6m Radius oder eine mit 9m Radius.
9) Magisches Licht I (F) [5728] R: B / D: 1min/St
   Wie Licht I, aber es ist wie volles Tageslicht. Es hebt auch jede magische Dunkelheit auf.
10) Wartendes Licht (F) [5729] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht I, nur kann der Zaubernde den Spruch um bis zu 24h verzögern. Auslöser können sein: Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw.
11) Leuchtkugel (E) [5730] R: 6m/St / D: 1KR/St
    Eine 15cm große Leuchtkugel wird aus der Handfläche des Zaubernden geschossen. Es fliegt bis zur Reichweitengrenze, explodiert, brennt mit einem hellen Licht, schwebt langsam zur Erde und erlischt. Ein Gebiet, so groß wie die Reichweite wird erleuchtet, wenn die volle Reichweite erreicht wird, Sie fällt mit 3m/KR. Sie kann auf ein Ziel geschossen werden als Schockbolzen mit kritischen Treffern durch Hitze.
13) Licht V (F) [5731] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 15m.
15) Licht X (F) [5732] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 30m.
17) Magisches Licht V(F) [5733] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist 15m.
18) Großes Licht(F) [5734] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Licht III, aber Radius insgesamt ist 10m/Stufe.
20) Große Aura (F) [5735] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, betrifft aber Stufe Ziele.
25) Blitz rufen (E) [5736] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde kann einen Blitz aus einem Gewitter in bis zu 1.5 Km rufen. Er trifft ein Ziel in 30 m Entfernung. Treffertabelle Licht.
30) Alkar (F) [5737] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Aura, aber das Ziel wirkt wie ein Halbgott und Abzüge sind 25%.
50) Großes magisches Licht (F) [5738] R: B / D: 1min/St
    Wie Magisches Licht I, aber Radius insgesamt ist max. 3x Stufe Meter.

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

Forscher (Delver, RCI-44), Handwerker-Grundmagie (Crafter (Essence), RCIII-9), Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling), RCIII-9), Handwerker-Mentalmagie (Crafter (Mentalism), RCIII-9) und magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Gewichte schätzen (I*) [14439] R: 30cm / D: -
   Der Zaubernde kann die genaue Masse und das Gewicht eines Objekts bestimmen.
2) Länge schätzen (I*) [14440] R: 30cm / D: -
   Wie Gewichte schätzen, außer dass die genaue Länge eines Objekts bestimmt werden kann.
3) Wissen über Schlösser (I) [4221] R: B / D: -
   Gibt dem Zaubernden einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das entsprechende Schloss, und jemand anderem einen Bonus von 10, dem er dieses Schloss beschreibt.
4) Volumen schätzen (I*) [14442] R: 30cm / D: -
   Wie Gewichte schätzen, außer dass das genaue Volumen eines Objekts oder Raums bestimmt werden kann.
5) Wissen über Fallen (I) [4223] R: B / D: -
   Gibt dem Zaubernden einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entfernungen schätzen (I*) [14444] R: Sicht / D: -
   Der Zaubernde kann die genaue Entfernung zwischen sich und einem Objekt, das er sehen kann, bestimmen.
7) Mechanismus entdecken (I) [14445] R: 30m / D: 1min/St
   Kann mit 75% Wahrscheinlichkeit jeden Mechanismus als Schloss, Falle, Wasseruhr, Toaster usw. identifizieren.
8) Wahres Volumen schätzen (I) [14446] R: 30cm / D: -
   Wie die gleichzeitige Anwendug der Zauber Gewichte schätzen, Volumen schätzen und Länge schätzen, wobei Länge schätzen auf alle Dimensionen eines einzelnen Objekts angewendet wird.
9) Maße schätzen (I) [14447] R: 30cm / D: -
   Wie Gewichte schätzen, außer dass der Zaubernde Winkelmaße oder Luftdruck oder ... bestimmen kann.
10) Mechanismus analysieren (I) [14448] R: B / D: -
    Wie Wissen über Schlösser oder Wissen über Fallen, außer dass der Zaubernde die gewonnenen Informationen später verwenden kann, um einen Duplikatschlüssel, eine entsprechende Falle usw. zu konstruieren (vorausgesetzt, er verfügt über die erforderlichen sekundären Fertigkeiten).
11) Blindes Entfernungen schätzen (I*) [14449] R: V / D: -
    Wie Entfernungen schätzen, außer dass Hindernisse dazwischen liegen können, wenn der Zaubernde den Zielort zuvor besucht hat und wenn der Zaubernde weiß, in welcher Richtung der Bezugspunkt liegt.
12) Dicke / Tiefe schätzen (I*) [14450] R: 30cm / D: -
    Wie Gewichte schätzen, außer dass der Zaubernde die Dicke oder Tiefe einer bestimmten Form von Materie erkennen kann, bis er auf eine andere Form stößt (Gas, Feststoff, Flüssigkeit).
    Beispiele: Wie dick ist eine Wand oder wie tief ist das Wasser an dieser Stelle?
13) Analyse [14451] R: V / D: -
    Alle Zauber niedrigerer Stufen können zusammen auf einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort angewendet werden.
15) Massenanalyse (I) [14452] R: V / D: 1KR/St
    Wie Analyse, außer dass pro Runde ein Gegenstand untersucht werden kann.
20) Tiefenprobe (I*) [14453] R: V / D: -
    Wie Dicke / Tiefe schätzen, außer dass jede beliebige Ebene gescannt werden kann. Beispiel: Gibt es Höhlen unter dem Grund des Sees? Oder wie dick ist die Wand auf der anderen Seite des Raumes hinter dieser Wand?
25) Wahre Analyse (I) [14454] R: 1,5mR / D: -
    Wie Analyse, außer dass alles in einem Radius von 1,5 Metern analysiert wird.
30) Maße meistern (I) [14455] R: V / D: 1min/St
    Wie Wahre Analyse, außer dass Entfernungen schätzen in alle Richtungen gleichzeitig wirkt und die Dauer 1 Minute/Stufe beträgt. Dieser Zauber kann das Sehen ersetzen und wirkt wie eine Art Sonar.
50) Wahres Maße meistern (I) [14456] R: V / D: 24h
    Wie Maße meistern, außer dass die Dauer 24 Stunden beträgt.

Wege des Schutzes (Shielding Ways) [RCI180]

Paladine (Paladin, RCI-41)

1) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
   Erschafft einen unsichtbaren Energie-Schild vor dem Zaubernden. Er wirkt wie ein normaler Schild.
2) Verschwimmen (F*) [5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Zaubernden allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Aura (F) [6751] R: S / D: 10min/St
   Erschafft eine helle Aura um den Zaubernden, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
4) Schutzgebet I (D) [6752] R: S / D: 1min/St
   Jeder, der mit dem Zaubernden `verbündet` ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.
5) Fernkampfablenkung I (F *) [4383] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zaubernde muss das Geschoss sehen können.
6) Luftwall (E c) [5613] R: 15m / D: C
   Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.
7) Nahkampfablenkung I (F *) [4384] R: 30m / D: 1KR
   Der Zaubernde kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Schutzgebet II (D) [6756] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 10.
9) Fernkampfablenkung II (F *) [4385] R: 30m / D: -
   Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *) [4386] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *) [4387] R: 30m / D: 1KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Wahre Aura (F) [7136] R: S / D: 10min/St
    Wie Aura, läßt den Zaubernden jedoch extrem machtvoll erscheinen und zieht 15 von allen magischen und 3 von allen physischen Attacken gegen ihn ab.
13) Fernkampfablenkung III (F *) [4388] R: 30m / D: -
    Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Erdwall (E) [6762] R: 15m / D: 10min/St
    Erschafft einen Wall aus dichtgepackter Erde mit 3mx3mx(1m unten und 30cm oben). Muß auf einer festen Oberfläche ruhen. Ein Mann braucht 10 KR um sich durchzubuddeln.
15) Zielen stören II (F *) [4389] R: 30m / D: -
    Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Schutzgebet V (D) [6764] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 25.
17) Nahkampfablenkung III (F *) [4390] R: 30m / D: 1KR
    Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Loch (E) [6766] R: 15m / D: P
    Erschafft ein Loch (15m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis)
19) Steinwall (E) [6767] R: 15m / D: 10min/St
    Wie Erdwall, aber mit den Maßen 3x3x0,3m aus Stein und ein Mann benötigt 200 KR, um ein Loch mit 30cm Radius hineinzuklopfen.
20) Wahrer Spruchschild (D * c) [6768] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Zaubernden, der 10 von allen frontalen Zauberangriffen abzieht. Wenn der Zaubernde keine andere Aktion in der KR durchführt, kann er einen Zauber gegen sich wie eine Waffe mit diesem Schild parieren.
22) Unverwundbarkeit (F) [25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Schutzgebet X (D) [6769] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 50.
30) Wahres Schutzgebet (D) [6770] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutzgebet I, aber Bonus ist 5 pro Stufe des Zaubernden.
32) Heldenmut (FH)* [26099] R: 10m / D: 3KR
    Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zaubernde ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradewürfe.
50) Wege des Schutzes meistern (F) [6771] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wege des Überlebens (Survival Ways) [SUC48]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Treiben (F) [6287] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erhöht den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit schwimmt.
2) Sinken (F) [6288] R: 3m/St / D: 1min/St
   Senkt den Auftrieb des Ziels bis zu einem Punkt, an dem er/es in jeder Flüssigkeit bis zum Boden sinkt. Ziele sind auf -25 für Schwimmen.
2) Gewicht verteilen (F) [6289] R: B / D: 10min/St
   Ziel kann über Schnee oder Sand laufen, als wenn es Schneeschuhe o.ä. an hätte.
3) Test (I) [6290] R: S / D: -
   Der Zaubernde bestimmt in einem Gebiet von 10 m2 / Stufe die Tiefe von Wasser bzw. die Tragfähigkeit von Eis, Schnee, Matsch o.ä.
3) Reflektieren (F) [6291] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Zaubernde reflektiert die Sonne von einem 1 m2 / Stufe Gebiet um entweder Signale zu geben, oder das Gebiet vor Sonne zu schützen.
4) Temperatur kontrollieren (F) [6292] R: 3m/St / D: 10min/St
   Der Zaubernde kann die Temperatur in einem Gebiet von 30 cm Radius pro Stufe um ± 1 °C / Stufe ändern.
5) Kondensation (F) [6293] R: V / D: -
   Der Zaubernde kann 0,5 l pro Stufe Wasser aus der Luft erschaffen. Es muß genügend Luft vorhanden sein (30m3 in den Tropen bis zu 3000 m3 in sehr trockenen Regionen).
6) Klettern (F) [6294] R: S / D: 1min/St
   Ziel bekommt einen Bonus von +2 / Stufe des Zaubernden auf das Talent Klettern.
7) Navigation (F) [6295] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde bekommt einen natürlichen Richtungssinn für die Dauer des Zaubers. Er findet unabhängig von seiner Richtung, Orientierungslosigkeit u.ä. seinen Weg. Der Zaubernde kann sich nicht verlaufen, solange der Zauber wirkt.
8) Vertreiben (F) [6296] R: S / D: 10min/St
   Der Zaubernde erschafft ein Feld aus Energie, Geruch, Geschmack o.ä., das einen Typ Kreatur vertreibt (Haie, Insekten, Alligatoren u.ä.).
9) Dehydrieren (F) [6297] R: B / D: P
   Der Zaubernde entzieht 30 Liter pro Stufe Material Wasser. Kann Essen dehydrieren, Kleidung trocknen u.ä. Die Substanz kann durch Wasserzugabe wieder normal gebraucht werden. Lagerzeit für dehydrierte Nahrung ist praktisch unbegrenzt.
10) Sicht schützen (F) [6298] R: B / D: 10min/St
    Ziel ist geschützt vor den blendenden Auswirkungen von Schnee, der Wüstensonne usw.
11) Sicht verbessern (F) [6299] R: B / D: 1min/St
    Ziel sieht unter diversen Umweltbedingungen (Blizzard, unter Wasser, Sandsturm o.ä.) ganz normal.
12) Auf Wasser gehen (F) [6300] R: B / D: 1min/St
    Ziel kann auf Wasser wie auf festem Untergrund gehen.
13) Trocken (F) [6301] R: B / D: 10min/St
    Hält das Ziel und dessen Besitztümer trocken, außer bei einem Vollbad.
14) Wasser atmen (F) [6302] R: B / D: 1min/St
    Ziel kann unter Wasser atmen wie an Land.
15) Vorantreiben (F) [6303] R: S / D: 10min/St
    Der Zaubernde bewegt sich im Wasser oder auf Eis mit voller Geschwindigkeit, ohne Ausdauer zu verlieren.
16) Eis schneiden (F) [6304] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann 0,3 m3 pro Stufe Eis in beliebige Stücke schneiden.
17) Schmelzen (F) [6305] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann 0,3 m3 pro Stufe Eis oder Schnee schmelzen. Pro 0,3m3 dauert es 1 KR.
18) Schutz vor Schutzlosigkeit (F) [6306] R: B / D: 10min/St
    Ziel ist geschützt vor harschen Umweltbedingungen (Sonne, Feuchtigkeit, spröden Händen...).
19) Bewegungen verbessern (F) [6307] R: 3m/St / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann sich unter allen Bedingungen (auf Eis, unter Wasser...) normal bewegen, als sei an Land.
20) Richtung / Entfernung (I) [6308] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann Richtung und Entfernung zu einem natürlichen Phänomen (Land, Ozean, Berg, Fluß, Gletscher...) bestimmen.
25) Werkzeuge des Überlebens (F) [6309] R: B / D: P
    erschafft praktische Überlebenshilfen (1/Stufe) wie z.B.: Ski, Schlitten, Seil, Hammer, Krampen, Haken usw. Gegenstände werden aus geeignetem, vorhandenem Material erschaffen (Holz, Eisen, Hanf...).
30) Druck widerstehen (F) [6310] R: S / D: 10min/St
    Ziel kann 1 Bar pro Stufe zusätzlich ohne Schaden aushalten.
50) Zauber verbessern (F) [6311] R: S / D: 1KR/St
    Erschafft einen Filter, der alle anderen Zauber des Zaubernden an die Umweltbedingungen anpaßt. Läßt alle Zauber voll wirken, egal wo: Feuerball unter Wasser, Wasserwall in der Wüste usw.

Wege des Wetters (Weather Ways) [SL39]

offene Göttermagie (open channeling, SL-38)

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

Wege des Zerreißens (Rending Ways) [SUC67]

Zauberer (Sorcerer, SL-7)

1) Splittern (F) [5531] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jedes splitternde Material (Glas, Ton, Feuerstein) splittern lassen. Ein Splitter ist max. 10% der Ausgangsmasse.
2) Reißen (F) [5532] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jedes reißende Material (Papier, Fließ usw.) reißen lassen. Abgerissenes Stück ist max. 50% der Ausgangsmasse.
3) Brechen (F) [5533] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann brechendes Material (Stein, Ton, Stahl, usw.) brechen lassen. Ein Stück hat maximal 2,5 cm/Stufe Länge und Tiefe.
4) Zerreißen (F) [5534] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jedes zerreißende Material (Seil, Stahlkabel, Bogensehnen, usw.) zerreißen lassen.
5) Krümmen (F) [5535] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jedes elastische Material (Holz, Knochen, usw.) biegen. Material läßt sich um 1° pro Stufe biegen. Ein exakt gerader Speerschaft würde durch einen Zaubernden der 15. Stufe hinterher einen Bogen von 15 Grad haben.
6) Zerschmettern (F) [5536] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann splitterndes Material (Glas, Ton, gefrorener Stahl, usw.) splittern lassen. Objekt wird kleine Teile zerfallen.
7) Biegen (F) [5537] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jedes biegbare Material (Holz, Stahl, usw.) verbiegen. Material kann um 1° pro Stufe verbogen werden. Siehe Spruch Stufe 5 (mit Metallschaft allerdings).
8) Verbeulen (F) [5538] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann "verbeulbares" Material (Stahl, gekochtes Leder, Holzplatten, usw.) verbeulen. Material wird nicht perforiert.
9) Zerbrechen (F) [5539] R: 3m/St / D: P
   Der Zaubernde kann jedes Material an irgendeiner Stelle in zwei Teile brechen.
10) Drücken (F) [5540] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe von sich wegdrücken. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich weit weggedrückt. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe weit weggeschoben, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.
11) Zersplittern (F) [5541] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde kann jedes splitternde Material (Holz, Knochen, usw.) splittern lassen. Objekt ist total kaputt, nutzlos. Wesen bekommen hierdurch einen komplizierten Bruch.
12) Ziehen (F) [5542] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde kann ein Objekt oder Ziel mit einer Kraft von 5 Kilo pro Stufe zu sich hinziehen. Je nach Verankerung, Masse und Gewicht werden die Objekte unterschiedlich stark herangezogen. Wesen werden um 0,3 m pro Stufe herangezogen, oder bekommen -2% pro Stufe auf ihre nächste Aktion durch Gleichgewichtsverlust.
13) Verrenken (F) [5543] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde kann ein Teil eines Ganzen zum Teil lösen (aber nicht ganz). Bei Wesen werden so Extremitäten ausgerenkt (-75 auf alle Aktion mit diesem Arm / Bein o.ä.) plus 1-5 Muskeln und Sehnen, die überdehnt wurden.
14) Durchbohren (F) [5544] R: 3m/St / D: P
    Der Zaubernde kann ein Objekt (Finger, Hand, Waffe o.ä.) durch ein anderes Objekt hindurchbohren, welches einen kritischen Treffer durch spitze Waffen erhält. Kann z.B. benutzt werden, um ein Objekt in einem Schild zu verankern, ein Loch in eine Wand zu machen o.ä.
15) Hacken (F) [5545] R: 3m/St / D: P
    Verursacht einen kritischen Treffer durch Hiebwaffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Gebiet von 3x3x3m in dichtem Unterholz freigehauen, ein Schild hat eine tiefe Kerbe usw.).
16) Abtrennen (F) [5546] R: 3m/St / D: P
    Trennt ein Stück (1% pro Stufe der Ausgangsmasse) von einem Ganzen ab. Wesen verlieren Extremitäten oder nur Hände und Füße (Der Zaubernde kann bestimmen) und bluten mit 1/2 SP pro Stufe (1/4 bei Händen und Füßen) pro KR.
17) Zerdrücken (F) [5547] R: 3m/St / D: P
    Verursacht einen kritischen Treffer durch stumpfe Waffen auf ein Objekt. Je nach Objekt hat dieser Spruch unterschiedliche Auswirkungen (z.B. wird ein Glas zerschmettert, ein Schild eingedrückt u.ä.).
18) Zertrennen (F) [5548] R: 3m/St / D: P
    Verursacht einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere)auf ein Objekt. Objekt wird in eine zufällige Anzahl Einzelteile zerlegt.
19) Rammen (F) [5549] R: 3m/St / D: P
    Erschafft eine magische Ramme, die der Zaubernde zur Attacke gegen Objekte und Wesen einsetzen kann. Ramme verursacht kritische Treffer durch stumpfe Waffen mit +2 pro Stufe des Zaubernden.
20) Implodieren (F) [5550] R: 3m/St / D: P
    Läßt ein Ziel oder Wesen implodieren. Ziel erhält einen krit. Treffer durch Aufprall und einen krit. Treffer durch Streß (zufällige Schwere). Mißlingt einem Objekt ein WW, so wird auf mindestens die Hälfte (mehr wenn geht) des vorherigen Volumens eingeengt.
25) Explodieren (F) [5551] R: 3m/St / D: P
    Läßt ein Ziel (max. 0,1 m³ pro Stufe des Zaubernden) explodieren. Ziel erhält einen kritischen Treffer durch Aufprall und einen kritischen Treffer durch Zerstörung (zufällige Schwere). Objekte explodieren in viele Teile und verursachen 1-5 (+2 /Stufe des Zaubernden) Attacken auf jeden Umstehenden in 30 cm Umkreis. Je nach Art des Objekts werden unterschiedliche Treffer verursacht (Meisterentscheid).
30) Zerstäuben (F) [5552] R: 3m/St / D: P
    Zerstäubt bis 0,3 m³ Material pro Stufe des Zaubernden in ein feines Pulver. Ein betroffenes Ziel verwandelt sich in ein (sterbendes?) Häufchen Asche (die sich gut zum kompostieren eignet!).
50) Verheerung (F) [5553] R: 3m/St / D: P
    Läßt alle Ziele und Objekte in 1,5 m pro Stufe Umkreis von einem zufälligen Spruch dieser Liste betroffen sein. Für diesen Spruch wirken auch die

Wege finden (Locating Ways) [SL46]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

2) Raten (I) [6026] R: S / D: -
Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
3) Wegfinden (30m) (P) [6027] R: 30m / D: -
Der Zaubernde kennt alle `Pfade` der Umgebung. Er kennt die nächste Stelle auf dem Pfad, aber nicht dessen Richtung.
5) Lokalisieren (30m) (P c) [4191] R: 30m / D: 1min/St(C)
Bestimmt innerhalb der Reichweite Richtung und Entfernung zu einem spezifischen Objekt oder Platz, das oder den der Zaubernde kennt oder ihm genau beschrieben wurde.
6) Wegfinden (100m) (P) [6029] R: 100m / D: -
Wie Wegfinden I, mit Reichweite 100m.
8) Lokalisieren (100m) (P c) [4194] R: 100m / D: 1min/St(C)
Wie Lokalisieren (30m), aber mit 100 Metern Reichweite.
9) Wegfinden (150m) (P) [6031] R: 150m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 150m.
10) Lokalisieren (150m) (P c) [4196] R: 150m / D: 1min/St(C)
Wie Lokalisieren (30m), aber mit 150 Metern Reichweite.
11) Pfad der Erinnerung (P) [6033] R: S / D: 1h/St
Der Zaubernde kann sich an eine Route, die er einmal gegangen ist, exakt erinnern, auch wenn ihm mehrere Sinne fehlten. (Ein Zaubernder der 12. Stufe könnte sich an die Route einer 12h-Reise erinnern, auch wenn er dabei geritten ist und die Augen verbunden hatte.) Um zu wirken, darf dieser Spruch nur auf Reisen angewendet werden, die nicht länger als 1 Monat/Stufe zurückliegen.
12) Wegfinden (1500m) (P) [6034] R: 1500m / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m.
15) Finden (30m) (P) [6035] R: 30m / D: -
Der Zaubernde kann ein Objekt lokalisieren, wenn es sich in Reichweite befindet und tatsächlich existiert.
16) Lokalisieren (1500m) (P c) [4198] R: 1500m / D: 1min/St(C)
Wie Lokalisieren (30m), aber mit 1500 Metern Reichweite.
17) Wegfinden (15Km) (P) [6037] R: 15km / D: -
Wie oben, mit Reichweite 15Km.
18) Finden (100m) (P) [6038] R: 100m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Großes Lokalisieren (P c) [6039] R: 30km / D: 1min/St(C)
Wie Lokalisieren (30m), aber mit 30 Kilometern Reichweite.
25) Wahrer Pfad (P) [6040] R: 1500m/St / D: -
Wie oben, mit Reichweite 1500m und der Zaubernde kennt alle exakten Routen der Pfade.
30) Wahres Lokalisieren (P c) [6041] R: 1,5km/St / D: 1min/St(C)
Wie oben, mit Reichweite 1.5Km/Stufe.
50) Wahres Finden (P) [6042] R: 30m/St / D: -
Wie Finden, aber mit Reichweite 30m/Stufe.

Wetter meistern (Weather Mastery) [RCV56]

Druiden (Druid, RCI-44)

1) Niederschlag vorhersagen (I) [6312] R: S / D: -
Der Zaubernde kann Niederschlag in 1,5 km/Stufe Umkreis für die nächsten 24 h vorhersagen.
2) Nebel rufen (F) [6313] R: 3m / D: 1min/St
Erschafft einen leichten Nebel in 3m/St Umkreis, der die Sicht leicht einschränkt.
3) Wetter vorhersagen (I) [6314] R: S / D: -
Wie 1), sagt aber das gesamte Wettern (Zeitpunkt, Art und Schwere) voraus.
4) Bewölkung (F) [6315] R: 3m / D: 1h/St
Schafft eine leichte Bewölkung in 1,5 km/Stufe Umkreis.
5) Brise rufen (F) [6316] R: 3m / D: 1min/St
Erschafft eine leichte Brise in 3m/Stufe Umkreis, die Gasförmiges wegblasen kann. Einmal erschaffen, kann die Windrichtung nicht geändert werden.
6) Nebel auflösen (F) [6317] R: 3m / D: 1min/St
Löst Nebel in 3m/Stufe Umkreis auf.
7) Abflauen (F) [6318] R: 3m / D: 1min/St
Reduziert die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 15 km/h.
8) Temperatur kontrollieren (F) [6319] R: 3m / D: 1h/St
Der Zaubernde kann die Umgebungstemperatur in 15 m Umkreis um 0,5 °C pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.
9) Wetter vorhersagen II (I) [6320] R: S / D: -
Wie 3), aber für die gesamte nächste Woche.
10) Blitz rufen (F E) [6321] R: 30m / D: -
Ein Blitzbolzen trifft ein Ziel (Es müssen Wolken am Himmel sein !). Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Licht/Elektrizität.
11) Niederschlag rufen (F) [6322] R: 3m / D: 1min/St
Läßt es je nach Wetter regnen, schneien oder hageln in 1,5 km/Stufe Umkreis.
12) Strömung gebieten (E) [25859] R: 30m/St / D: 1h/St(C)
Der Zaubernde erzeugt eine Strömung in einem Gewässer, welche entweder ein Schiff beschleunigen oder abbremsen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zaubernden beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
13) Wind kontrollieren (F) [6323] R: 3m / D: 1min/St
Der Zaubernde kann die Windgeschwindigkeit in 3m/Stufe Umkreis um 1,5 km/h pro Stufe erhöhen oder erniedrigen.
14) Niederschlag stoppen (F c) [6324] R: 3m / D: 1min/St(C)
Beendet Regen, Schnee oder Hagel in 1,5 km/Stufe Umkreis. Sehr starke oder magische Stürme bekommen einen WW.
15) Blitz rufen II (F E) [6325] R: 30m / D: -
Wie 10), aber mit zwei Angriffen.
16) Himmel aufklären (F) [6326] R: 3m / D: 10min/St
Der Zaubernde kann eine Wolkendecke in 1,5 km/Stufe Umkreis auflösen.
17) Wetter vorhersagen III (I) [6327] R: S / D: -
Wie 9), aber für die nächsten 30 Tage.
18) Windrichtung ändern (F) [6328] R: 3m / D: 1min/St
Der Zaubernde kann die Windrichtung in 3m/Stufe Umkreis ändern. Sehr starke Böen oder ein magischer Wind erhalten einen WW.
20) Blitz rufen III (F E) [6329] R: 30m / D: -
Wie 15), aber mit drei Angriffen.
22) Meeresreise (E) [25970] R: B / D: V
Der Zaubernde kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zaubernde verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
25) Sturm rufen (F) [6330] R: 3m / D: 1min/St
Erschafft einen Sturm in 1,5 km/Stufe Umkreis. Art des Sturms wird vom Zaubernden festgelegt.
30) Sturm besänftigen (F) [6331] R: 3m / D: 1min/St
Läßt einen Sturm in 1,5 km/St Umkreis abflauen. Sehr starke Stürme werden eventuell nur gemildert. Magische stürme erhalten einen WW.
50) Wetter meistern (F) [6332] R: S / D: 1min/St
Der Zaubernde kann jeden Zauber dieser Liste nutzen, je einen pro KR.

Wiedererschaffungen (Recreations) [RCII59]

Weise (Sage, RCII-8)

1) Szene speichern (I*) [15814] R: 30m/St / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, eine beliebige Szene für die spätere Verwendung mit einem Szene neu erschaffen-Zauber zu speichern. Dieser Zauber speichert die Szene in ihrer Gesamtheit inklusive aller sensorischen Eingaben, die innerhalb des Wirkungsbereichs verfügbar sind. Bei der Wiedergabe ist die Szene jedoch durch die Fähigkeit des Zaubernden begrenzt, die Szene in ihrer Gesamtheit darzustellen.
2) Geräusch/Licht Illusion (E) [4069] R: 30m / D: 10min/St
   Erschafft eine unbewegliche Szene/Bild mit bis zu 3m Größe oder ein unbewegliches Geräusch in 3m Umkreis. Die Illusion kann nur durch einen Zauber oder einen anderen Sinn als sehen/hören durchschaut werden (kein Magieresistenzwurf).
3) Geschmack/Geruch Illusion (E) [4070] R: 30m / D: 10min/St
   Wie oben, erschafft aber einen illusionären Geschmack oder Geruch.
4) Unbewegte Illusion II (M) [4701] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Zaubernde kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Der Zaubernde muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 192m).
5) Szene abspielen II (E) [15818] R: 30m / D: 1min/St
   Dieser Zauber ermöglicht es dem Zaubernden, eine unbewegliche gespeicherte Szene oder ein Bild innerhalb des Wirkungsbereichs präzise neu zu erschaffen. Eine der folgenden Optionen kann ebenfalls gewählt werden:
   1. Dem Basisbild kann ein zusätzlicher Sinn hinzugefügt werden (der entsprechende Wunder-Zauber muss bekannt sein).
   2. Die Dauer kann verdoppelt werden.
   3. Die Reichweite kann verdoppelt werden.
   4. Der Wirkungsbereich kann verdoppelt werden.
   5. Das Bild kann bis zum Faktor Stufe vergrößert werden.
6) Bewegte Illusion II (M) [4706] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Zaubernde es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Zaubernde sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
   Es kann auch noch folgende Möglichkeiten eingebracht werden: a) einen anderen Sinn einbringen (der entsprechende Spruch muss beherrscht werden) b) Die Dauer verdoppeln c) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden d) die Reichweite verdoppeln oder e) eine weitere bewegte Illusion kann erschaffen werden (alle bewegten Illusionen müssen innerhalb der Reichweite des Zaubernden sein).
7) Aufzeichnen (I) [15820] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Szene speichern, außer dass der Zaubernde diesen Zauber auf ein Ziel wirkt und nicht in der Nähe sein muss, während der Zauber die Szene oder das Bild aufzeichnet. Der Zaubernde muss das Aufzeichnungsziel erreichen und einen weiteren Aufzeichnen-Zauber darauf wirken, um die Aufzeichnung abzurufen. Ein zweiter Aufzeichnungszauber, der auf eine Aufzeichnung gewirkt wird, wirkt wie ein Szene speichern-Zauber. Wenn die Dauer des ersten Aufzeichnungszauber abgelaufen ist, löst er sich auf und nimmt alle Aufzeichnungen mit sich.
8) Gefühlswunder I (E) [4820] R: 30m / D: 10min/St
   Wie Geruchswunder, es kann jedoch allen Objekten und Oberflächen in 3mR ein von ihrer tatsächlichen Beschaffenheit verschiedenes Gefühl verliehen werden. Ein Schlag auf eine Oberfäche oder ein Objekt hebt den Zauber NUR für diese Oberfläche/dieses Objekt auf.
9) Unbewegte Illusion V (M) [4711] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Unbewegte Illusion II mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
10) Szene abspielen IV (E) [15823] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Szene abspielen II, außer dass bis zu 3 zusätzliche Optionen gewählt werden können. Die gleiche Option kann mehrmals gewählt werden.
11) Bewegte Illusion V (E) [4863] R: 30m / D: 1min/St(C)
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch vier Optionen gewählt werden.
12) Wartende Unbewegte Illusion III (M) [4714] R: 30m / D: 24h
    Wie Wartende Bewegte Illusion II mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
13) Anwesenheitswunder (P) [4888] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Lichtwunder auf der Illusionisten Grundliste Licht formen, es kann jedoch die "Anwesenheit" einer Kreatur vorgetäuscht werden..
14) Wartende Aufnahme (I) [15827] R: 30m / D: V
    Wie Aufzeichnen, außer dass dieser Zauber bis zu 24 Stunden verzögert werden kann oder bis er durch eine bestimmte Aktion oder ein bestimmtes Geräusch innerhalb seines Wirkungsbereichs ausgelöst wird. Wenn er ausgelöst wird, funktioniert er wie ein normaler Aufzeichnen-Zauber.
15) Szene abspielen VII (E) [15828] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Szene abspielen IV, außer dass bis zu sechs zusätzliche Optionen ausgewählt werden können.
16) Wartende Bewegte Illusion III (M) [4716] R: 30m / D: 24h
    Wie Bewegte Illusion III. Läßt sich um 24 h verschieben.
17) Unbewegte Illusion VIII (M) [15830] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit sieben der Möglichkeiten zur Auswahl.
19) Bewegte Illusion VIII (M) [15831] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch sieben Optionen gewählt werden.
20) Szene abspielen X (E) [15832] R: 3m/St / D: 10min/St
    Wie Szene abspielen IV, außer dass bis zu sechs zusätzliche Optionen ausgewählt werden können.
25) Unbewegte Illusion X (M) [4717] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Unbewegte Illusion II mit neun der Möglichkeiten zur Auswahl.
30) Bewegte Illusion X (M) [4720] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Bewegte Illusion II, es können jedoch neun Optionen gewählt werden.
50) Wahres Szene abspielen (E) [15835] R: 30m/St / D: P
    Wie Szene abspielen X, außer dass der Zaubernde die Neuerstellung dauerhaft machen kann (wird als Schleife abgespielt).

Wissen (Lore) [SL47]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

Wissen aufnehmen (Absorb Knowledge) [RCII61]

Weise (Sage, RCII-8)

1) Studium I (P) [15836] R: S / D: C
   Ermöglicht es dem Zaubernden, alles, was er liest oder lernt, zu behalten, als hätte er ein fotografisches Gedächtnis mit vollständiger Erinnerung.
2) Sprachen lernen II (P) [7557] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann Sprachen doppelt so schnell lernen. (halbe Zeit und halbe Menge an benötigten Erfahrungspunkten und Geld bzw. halbe Zeit bis zur Autodidaktik-Probe, sofern der Spruch jeweils den Großteil der entsprechenden Zeit aktiv war)
3) Sprachkenntnisse (P) [15838] R: S / D: C
   Der Zaubernde weiß, in welcher Sprache ein Text geschrieben ist und wer der Autor ist, wenn dieser berühmt ist oder der Zaubernde sein Werk bereits gesehen hat.
4) Geisteskunde I (M) [15839] R: 15m / D: 1KR/St
   Der Zaubernde kann den Geist des Ziels scannen und bis zu 10% des Wissens (bewusst und unbewusst) des Ziels zu einem ganz bestimmten Thema erhalten. Die 10%-Chance sollte für jede Information, die das Ziel kennt, gewürfelt werden.
5) Studium II (P) [15840] R: S / D: C
   Wie Studium I, außer dass der Zaubernde auch mit doppelter Geschwindigkeit lesen kann.
6) Meditation I (U•) [15841] R: S / D: C
   Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 10 erhöht.
7) Sprache lernen III (P) [15842] R: S / D: C
   Wie Sprache lernen II, außer dass der Zaubernde mit dreifacher Geschwindigkeit lernt.
8) Geisteskunde III (M) [15843] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Geisteskunde I, außer dass 30% des Wissens erworben werden.
9) Studium III (P) [15844] R: S / D: C
   Wie Studium II, außer dass der Zaubernde auch mit dreifacher Geschwindigkeit lesen kann.
10) Textursprung I (P) [15845] R: S / D: C
    Der Zaubernde kann einen Text lesen und erkennen, ob er übersetzt wurde. Wenn ja, kann er die Originalsprache und möglicherweise den Autor identifizieren (sofern dieser berühmt ist oder der Zaubernde dessen Werk kennt).
11) Meditation III (U•) [15846] R: S / D: C
    Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 30 erhöht.
12) Sprachen lernen IV (P) [7565] R: S / D: C
    Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen viermal so schnell lernen.
13) Geisteskunde V (M) [15848] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Geisteskunde I, außer dass 50% des Wissens erworben werden.
14) Meditation IV (U•) [15849] R: S / D: C
    Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 40 erhöht.
15) Studium V (P) [15850] R: S / D: C
    Wie Studium II, außer dass der Zaubernde auch mit fünffacher Geschwindigkeit lesen kann.
16) Textursprung II (P) [15851] R: S / D: C
    Wie Textursprung I, außer dass der Zaubernde erkennen kann, wie oft der Text übersetzt wurde, in welche Sprachen er übersetzt wurde, wer die Übersetzer waren und wer der ursprüngliche Autor war.
17) Meditation V (U•) [15852] R: S / D: C
    Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 50 erhöht.
19) Wahres Studium (P) [15853] R: S / D: C
    Wie Studium II, außer dass der Zaubernde so schnell lesen kann, wie er eine Seite überfliegen kann.
20) Meditation VI (U•) [15854] R: S / D: C
    Die Selbstbeherrschung des Zaubernden wird um 60 erhöht.
25) Sprachen lernen V (P) [7569] R: S / D: C
    Wie Sprache lernen II, aber der Zaubernde kann Sprachen fünfmal so schnell lernen.
30) Wahre Geisteskunde (M) [15856] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Geisteskunde I, außer dass alles Wissens erlangt wird.
50) Wahres Sprachen lernen (P) [15857] R: S / D: C
    Wenn der Zaubernde Zugang zu einem Wesen hat, das eine bestimmte Sprache beherrscht, kann er diese Sprache (so wie das Wesen sie beherrscht) lernen, indem er das Wesen berührt und sich 24 Stunden lang konzentriert.

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

Animisten (Animist, SL-7)

1) Fallen entdecken (I) [16264] R: 1,5mR / D: 1min/St
   Der Zaubernde hat eine Chance von 75 %, jede einzelne Falle in einem Umkreis von 1,5m Radius zu erkennen; der Zaubernde kann sich jede Runde auf einen Bereich von 1,5m Radius konzentrieren.
2) Naturbewusstsein (30m) (I) [16265] R: 30mR / D: C
   Ermöglicht es dem Zaubernden, lebhafte Aktivitäten in der Umgebung zu beobachten (z. B. nimmt er Bewegungen wahr, sowohl subtile als auch offensichtliche); der Zaubernde kann sich während der Konzentration nicht bewegen.
3) Regenvorhersage (I) [16266] R: 1,5km/St / D: -
   Gibt dem Zaubernden eine 95 %ige Chance, Regen vorherzusagen. ±15 Minuten über einen Zeitraum von 24 Stunden.
4) Sturmvorhersage (I) [16267] R: 1,5kmR / D: -
   Wie Regenvorhersage, außer dass sie eine 95 %ige Chance bietet, Zeitpunkt und Art des Sturms vorherzusagen.
5) Wettervorhersage (24h) (I) [16268] R: 1,5km/St / D: -
   Wie Regenvorhersage, außer dass sie eine 95-prozentige Chance bietet, Zeit, Art und Schwere des Wetters für die nächsten 24 Stunden vorherzusagen.
6) Naturbewusstsein (100m) (I) [16269] R: 100mR / D: C
   Wie Naturbewusstsein (30m), außer dass der Radius 100m beträgt.
7) Wartendes Bewusstsein (3m) (I) [16270] R: 3mR / D: 1h/St
   Ermöglicht es dem Zaubernden, ein natürliches Alarmsystem einzurichten; jede störende Aktivität alarmiert den Zaubernden.
8) Wettervorhersage (3 Tage) (I) [16271] R: 1,5km/St / D: -
   Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 3 Tage beträgt.
10) Naturbewusstsein (150m) (I) [16272] R: 150mR / D: C
    Wie Naturbewusstsein (30m), außer dass der Radius 150m beträgt.
11) Wettervorhersage (5 Tage) (I) [16273] R: 1,5km / D: -
    Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 5 Tage beträgt.
12) Wartendes Bewusstsein (30m) (I) [16274] R: 30mR / D: 1h/St
    Wie Wartendes Bewusstsein (3m), außer dass der Radius 30m beträgt.
14) Wettervorhersage (10 Tage) (I) [16275] R: 1,5km / D: -
    Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 10 Tage beträgt.
15) Auge der Natur (1,5km) (I) [16276] R: 1,5km / D: C
    Ermöglicht es dem Zaubernden, Aktivitäten in einem festen Bereich mit 30m Radius in einem bekannten Gebiet zu visualisieren und zu spüren.
20) Auge der Natur (15km) (I) [16277] R: 15km / D: C
    Wie Auge der Natur (1,5km), außer dass die Reichweite 15 Kilometer beträgt und der Zaubernde ein Gebiet von 150m Radius überwachen kann.
25) Wahre Wettervorhersage (I) [16278] R: 1,5km / D: -
    Wie Wettervorhersage (24h), außer dass der Zeitraum 1 Tag pro Stufe beträgt.
30) Auge d. Natur (150km) (I) [16279] R: 150km / D: C
    Wie Auge der Natur (1,5km), außer dass die Reichweite 150 Kilometer beträgt und der Zaubernde ein Gebiet von 150m Radius überwachen kann.
50) Druidenauge (I) [16280] R: V / D: C
    Ermöglicht es dem Zaubernden, einen Bereich von 30m Radius zu überwachen, den er sowohl besucht als auch kennengelernt hat (d. h. in dem er mindestens 1 Tag meditiert oder 30 Tage gelebt hat).

Wissen über Fremdartige (Xeno-Lores) [RCIV59]

Astralreisender (Astral Traveller, RCIV-5)

1) Präsenz (I•*) [28576] R: 3m/St / D: C
   Der Zaubernde nimmt alle empfindungsfähigen/denkenden Wesen in seiner Reichweite wahr.
2) Sprache I (P) [28578] R: S / D: C
   Der Zaubernde ist in der Lage, grundlegende Ideen in einer bestimmten Sprache zu kommunizieren (hungrig, durstig, Toilette, Frieden usw.); entspricht der Sprachgrad I. Der Zaubernde muss jedoch biologisch in der Lage sein, diese Sprache zu verwenden (z. B. wäre es für ein humanoides Wesen ziemlich schwierig, eine Sprache zu verwenden, die 8 Arme, 7 Schwänze und mehrere andere seltsame Gliedmaßen umfasst). Ein Zauber in der Art von Fremde Gestalt (auf der Liste Gesetz der äußeren Ebene) kann verwendet werden, um diese Einschränkung zu überwinden.
3) Steinkenntnis (I) [28580] R: B / D: -
   Der Zaubernde lernt die Beschaffenheit und Geschichte eines beliebigen unbelebten, festen, nicht intelligenten Materials kennen.
4) Pflanzenkenntnis (I) [28582] R: B / D: -
   Der Zaubernde lernt die Beschaffenheit und Geschichte einer beliebigen Pflanze kennen.
5) Gedankensprache I (P) [28584] R: S / D: C
   Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde direkt mit dem Geist eines beliebigen Wesens spricht. Er muss die Sprache des Wesens nicht kennen, die Worte „übersetzen sich von selbst".
6) Tierkenntnis (I) [28586] R: B / D: -
   Der Zaubernde lernt die Natur und Geschichte eines beliebigen Wesens mit „tierischer Intelligenz" kennen.
7) Sprache II (P) [16353] R: S / D: C
   Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde komplexere Konzepte kommunizieren kann, wobei jedoch eine hohe Wahrscheinlichkeit für Fehlinterpretationen besteht. Entspricht Sprachgrad II.
8) Wissen I (I) [28590] R: S / D: -
   Für eine Frage bzw. ein Thema bekommt der Zaubernde einen Bonus von 25 auf die entsprechende Wissensfähigkeit.
9) Gedankensprache II (P) [28592] R: S / D: C
   Wie Gedankensprache I, außer dass der Zaubernde komplexere Konzepte kommunizieren kann, wobei jedoch die Wahrscheinlichkeit von Fehlinterpretationen hoch ist.
10) Fremdwissen I (I) [28594] R: S / D: 1Besuch
    Der Zaubernde kann eine seiner Wissensfertigkeiten als entsprechende Fremdwissensfertigkeit für die Ebene/Dimension verwenden, in der er sich gerade befindet. Der Zauber hält so lange an, wie der Zaubernde in der Ebene/Dimension verbleibt. Er kann nicht mehr als 5 Fremdwissen-Zauber gleichzeitig wirken.
11) Wesenskenntnis (I) [28596] R: B / D: -
    Der Zaubernde erfährt die Natur und Geschichte eines beliebigen empfindungsfähigen/denkenden Wesens.
12) Dimensionswissen I (I) [28598] R: S / D: P
    Wie Fremdwissen I, außer dass der Effekt dauerhaft ist (bis er aufgehoben wird). Dimensionswissen-Zauber zählen zum Maximum von 5 Fremdwissen-Zaubern – ein Zaubernder kann jedoch nur 2 Dimensionswissen-Zauber gleichzeitig aktiv haben.
13) Wissen II (I) [28600] R: S / D: -
    Wie Wissen I, außer dass der Bonus +50 beträgt.
14) Fremdwissen II (I) [28604] R: S / D: 1Besuch
    Wie Fremdwissen I, außer dass der Zaubernde zwei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.
15) Sprache III (P) [16356] R: S / D: C
    Wie Sprache I, außer dass der Zaubernde die Sprache einigermaßen fließend beherrscht. Der Akzent des Zaubernden ist nicht perfekt, aber es besteht nur eine geringe Wahrscheinlichkeit für Fehlinterpretationen. Entspricht Sprachgrad III.
16) Dimensionswissen II (I) [28608] R: S / D: P
    Wie Dimensionswissen I, außer dass der Zaubernde zwei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.
17) Wissen III (I) [28610] R: S / D: -
    Wie Wissen I, außer dass der Bonus +70 beträgt.
18) Gedankensprache III (P) [28612] R: S / D: C
    Wie Gedankensprache I, außer dass der Zaubernde die Sprache relativ fließend beherrscht. Der Akzent des Zaubernden ist nicht perfekt, aber die Wahrscheinlichkeit von Fehlinterpretationen ist gering.
19) Fremdwissen III (I) [28614] R: S / D: 1Besuch
    Wie Fremdwissen I, außer dass der Zaubernde drei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.
20) Dimensionswissen III (I) [28616] R: S / D: P
    Wie Dimensionswissen I, außer dass der Zaubernde drei seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.
25) Wahres Wissen (I) [28618] R: S / D: -
    Wie Wissen I, außer dass der Bonus +80 beträgt.
30) Wahres Fremdwissen (I) [28620] R: S / D: 1Besuch
    Wie Fremdwissen I, außer dass der Zaubernde fünf seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.
50) Wahres Dimensionswissen (I) [28622] R: S / D: P
    Wie Dimensionswissen I, außer dass der Zaubernde fünf seiner Wissensfertigkeiten als Fremdwissen einsetzen kann.

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCIII84]

Erzmagier (Archmage, RCI-43), Handwerker-Grundmagie (Crafter (Essence), RCIII-9), Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling), RCIII-9) und Handwerker-Mentalmagie (Crafter (Mentalism), RCIII-9)

1) Holz analysieren (I) [3858] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) Über Äste gehen (F) [3859] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
3) Holz formen (F) [3860] R: S / D: C
   Der Zaubernde kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
4) Pflanzenfassade (F) [3861] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
5) Holzsicht (U) [3862] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) Holzwall (E) [3863] R: 15m / D: 1min/St
   Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Über Äste gehen (F) [3864] R: 3m / D: 1min/St
   Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F) [3865] R: 3m / D: 1min/St
   Der Zaubernde verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) Mit Holz verschmelzen (F) [3866] R: 3m / D: 1min/St
   Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
10) Baumtür I (F) [3867] R: 3m / D: -
    Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
11) Holzsprache (I) [3868] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M) [3869] R: 30m / D: 1min/St
    Der Zaubernde kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Zaubernde kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F) [3870] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E) [3871] R: 15m / D: P
    Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) Großes mit Holz verschmelzen (F) [3872] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
16) Holz kontrollieren III (M) [3873] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Zaubernde kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) Pflanzenform (F) [3874] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
18) Baumtür III (F) [3875] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M) [3876] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Zaubernde kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) Wahres mit Holz verschm. (F) [3877] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
25) Stab der Macht (F) [3878] R: B / D: P
    Der Zaubernde kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Zaubernde ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Zaubernde kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Zaubernde für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
30) Wahre Pflanzenform (F) [3879] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
35) Wahre Baumtür (F) [3880] R: 3m / D: -
    Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M) [3881] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Holz kontrollieren I, aber der Zaubernde kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) Wahres schnelles Wachstum (F) [3882] R: V / D: P
    Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
50) Holz formen meistern (F) [3883] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über magische Dinge (Item Lore) [SL127]

Barden (Bard, SL-7) und Weise (Sage, RCII-8)

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

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCI183]

Erzmagier (Archmage, RCI-43), Handwerker-Grundmagie (Crafter (Essence), RCIII-9), Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling), RCIII-9) und Handwerker-Mentalmagie (Crafter (Mentalism), RCIII-9)

1) Metall analysieren (I) [3884] R: B / D: -
   Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) Rosten (F) [3885] R: 30m / D: C
   Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.
3) Metall schärfen I (F) [3886] R: B / D: 24h
   Der Zaubernde schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P) [3887] R: 3m/St / D: 1min/St
   Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F) [3888] R: 30m / D: P
   Der Zaubernde kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E) [3889] R: 30m / D: -
   Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Zaubernden. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
7) Metall schärfen III (F) [3890] R: B / D: 24h
   Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
8) Metallwall (E) [3891] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
9) Wahres Rosten (F) [3892] R: 0,3m/St / D: C
   Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Zaubernden beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F) [3893] R: 30m / D: P
    Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E) [3894] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F) [3895] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I) [3896] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E) [3897] R: 30m / D: P
    Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) Metallfeuer (F) [3898] R: 30m / D: 1min/St
    Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
16) Metallbolzen (150m) (E) [3899] R: 150m / D: -
    Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F) [3900] R: 30m / D: -
    Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F) [3901] R: B / D: 24h
    Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Zaubernden.
19) Triade der Metallbolzen (E) [3902] R: 30m / D: -
    Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F) [3903] R: 30m / D: P
    Lässt 0,03m³ Metall verschwinden.
25) Metallsicht (I) [3904] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E) [3905] R: 100m / D: -
    Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F) [3906] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E) [3907] R: 100m / D: -
    Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E) [3908] R: 1,5km / D: 1h
    Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
50) Metall meistern (F) [3909] R: V / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RCI-183]

Erzmagier (Archmage, RCI-43), Handwerker-Grundmagie (Crafter (Essence), RCIII-9), Handwerker-Göttermagie (Crafter (Channeling), RCIII-9) und Handwerker-Mentalmagie (Crafter (Mentalism), RCIII-9)

1) Stein analysieren (I) [3910] R: B / D: -
   Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F) [3911] R: 30m / D: P
   Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) Risse erweitern (F) [5063] R: 30m / D: P
   Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein formen (F) [3913] R: B / D: C
   Der Zaubernde kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
5) Über Stein gehen (F) [3914] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
6) Stein zu Erde (R) (F) [3915] R: 30m / D: P
   Der Zaubernde kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) Steinwall (E) [5041] R: 30m / D: 1min/St
   Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
8) Über Stein rennen (F) [3917] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F) [3918] R: 30m / D: P
   Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F) [3919] R: B / D: P
    Erschafft einen 2 Meter hohen, 1 Meter breiten und 30cm tiefen Durchgang durch Stein.
11) Stein zerschmettern (F) [3920] R: 3m / D: -
    Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F) [5075] R: 30m / D: P
    Läßt 3m³ Stein verschwinden.
13) Wahrer Steinwall (E) [3922] R: 30m / D: P
    Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F) [3923] R: 30m / D: P
    Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I) [3924] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F) [3925] R: 30m / D: P
    Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F) [3926] R: 30m / D: P
    Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F) [3927] R: B / D: P
    Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F) [3928] R: B / D: C
    Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U) [3929] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F) [5077] R: 30m/St / D: 1KR
    Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Ist ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F) [3931] R: B / D: 1min/St
    Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) Große Risse (F) [3932] R: 100m / D: P
    Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Zaubernde kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F) [3933] R: B / D: V
    Der Zaubernde kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
45) Wahrer Steintunnel (F) [3934] R: B / D: P
    Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
50) Wahres Steintunnel formen (F) [3935] R: B / D: P
    Wie Wahrer Steintunnel, aber der Zaubernde kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

Wissen über Träume (Dream Lore) [RCIII76]

Traumlord (Illusionisten-Variante) (Dream Lord (Illusionist Variant), RCIII-16) und Traumlord (Schamanen-Variante) (Dream Lord (Shaman Variant), RCIII-16)

1) Aufwecken (US*) [15735] R: B / D: P
   Das Ziel wird sofort aus dem Traumzustand geweckt. Dieser Zauber weckt niemanden aus einem Koma auf, es sei denn, das Koma ist die direkte Ursache für die Reise in die Traumwelt.
2) Traumkunde I (I) [15736] R: B / D: V
   Der Zaubernde lernt die allgemeine Natur und Geschichte eines Traums kennen und erhält die Parameter des Traums für die zukünftige Verwendung. (Beispiel: Der Traum ist ein wiederkehrender Albtraum von deinem Abenteuer in den Katakomben von Sirearlliff. Ich war noch nie in diesen Katakomben. Aber du wirst dorthin gehen, dein Inneres weiß das bereits.)
3) Traumreise I (MF) [15737] R: B / D: 1Tag/St
   Ermöglicht es dem Ziel, durch mentale Übertragung in seine Träume einzutreten. Dein Charakter ist dort in einer pseudo-physischen Form anwesend. Du betrittst diese Welt nur mit deinem Pseudokörper und deinen mentalen Fähigkeiten. Nichts anderes kann mit diesem Zauber in diese Welt gebracht werden. Diese Form kann getötet werden, wodurch das Ziel 1 Lebensstufe in seiner physischen Form verliert. Wenn du genug Lebensstufen verlierst, kannst du wirklich sterben. Die größte Gefahr bei Abenteuern in der Traumwelt ist die mangelnde Aufmerksamkeit für deinen realen Körper (wenn er lange genug allein gelassen wird, stirbt er an Hunger), äußere Einflüsse, die weiterhin auf den Körper einwirken (Naturgewalten wie Hitze, Regen, Schnee usw.), und natürlich die Gefahr durch Raubtiere (Tiere, Monster, Menschen usw.). Wenn dein realer Körper stirbt, während du dich in einer Traumwelt befindest, bist du dort gefangen und kannst möglicherweise nie mehr in die physische Welt zurückkehren. Wenn du aus einer Traumreise erwacht bist und anschließend in dieselbe Traumwelt zurückkehrst, befindest du dich möglicherweise wieder an derselben Stelle, an der du begonnen hast, an der du zurückgelassen wurdest oder an der du nie gewesen bist. Träume sind seltsam und wer weiß schon, wie sie wirklich funktionieren.
5) Traumweg (I) [15738] R: S / D: 3KR
   Ermöglicht es dem Zaubernden, den Traumweg zu jeder Traumwelt zu finden, die zuvor durch Traumkunde erschlossen wurde.
6) Traum teilen I (U) [15739] R: S / D: 3KR
   Wenn Traumreise innerhalb von 3 Runden gewirkt wird, kann der Zaubernde zwei Ziele in die Traumwelt versetzen.
8) Suspendierte Animation I (U) [15740] R: B / D: 1Tag/St
   Erlaubt es dem Zaubernden, den Stoffwechsel des Körpers des Ziels für die Dauer des Zaubers zu verlangsamen. Der Körper des Ziels benötigt für die Dauer des Zaubers keine Nahrung, danach setzt der normale Alterungsprozess wieder ein. Dieser Zauber wirkt aufgrund seiner Natur nur, solange sich das Ziel in der Traumwelt befindet (der Quelle der Nahrung, die den Körper am Leben erhält), und das Aufwachen hebt diesen Zauber auf.
10) Traumtor (F) [15741] R: 3m / D: 1min
    Ermöglicht den physischen Eintritt in eine Traumwelt über ein magisches Tor, das 180cm hoch und 90cm breit ist. Physische Gegenstände können unter folgenden Einschränkungen in die Traumwelten übertragen werden:
    1) Hightech-Gegenstände werden entweder in magisch orientierte Gegenstände desselben Typs in magischen Welten umgewandelt oder umgekehrt (z. B. wird ein Flammenwerfer durch ein Traumtor in eine magisch orientierte Welt gebracht. Der Flammenwerfer würde in einen Feuerballstab mit derselben Anzahl an Ladungen wie der Flammenwerfer umgewandelt werden und umgekehrt für einen magischen Gegenstand, der in eine technische Welt gelangt.)
    2) Gegenstände mit niedrigerer Technologie können immer unverändert mitgenommen werden.
    3) Gegenstände mit niedrigerer Magie können immer unverändert mitgenommen werden.
11) Traumwissen II (I) [15742] R: B / D: V
    Wie Traumwissen I, außer dass der Zaubernde auch allgemeine Verzauberungen/Magie der Traumwelt erlernt. Zum Beispiel: keine Magie, begrenzte Magie (nur bis Stufe 10), normale Magie (keine Einschränkungen) usw.
12) Traumreise II (MF) [15743] R: B / D: 1Woche/St
    Wie Traumreise I, außer dass die Dauer auf 1 Woche/Stufe des Zaubernden erhöht wird.
15) Traum teilen V (U) [15744] R: S / D: 3KR
    Wie Traum teilen I, außer dass fünf Ziele in die Traumwelt eintreten dürfen.
16) Suspendierte Animation II (U) [15745] R: B / D: 1Woche/St
    Wie Suspendierte Animation I, außer dass die Dauer auf 1 Woche pro Stufe des Zaubernden erhöht wird.
19) Wahres Wissen über Träume (I) [15746] R: B / D: V
    Wie Traumwissen I, außer dass auch spezifische Details über die magische/technische Grundlage der Traumwelten gelernt werden (Namen von Zauberlisten und Zaubern, Namen von technischen Waffen usw.).
20) Wahre Traumreise (MF) [15747] R: B / D: 1Monat/St
    Wie Traumreise I, außer dass die Dauer auf 1 Monat pro Stufe des Zaubernden erhöht wird.
25) Wahres Träume teilen (U) [15748] R: S / D: 3KR
    Wie Traum teilen I, außer dass Stufe Ziele die Traumwelt betreten dürfen.
30) Wahre Suspendierte Animation (U) [15749] R: B / D: 1Monat/St
    Wie Suspendierte Animation I, außer dass die Dauer auf 1 Monat pro Stufe des Zaubernden erhöht wird.
50) Wahres Traumtor [15750] R: 3m / D: 10min
    Wie Traumtor, außer dass die Dauer auf 10 Minuten erhöht wird und die Größe des Tors auf 3m Höhe und 1,8m Breite erhöht wird.

Wizardstab (Wizardstaff) [RCV45]

Wizards (Wizard, RCV-6)

1) Minderer Stab § (F) [19944] R: B / D: P
   Ermöglicht es dem Zaubernden, aus einem geeigneten Material (z. B. Holz, Metall, Knochen usw.) innerhalb einer Stunde einen Stab herzustellen. Der Stab ist verzaubert, sodass er ein +1 Spruchvermehrer ist und einen Kampfstab +10.
   Wenn der Stab zerstört wird, erleidet der Zaubernde sofort 50 % seiner Lebensenergie und ist 1W4 Wochen auf -30aaA.
2) Stablicht ▵ (FP) [19945] R: B / D: 10min/St
   Die Spitze des Stabes leuchtet mit der vom Zaubernden gewünschten Intensität, von einem schwachen Schimmer bis zu einem hellen Licht (max. 15m Radius).
3) Rune ▵ (FU) [19946] R: B / D: V
   Der Zaubernde kann einen Zauber auf seinem Stab speichern, um ihn später ohne Vorbereitung zu wirken (es ist jeweils nur ein solcher gespeicherter Zauber möglich).
4) Kleiner Stab § (F) [19947] R: B / D: P
   Wie Minderer Stab, außer dass der Mindere Stab in einen +2 Spruchvermehrer und einen +20 Kampfstab verwandelt wird.
5) Alarmstab ▵ (FB) [19948] R: 30m / D: 1h/St
   Wenn dieser Zauber auf einen Stab gewirkt wird, stimmt dieser sich auf eine bestimmte Situation ein. Tritt diese Situation ein, gibt der Stab ein Signal ab, um den Zaubernden zu warnen. Wenn der Zaubernde beispielsweise im Grasland der Tiger schlafen möchte, könnte er seinen Stab auf die Annäherung von Tigern mit einer Reichweite von 30m einstellen. Jeder Tiger innerhalb dieses 30m Radius würde den Stab Alarm schlagen lassen.
6) Froststab ▵ (FE) [19949] R: B / D: -
   Der Zaubernde lässt einen kalten Luftstoß aus der Spitze seines Zauberstabs strömen. Dies wird als ein +10 Feuerbolzen mit einer Reichweite von 10m behandelt, der kritische Treffer durch Kälte erzeugt.
7) Stab Rückruf (F) [19950] R: 1,5km/St / D: -
   Dieser Zauber bringt den Stab des Zaubernden sofort in seine ausgestreckte Hand zurück.
8) Feuerstab ▵ (FE) [19951] R: B / D: -
   Der Zaubernde lässt einen Flammenstoß aus der Spitze seines Zauberstabs schießen. Behandle dies als einen +20 Feuerbolzen mit einer Reichweite von 15m.
9) Speichern V ▵ (FU) [19952] R: 0,3m/St / D: C
   Der Zaubernde kann einen Zauber der Stufe 5 oder niedriger aus einer seiner anderen Grundlisten dauerhaft speichern. Der gespeicherte Zauber wirkt auf einen Bereich von bis zu 30cm pro Stufe um den Stab herum. Der Zaubernde muss sich nur konzentrieren, um den Zauber zu wirken. Auf diese Weise kann nur ein Zauber gespeichert werden. (Regel für ▵ beachten!)
10) Größerer Stab $ [19953] R: B / D: P
    Wie Kleiner Stab, außer dass der kleine Stab in einen +3 Spruchvermehrer und einen +30 Kampfstab verwandelt wird.
11) Blitzstab ▵ (FE) [19954] R: B / D: -
    Der Zaubernde lässt einen Blitz aus seinem Zauberstab schießen. Behandle dies als einen +20-Blitz mit einer Reichweite von 30m
12) Speichern X ▵ (FU) [19955] R: 0,3m/St / D: C
    Wie Speichern V, außer dass er Zauber bis zur Stufe 10 speichert.
13) Findender Stab ▵ (FI) [19956] R: 30m/St / D: 1min/St
    Der Stab zeigt in Richtung eines bestimmten Objekts oder Ortes, das der Zaubernde kennt und das sich in Reichweite befindet.
14) Schutzstab ▵ (FD) [19957] R: B / D: 1min/St
    Wenn dieser Zauber gewirkt wird, addiert der Zaubernde die doppelte Stufe zu seinem Ausweichenpool und Paradepool mit dem Kampfstab und die einfache Stufe zu seinen Widerstandswürfen (z. B. würde ein Zaubernder der Stufe 15 +30 zu seinen Pools addieren und 15 zu allen Widerstandswürfen).
15) Speichern XV ▵ (FU) [19958] R: 0,3m/St / D: C
    Wie Speichern V, außer dass er Zauber bis zur Stufe 15 speichert.
16) Silberstab § (F) [19959] R: B / D: P
    Wie größerer Stab, außer dass der größere Stab in einen +4 oder x2 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +40 Kampfstab verwandelt wird.
17) Hammerstab ▵ (FP) [19960] R: B / D: 1min/St
    Der Kampfstab verursacht doppelten Schaden und hat eine um 50% erhöhte Wahrscheinlichkeit kritisch zu treffen.
18) Tierstab ▵ (F) [19961] R: B / D: 1min/St
    Verwandelt den Stab des Zaubernden in ein beliebiges Tier oder eine legendären Kreatur mit tierischer Intelligenz (keine magischen Fähigkeiten außer vielleicht Fliegen). Die Masse der Kreatur darf nicht höher sein als (50 % der Masse des Zaubernden) x Stufe. Das Tier wird wie ein Vertrauter behandelt (siehe Vertrauter in der Liste der geschlossenen Grundmagie Tore meistern).
19) Großes Speichern ▵ (FU) [19962] R: 0,3m/St / D: C
    Wie Speichern V, außer dass er Zauber bis zur Stufe 20 speichert.
20) Goldstab § (F) [19963] R: B / D: P
    Wie Silberstab, außer dass der Silberstab in einen +5 oder x3 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +50 Kampfstab verwandelt wird.
25) Großer Hammerstab ▵ (FP) [19964] R: B / D: 1min/St
    Der Kampfstab verursacht dreifachen Schaden und hat eine doppelt so hohe Wahrscheinlichkeit kritisch zu treffen.
30) Großer Stab § (F) [19965] R: B / D: P
    Wie Goldstab, außer dass der Goldstab in einen +7 oder x4 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +60 Kampfstab verwandelt wird.
50) Wahrer Stab § (F) [19966] R: B / D: P
    Wie Großer Stab, außer dass der große Stab in einen +10 oder x7 Spruchvermehrer (der Zaubernde entscheidet dies bei der Erzeugung) und einen +100 Kampfstab verwandelt wird.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

offene Grundmagie (open essence, SL-72), offene Göttermagie (open channeling, SL-38) und offene Mentalmagie (open mentalism, SL-106)

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

Worte der Macht (Power Words) [RCIII60]

Wortmagier (Magus, RCIII-15)

1) Schild (F*) [14906] R: 3m / D: 1min/St
Erzeugt einen unsichtbaren Kraftschild vor dem Zaubernden, der wie ein Mannschild schützt: Er wehrt Nahkampfangriffen und Fernkampfangriffen von vorne ab. Er funktioniert wie ein normaler Mannschild.
2) Reparire (F) [14907] R: B / D: P
Der Zaubernde kann einen einzelnen Bruch in einem Metallgegenstand von bis zu 2,5kg oder mehrere Brüche, Risse oder Splitter in einem größeren (bis zu 25kg) Gegenstand aus Keramik, Holz, Stein oder Stoff reparieren. Der reparierte Gegenstand darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (innerhalb eines Radius von 3m).
3) Verbiege / Verklemmen (F) [14908] R: 3m / D: P
Dieser Zauber kann auf zwei Stufen gewirkt werden: 3 und 7 (sofern der Spruch der Stufe 67 gelernt wurde). Auf Stufe 3 zerstört der Zauber die Form, Geradheit und Festigkeit eines Holzstücks von bis zu ½kg pro Stufe. Auf Stufe 7 kann der Zaubernde eine Holztür oder einen Gegenstand (5kg pro Stufe) anschwellen lassen und verklemmen (Schweregrad 1W100, von leicht verklemmt bis nicht zu öffnen); oder der Zaubernde kann den Strukturwert der Tür oder des Gegenstands um 50 % reduzieren.
4) Zerstäube (F) [14909] R: 3m / D: P
Der Zaubernde kann Stein, Erde oder Holz in feinen, trockenen Staub verwandeln. Die Menge, die der Zaubernde verwandeln kann, hängt von der Stufe ab, auf der er den Zauber wirkt (4 = 300 Liter, 9 = 3.000 Liter, 14 = 30.000 Liter, 25 = 3.000 Liter pro Stufe).
5) Rauch (F) [14910] R: 30m / D: 1min/St
Der Zaubernde kann Rauch mit einem Volumen von bis zu 3m Radius pro Stufe erzeugen und manipulieren. Der Zaubernde kann durch Konzentration auch die Form und Bewegung des Rauchs manipulieren. Er kann die Dichte des Rauchs von durchscheinend bis undurchsichtig variieren und Rauch in jeder beliebigen Farbe erzeugen.
6) Entzünde / Erlösche (F) [14911] R: 1,5m/St / D: P
Der Zaubernde kann alle gewöhnlichen Lichtquellen (z. B. Kerzen, Fackeln, Feuerstellen usw.) im Umkreis gleichzeitig entzünden oder löschen. Der Zauber wirkt auf jedes Feuer bis zur Größe eines Lagerfeuers (1,5m Radius). Der Zaubernde kann diesen Zauber auf einer niedrigeren Stufe (z. B. 3) wirken, um eine Lichtquelle zu entzünden.
7) Tarne (E) [14912] R: 3m/St / D: 1Tag/St
Dieser Illusionszauber wirkt auf einen unbelebten Gegenstand mit einem Gewicht von bis zu 5kg pro Stufe. Der Zauber verändert das Aussehen, die Beschaffenheit und die Form des Gegenstands und verbirgt so dessen wahre Natur. Handelt es sich um einen magischen Gegenstand, kann die Illusion dessen Stufe um 1 Stufe pro Stufe des Zaubernden verschleiern. Wenn ein Wesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion ausführt, erkennt es, dass der Gegenstand getarnt ist, entdeckt jedoch nicht seine wahre Natur. Bei einem gelungenen Widerstandswurf von mehr als 25 erkennt das Wesen die wahre Natur des Gegenstands. Bei einem Widerstand von mehr als 50 wird die Illusion aufgehoben, wenn das Wesen dies wünscht.
8) Blute (F) [14913] R: 30m / D: V / WW:20
Der Zaubernde kann ein lebendes Ziel zum Bluten bringen (sofern möglich). Das Ziel beginnt, durch seine Haut zu bluten, und zwar mit einer Rate von 1 LE pro 5 Fehlwurf pro Runde. Die Dauer der Blutung beträgt 1W10 Runden pro 5 Fehlwurf. Der Zaubernde kann den Prozess vorzeitig beenden.

Wenn einem Ziel sein Widerstandswurf um 33 misslingt, so verliert es 7 LE pro Runde für eine 7W10 Runden.

9) Zerfalle (F) [14914] R: 3m / D: P
Verwandelt einen beliebigen anorganischen Gegenstand in feines Pulver. Das Gesamtvolumen des Gegenstands darf 300 Liter nicht überschreiten.
10) Tanzt (F) [14915] R: 1,5m/St / D: C
Der Zaubernde kann eine Anzahl von Gegenständen, die seiner Stufe/10 entsprechen, dazu bringen, in dem Bereich herumzutanzen, als wären sie von einem eigenen Leben beseelt. Wenn der Zauber auf eine Nahkampfwaffe oder einen Gegenstand gewirkt wird, der zum Schlagen geeignet ist, kann der Gegenstand ein Ziel mit einem Pool von (25 + Stufe) angreifen. Die Gegenstände gelten als von einem menschlichen Träger mit RS 5/3/4/2/8 und 1W10 LE/Stufe geführt. Kritischen Treffer, die das Ziel nicht direkt kampfunfähig machen, haben keine Wirkung auf eine tanzende Waffe.
11) Lebe (FE) [14916] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Zaubernde kann eine amorphe Masse aus einem geeigneten Elementarmaterial (z. B. Erde, Stein, Feuer, Wasser, Wind usw.) dazu bringen, ein Eigenleben zu entwickeln und einfachen Befehlen zu gehorchen. Die Fähigkeiten der Kreatur werden durch die Stufe des Zaubers bestimmt, mit dem sie erschaffen wurde:
11 = schwacher Elementar;
18 = starker Elementar.
12) Zerspringe (F) [14917] R: 30m / D: -
Kann einen anorganischen Gegenstand mit bis zu 300l Volumen explosionsartig zerspringen lassen. Alle innerhalb eines Radius von 1,5m erleiden einen kritischen Treffer A durch Aufprall, der Halter erleidet einen entsprechenden kritischen Treffer C.
13) Fessle (F) [14918] R: 1,5m/St / D: 1h/St
Das Ziel wird in Energieketten eingewickelt. Jeder Fluchtversuch wird in der Regel als Zauberangriff mit den Ketten als Angreifer gewertet (Widerstandsmodifikation: -20). Wenn dem Ziel dieser erschwerte Widerstandswurf gelingt, entkommt es. Wenn nicht, so erleidet es einen kritischen Treffer durch Aufprall, abhängig von dem Wert, um den der Widerstandswurf misslang:
bis 10 = A
bis 20 = B
bis 30 = C
bis 40 = D
ansonsten E.
Wenn der Fluchtversuch unter Verwendung von Magie unternommen wird (insbesondere Bewegungs- oder Transportzauber), erleidet das Ziel beim Misslungenen Widerstandswurf drei separate kritische Treffer (Aufprall, Licht/Elektrizität und Hitze) mit den oben festgelegten Schweregraden.

Zauber auslösen (Spell Triggers) [RCI182]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

2) Geruchsauslöser (U) [3936] R: S / D: V
Wenn innerhalb von 3 Kampfrunden nach diesem Zauber ein anderer gesprochen wird, so wirkt der zweite Zauber erst, wenn der festgelegte Geruch (muß kein einfacher sein) auftritt. Die maximale Reichweite des Auslösers entspricht der maximalen Reichweite des zweiten Spruches und der Zaubernde kann die auslösende Reichweite innerhalb dieses maximalen Radius beliebig festlegen. Dieser Spruch hält, bis er ausgelöst wurde, oder maximal 24 h, je nachdem, was eher eintritt. BEMERKUNG: Der Meister kann festlegen, ob der Zauber auf ein bewegliches Objekt gebannt werden kann, und sich dann mit diesem mitbewegt.
3) Wartendes entdecken (P) [3937] R: S / D: 10min/St
Dieser Zauber entdeckt jeden wartenden- oder auslöser- Zauber in der Reichweite.
5) Tastauslöser (U) [3938] R: S / D: C
Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch eine bestimmte Berührung ausgelöst.
7) Zeitauslöser (U) [3939] R: S / D: C
Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber zu einer bestimmten Zeit ausgelöst.
9) Geräuschauslöser (U) [3940] R: S / D: C
Wie Geruchs-auslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Geräusch (können Worte sein) ausgelöst.
12) Sichtauslöser (U) [3941] R: S / D: C
Wie Geruchsauslöser, nur wird der zweite Zauber durch ein bestimmtes Bild bzw. Bilder (Bewegungen) ausgelöst.
15) Spruchauslöser I (U) [3942] R: S / D: V
Wie Geruchs-auslöser, nur kann der Zaubernde alle Auslöser-Sprüche dieser Liste auf einmal benutzen.
20) Spruchauslöser II (U) [3943] R: S / D: V
Wie Spruch-auslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Woche verschieben.
25) Spruchauslöser III (U) [3944] R: S / D: V
Wie Spruch-auslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Monat verschieben.
30) Großer Spruchauslöser (U) [3945] R: S / D: V
Wie Spruch-auslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber um bis zu 1 Jahr verschieben.
50) Wahrer Spruchauslöser (U) [3946] R: S / D: V
Wie Spruchauslöser I, aber der Zaubernde kann den zweiten Zauber halten, bis der Auslöser eintritt.

Zauber beherrschen (Spell Mastery) [RCV81]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Sicheres Zeichen I (U) [3947] R: S / D: 1KR
Nach diesem Spruch bekommt der Zaubernde einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zeichen-, Symbol-, Runen- oder Wächterspruch.
2) Zauber formen I (U) [3948] R: S / D: 1KR
Nach diesem Spruch bekommt der Zaubernde einen Bonus von +10 auf seinen nächsten Zauber.
3) Fokus I (U) [3949] R: S / D: 1KR
Nach diesem Spruch bekommt der Zaubernde einen Bonus von +10 auf seine nächste Einstimmung oder sein nächstes magisches Ritual.
4) Zaubersicherheit I (U) [3950] R: S / D: 1KR
Der Spruch nach diesem bekommt einen Abzug von -10 auf seine AZP und der Zaubernde patzt nur bei einer 01.
5) Zauberschutz I (U) [3951] R: S / D: 1KR
Bonus von +10 auf den nächsten Magieresistenzwurf.
6) Sicheres Zeichen II (U) [3952] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +20.
7) Zauber formen II (U) [3953] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +20.
8) Fokus II (U) [3954] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +20.
9) Zaubersicherheit II (U) [3955] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.
10) Zauberschutz II (U) [3956] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +20.
11) Sicheres Zeichen III (U) [3957] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +30.
12) Zauber formen III (U) [3958] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +30.
13) Fokus III (U) [3959] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +30.
14) Zaubersicherheit III (U) [3960] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit einem Abzug von -30.
15) Zauberschutz III (U) [3961] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +30.
16) Sicheres Zeichen IV (U) [3962] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +40.
17) Zauber formen IV (U) [3963] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +40.
18) Fokus IV (U) [3964] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +40.
19) Zaubersicherheit IV (U) [3965] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit einem Abzug von -40.
20) Zauberschutz IV (U) [3966] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +40.
25) Wahres Sicheres Zeichen (U) [3967] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +50.
30) Wahres Zauber formen (U) [3968] R: S / D: KR
Wie oben, aber mit Bonus +50.
35) Wahrer Fokus (U) [3969] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +50.
40) Wahre Zaubersicherheit (U) [3970] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit einem Abzug von -20.
50) Wahrer Zauberschutz (U) [3971] R: S / D: 1KR
Wie oben, aber mit Bonus +50.

Zauber brechen (Spell Breaker) [RCI27]

Paladine (Paladin, RCI-41)

1) Untote vertreiben III (F) [6772] R: 30m / D: 1min/St
   Zwingt bis zu 3 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
2) Untote entdecken (I * c) [6773] R: 3m/St / D: 1min/St(C)
   Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Zaubernde sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.
3) Magie entdecken (I * c) [6774] R: 15m / D: 1min/St(C)
   Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Zaubernde sich auf ein neues Ziel konzentrieren.
4) Gegenkanäle (F) [6775] R: 30m / D: -
   Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlgeht.
5) Untote vertreiben V (F) [6857] R: 30m / D: 1min/St
   Zwingt bis zu 5 Untote `belebte Tote` zu fliehen oder sich aufzulösen. 5 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. `belebte Tote` zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Wenn er um 1-50 fehlgeht, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 5, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -20).Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
6) Fluch neutralisieren (F) [6777] R: B / D: 1min/St / WW:-20
   Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.
7) Magie abwehren (F * c) [6778] R: S / D: C
   Wenn ein Spruch der vom Zaubernden vorher genannten Quelle der Macht auf den Zaubernden geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Zaubernden trifft.
8) Fluch brechen (F) [6779] R: B / D: P
   Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Zaubernden, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Zaubernde erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er neue Sprüche dieser Liste gelernt hat. oder sein MAW sich erhöht hat.
9) Untote vertreiben IX (F) [6861] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Untote vertreiben V, kann aber 9 Punkte an Untoten vertreiben.
10) Magie neutralisieren (1,5mR) (F * c) [6781] R: 1,5mR / D: C
    Wie Magie abwehren, aber der Effekt wirkt in 1,5m Radius um den Zaubernden herum, und alle in diesem Gebiet existierenden Zauber müssen ebenfalls einen Widerstandswurf (mit +30) machen, oder werden neutralisiert.
11) Fluch neutralisieren (F) [6782] R: B / D: 1h/St / WW:-20
    Wie oben, aber der Fluch wird 1 h pro Stufe neutralisiert.
13) Untote vertreiben XII (F) [6865] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, kann aber 12 Punkte an Untoten vertreiben.
15) Magie neutralisieren (3mR) (F * c) [6784] R: 3mR / D: C
    Wie Magie neutralisieren (1,5mR), aber mit 3m Radius um den Zaubernden herum.
17) Untote vertreiben XV (F) [6868] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, kann aber 15 Punkte an Untoten vertreiben.
18) Magie neutralisieren (6mR) (F * c) [6786] R: 6mR / D: C
    Wie Magie neutralisieren (1,5mR), aber mit 6m Radius um den Zaubernden herum.
19) Fluch neutralisieren (F) [6787] R: B / D: 1Tag/St / WW:-20
    Wie oben, aber mit Dauer 1 Tag pro Stufe.
20) Magie blockieren (F) [6788] R: 30m / D: 1Tag
    Ziel verliert alle Energiepunkte für einen Tag, und kann so keine Zauber sprechen (außer durch Artefakte oder Energiepunkteboni). Dieser Zauber kann auch gegen Artefakte gesprochen werden, die Zauber werfen.
25) Wahres Untote vertreiben (F) [6870] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Untote vertreiben V, aber Untote der Klassen I-V werden desintegriert, Klasse VI wird vertrieben.
30) Wahres Fluch brechen (F) [6790] R: B / D: P / WW:-50
    Wie Fluch brechen, aber mit WW:-50.
50) Große Magieabstoßung (F) [6791] R: 10m / D: -
    Alle magischen Effekte und Artefakte im Radius müssen einen WW machen, außer den Gegenständen, die der Zaubernde trägt. Mißlingt der Wurf, ist der Zauber gebrochen, Gegenständen, denen der Wurf um 1-60% mißlingt, werden zufällig durch eine Tür 150m weit transportiert, bei 61-100% werden zufällig teleportiert (kein Limit), bei >100% werden sie zerstört.

Zauber dämpfen (Spell Dampening) [RCV43]

Wizards (Wizard, RCV-6)

3) Bonusgegenstände reduzieren I (F) [19967] R: 15m / D: 1KR/St
   Der Zauberaddierer oder -Multiplikator des Ziels wird um eine Stufe reduziert. Beispielsweise würde ein Addierer von +5 vorübergehend auf +4 reduziert, während ein Multiplikator von x3 nur noch x2 wäre. Zu beachten ist, dass +1-Addierer und x2-Multiplikatoren für die Dauer dieses Zaubers unwirksam sind.
5) Einmal-Gegenstände blockieren I (F) [19968] R: 15m / D: 1KR/St
   Für die Dauer dieses Zaubers werden alle Einmal-Gegenstände des Ziels (Runenpapiere, Tränke usw.) unbrauchbar oder wirkungslos. Nach Ablauf dieses Zaubers werden die Gegenstände wieder magisch und verwendbar.
7) Aufgeladene Gegenstände blockieren I (F) [19969] R: 15m / D: 1KR/St
   Für die Dauer dieses Zaubers werden alle aufgeladenen Gegenstände des Ziels (Zauberstäbe, Stäbe usw.) unwirksam und verlieren ihre gesamte Ladung. Nach Ablauf dieses Zaubers erhalten die Gegenstände ihre volle Wirksamkeit zurück.
8) Tägliche Gegenstände blockieren I (F) [19970] R: 15m / D: 1KR/St
   Für die Dauer dieses Zaubers werden alle täglichen Gegenstände des Ziels unbrauchbar oder wirkungslos. Nach Ablauf dieses Zaubers werden die Gegenstände wieder magisch und nutzbar.
9) Bonusgegenstände reduzieren II (F) [19971] R: 15m / D: 1KR/St
   Wie Bonusgegenstände reduzieren I, außer dass um zwei reduziert wird.
10) Konstante Gegenstände blockieren I (F) [19972] R: 15m / D: 1KR/St
    Für die Dauer dieses Zaubers werden alle konstanten Gegenstände des Ziels unbrauchbar oder wirkungslos. Nach Ablauf dieses Zaubers werden die Gegenstände wieder magisch und nutzbar.
12) Zauber dämpfen I (F) [19973] R: 15m / D: 1KR/St
    Für die Dauer dieses Zaubers werden alle Zauber des Ziels unwirksam. Nach Ablauf dieses Zaubers kann das Ziel wieder normal zaubern.
14) Einmal-Gegenstände blockieren II (F) [19974] R: 1min/St / D: 30m
    Wie Einmal-Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.
15) Bonusgegenstände reduzieren III (F) [19975] R: 15m / D: 1KR/St
    Wie Bonusgegenstände reduzieren I, außer dass um drei reduziert wird.
16) Aufgeladene Gegenstände blockieren II (F) [19976] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Aufgeladene Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.
17) Tägliche Gegenstände blockieren II (F) [19977] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Tägliche Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.
18) Konstante Gegenstände blockieren II (F) [19978] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Konstante Gegenstände blockieren I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.
20) Zauber dämpfen II (F) [19979] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Zauber dämpfen I, aber mit einem Wirkungsbereich von 3 Meter Radius und höherer Reichweite und Dauer.
25) Wahres Einmal-Gegenstände blockieren (F) [19980] R: 100m / D: 1min/St
    Wie Einmal-Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.
30) Wahres Aufgeladene Gegenstände blockieren (F) [19981] R: 100m / D: 1min/St
    Wie Aufgeladene Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.
35) Wahres Tägliche Gegenstände blockieren (F) [19982] R: 100m / D: 1min/St
    Wie Tägliche Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.
40) Wahres Konstante Gegenstände blockieren (F) [19983] R: 100m / D: 1min/St
    Wie Konstante Gegenstände blockieren II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.
50) Wahres Zauber dämpfen (F) [19984] R: 100m / D: 1min/St
    Wie Zauber dämpfen II, aber mit einem Wirkungsbereich von 30 Meter Radius und höherer Reichweite.

Zauber formen (Spell Shaping) [RCV83]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

5) Bolzen biegen (U *) [3972] R: S / D: 1AT
   Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenbolzen um bis zu 10° pro Stufe aus der Bahn `biegen`, so daß er eine Kurve beschreibt.
7) Ball formen (U *) [3973] R: S / D: 1AT
   Der Zaubernde kann die Form seines nächsten Elementenballs bestimmen (abflachen, kleinerer Radius o.ä.). ACHTUNG: Der Radius des Zaubers wird dadurch nicht vergrößert!
9) Gelochter Ball (U *) [3974] R: S / D: 1AT
   Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenballangriff umformen, so daß dieser ein `Loch` in der Mitte hat, groß genug, daß einem Ziel nichts passiert. Es gibt keinen Bonus für `Zentrum des Elementenballangriffs`.
12) Gegabelter Bolzen (U *) [3975] R: S / D: 1AT
   Der Zaubernde kann seinen nächsten Elementenbolzenangriff gabeln, so daß er zwei Ziele trifft. Die Ziel müssen innerhalb von 90° seines Sichtfeldes stehen. Der Angriffswert wird halbiert.
14) Zurückkehrender Bolzen (U *) [3976] R: S / D: 1AT
   Wenn ein Bolzen des Zaubernden das Ziel verfehlt, während dieser Spruch in Effekt ist (Nach den Modifikationen kommt nichts heraus, bzw. das Ziel ist ausgewichen), so dreht der Bolzen um, und trifft das Ziel von hinten.
15) Kreuzfeuer (U *) [3977] R: S / D: 1AT/5St
   Die nächste Elementenbolzenattacke fliegt nach einem Treffer weiter, dreht um, trifft noch mal usw., und zwar (Stufe des Zaubernden / 5) mal. Jeder Treffer wird einzeln ausgewürfelt.
16) Zauber umkehren (U *) [3978] R: S / D: -
   Wenn einem angreifenden Elementenzauber ein WW mißlingt, wird er zurück auf den Zaubernden geschickt, und greift ihn mit einer +0 Modifikation an.
17) Konischer Ball (U *) [3979] R: S / D: 1AT
   Der nächste Elementenballangriff des Zaubernden ist als Konus geformt, beginnend von der ausgestreckten Hand des Zaubernden bis zur normalen Reichweite des Balles. Der Enddurchmesser des Konus entspricht dem originalen Durchmesser des Balles. Kein `Zentrum des Spruches`-Bonus.
18) Kettenbolzen (U *) [3980] R: S / D: 1AT
   Die nächste Bolzenattacke des Zaubernden wird von Ziel zu Ziel springen, bis zu Stufe des Zaubernden / 5 Zielen. jedes Ziel darf maximal 30 m vom vorhergehenden Ziel entfernt stehen, sonst verschwindet der Bolzen. Ein Ziel kann mehrfach angegriffen werden. Für jeden Treffer werden WW gemacht. Der Bolzen kann auch von unbelebten Objekten abprallen (Steinstatuen, Säulen, Wand, Boden usw.), wenn ihm dann allerdings ein WW gegen sich selbst mißlingt (<50), verschwindet er, weil er geerdet wurde.
19) Bolzenstrom (U *) [3981] R: S / D: 1KR/5St
   Die nächste Bolzenattacke formt einen ununterbrochenen Strom. Ab der zweiten KR werden pro KR zwei Attackewürfe gemacht (der Zauber ist ja schon aktiv), und der Zaubernde kann ihn pro KR um 90° bewegen.
20) Volley (F c *) [3982] R: S / D: 1KR/St(C)
   Der Zaubernde `fängt` den nächsten Elementenangriff gegen ihn (wenn diesem der WW mißlingt), und kann ihn in der nächsten KR als ganz normale Attacke (ohne EP-Verlust) selbst werfen.
25) Todesbolzen (U *) [3983] R: S / D: 1AT
   Jeder krit. Treffer, den der nächste Bolzenangriff des Zaubernden verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)
30) Todesball (U *) [3984] R: S / D: 1AT
   Jeder krit. Treffer, den der nächste Ballangriff des Zaubernden verursacht, ist automatisch `E`, aber der Bolzen kann nur einfachen Schaden verursachen (nicht x2/x3 o.ä.)
50) Zauberschüsse (U *) [3985] R: S / D: 1AT
   Der Zaubernde wird gegen sein gewähltes Element immun und kann jede KR einen der Sprüche dieser Liste anwenden.

Zauber manipulieren (Spell Manipulation) [RCV43]

Wizards (Wizard, RCV-6)

3) Radius verringern I (F) [19985] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Radius der Zauber des Ziels wird um 25% verringert.
5) Radius vergrößern I (F) [19986] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Radius der Zauber des Ziels wird um 25% vergrößert.
7) Radius verringern II (F) [19987] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Radius der Zauber des Ziels wird um 50% verringert.
9) Radius vergrößern II (F) [19988] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Radius der Zauber des Ziels wird um 50% vergrößert.
10) Umwandeln (Prosaische Magie) [19989] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Wandelt die Zauber des Ziels in in prosaische Magie Zauber um.
11) Radius verringern III (F) [19990] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Radius der Zauber des Ziels wird um 75% verringert.
12) Konzentration (F) [19991] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Dauer der Zauber des Ziels zu Konzentration. Bestimmte Zauber (z. B. Zauber mit einer Dauer von „-“ oder aus der Liste Zauber beherrschen) sind von diesem Zauber nicht betroffen.
13) Radius vergrößern III (F) [19992] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Radius der Zauber des Ziels wird um 75% erhöht.
14) Umwandeln (Angriffsspruch) (F) [19993] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Elementarangriffszauber des Ziels werden in Basisangriffszauber umgewandelt. Das Ziel verwendet seinen Elementarangriffswurf ohne Fertigkeitsbonus als Netto-Basisangriffswurf. Das Ziel des Angriffs erleidet einen Kritischen Treffer durch Essenz in Höhe von einem Level pro 10 Fehlwurf, d. h. A bis 0 Fehlwurf, B bis 20 Fehlwurf, C bis 30 Fehlwurf, D bis 40 Fehlwurf und E ab 50 Fehlwurf
15) Umwandeln (Elementenspruch) (F) [19994] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Basisangriffszauber des Ziels werden in Elementarangriffszauber umgewandelt. Das Ziel verwendet seinen Angriffswurf abzüglich aller Boni als seinen Netto-Elementarangriffswurf. Der Nettoangriffswurf wird in der Feuerbolzen-Angriffstabelle nachgeschlagen, um den Schaden zu bestimmen, den das Ziel des Angriffs erleidet. Kritische Treffer werden als Essenzkritische Treffer interpretiert. Die AZP wird um +2 pro Stufe des umgewandelten Zaubers erhöht.
16) Berühren (F) [19995] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Reichweite der Zauber des Ziels wird zu Berührung.
17) Umwandeln (Grundmagie) (F) [19996] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Wandelt die Zauber des Ziels in in Grundmagie Zauber um.
18) Radius (F) [19997] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Reichweite der Zauber des Ziels wird zu einem Radius von 1,5 Meter.
19) Umwandeln (Mentalmagie) (F) [19998] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Wandelt die Zauber des Ziels in in Mentalmagie Zauber um.
20) Selbst (F) [19999] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Reichweite der Zauber des Ziels wird zu Selbst.
25) Sofort (F) [20000] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Die Dauer der Zauber des Ziels wird sofort. (also "-")
30) Umwandeln (Göttermagie) (F) [20001] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Wandelt die Zauber des Ziels in in Göttermagie Zauber um.
40) Umwandeln (Alte Magie) (F) [20002] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Wandelt die Zauber des Ziels in in Alte Magie Zauber um.
50) Manipulation meistern (U) [20003] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Der Zaubernde kann einmal pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste einsetzen.

Zauber speichern (Spell Coordination) [RCI16]

Erzmagier (Archmage, RCI-43)

1) Spruch speichern (S) [4109] R: S / D: bis Auslösen
   Der Zaubernde kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Gespeicherten Spruch umgehen (U) [3987] R: S / D: V
   Nach dem Zaubern dieses Spruches kann der Zaubernde einen anderen Zauber sprechen, auch wenn er noch einen Spruch gespeichert hat.
6) Fremden Spruch speichern (U) [3988] R: S / D: V
   Wie Zauber speichern, aber der Zaubernde kann den Spruch eines anderen (willigen) Magiekundigen speichern. Kosten wie oben, beide müssen sich berühren und die Spruchstufe des Zaubers, der gespeichert wird, darf nicht höher sein als die Stufe des Zaubernden.
7) Schnelle Antwort I (U) [3989] R: S / D: 1KR/St
   Während der Dauer dieses Zaubers braucht der Zaubernde keine Vorbereitungszeit für den nächsten Spruch.
8) Eventualität (U) [3990] R: S / D: V
   Der Zaubernde kann einen Spruch speichern, der durch irgendein Ereignis ausgelöst wird (Fallen, Tod, Benommenheit usw.). Dies zählt nicht als gespeicherter Spruch, andere Zauber können also normal gespeichert und ausgelöst werden. Man kann nur einen Eventualitätszauber auf einmal haben.
10) Komplexer Zauber II (U) [3991] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann die Effekte zweier Nichtangriffssprüche miteinander kombinieren. Der Zaubernde muß die Energie für beide Zauber und diesen Zauber aufbringen. Dieser Spruch wird zuerst gesprochen, die beiden anderen simultan in der nächsten KR. Wenn nötig, muß der Zaubernde die Reihenfolge der Wirkung der Sprüche angeben.
11) Zusätzlichen Spruch speichern (U) [3992] R: S / D: V
    Der Zaubernde kann einen zweiten Spruch speichern. Der erste Zauber muß aber zuerst gesprochen werden, wenn kein Gespeicherten Zauber umgehen-Spruch angewendet wird. Wenn der erste Zauber benutzt wird, kann er ganz normal einen anderen Zauber speichern, ohne daß der zweite berührt wird.
12) Schnelle Antwort II (U) [3993] R: S / D: 1KR/St
    Wie Schnelle Antwort I, aber es können zwei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.
13) Geborgte Energie [25879] R: S / D: P
    Der Zaubernde kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zaubernde diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zaubernde nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
14) Komplexer Zauber III (U) [3994] R: S / D: V
    Wie oben, aber die Effekte dreier Nichtangriffszauber können kombiniert werden.
15) Mehrfacher Zauber (U) [3995] R: S / D: 1KR/St
    Während der Dauer dieses Zaubers hat der nächste Elementenangriffsspruch des Zaubernden zwei Attacken. Der Zaubernde muß Energie für jede der beiden Attacken und für diesen Zauber ausgeben.
16) Komplexer Zauber mehrerer (U) [3996] R: S / D: V
    Dieser Zauber betrifft den nächsten Komplexer Zauber II, den der Zaubernde wirft, indem nun auch andere Zaubernde die Sprüche werfen können, die kombiniert werden. Alle Teilnehmer müssen Körperkontakt haben und mitarbeiten wollen. Die Summe der Stufen der Sprüche, die kombiniert werden darf nicht höher sein als die Stufe des Zaubernden mal der Anzahl der Zauber.
17) Schnelle Antwort III (U) [3997] R: S / D: 1KR/St
    Wie Schnelle Antwort I, aber es können drei Sprüche ohne Vorbereitungszeit gesprochen werden.
18) Komplexer Zauber IV (U) [3998] R: S / D: V
    Wie oben, aber die Effekte von vier Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.
19) Gespeicherten Spruch umgehen II (U) [3999] R: S / D: V
    Wie Gespeicherten Spruch umgehen, aber es können ein gespeicherter und ein zusätzlich gespeicherter Zauber umgangen werden.
20) Komplexen Zauber speichern (U) [4000] R: S / D: V
    Wie Spruch speichern, aber es kann ein komplexer Zauber gespeichert werden. Erst wird dieser Zauber gesprochen, dann Spruch speichern (Energie = höchster Spruch, der kombiniert wird), dann ein Komplexer Zauber und dann die Sprüche, die kombiniert werden.
25) Komplexe Eventualität (U) [4001] R: S / D: V
    Wie Kom-plexen Zauber speichern, aber es wirkt wie der Zauber Eventualität.
30) Wahrer mehrfacher Zauber (U) [4002] R: S / D: 1KR/St
    Wie mehrfacher Zauber, aber der Elementenangriffsspruch hat drei Attacken.
50) Komplexer Zauber V (U) [4003] R: S / D: V
    Wie oben, aber die Effekte von fünf Nichtangriffszaubern können kombiniert werden.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

geschlossene Grundmagie (closed essence, SL-77)

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

Zauberkontrolle (Spell Hand) [RCV41]

Wizards (Wizard, RCV-6)

1) Kontrolle I (F) [20004] R: 30m / D: 1KR/St
   Das Ziel erhält eine Chance von 5%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.
2) Lautlos (F*) [20005] R: 30m / D: 1Zauber
   Der nächste Zauber des Ziels kann lautlos gewirkt werden (dieser Zauber erfordert keine verbale Komponente).
4) Verzögerung I (F) [20006] R: 30m / D: 1Zauber
   Der Zaubernde erhöht die Vorbereitungszeit für den nächsten Zauber des Ziels um 4 Sekunden. Beispielsweise würde ein mittlerer Zauber, dessen Vorbereitung und Wirken normalerweise nur 4 Sekunden dauern würde, nun 8 Sekunden dauern. Für jede ignorierte Vorbereitungssekunde werden 6 auf den ASP Wurf des Ziels addiert. Ein Sternspruch wird wie ein leichter Zauber behandelt.
5) Kontrolle II (F) [20007] R: 30m / D: 1KR/St
   Das Ziel erhält eine Chance von 10%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.
6) Mentale Geste (F*) [20008] R: 30m / D: 1Zauber
   Der nächste Zauber des Ziels kann ohne Strafen dafür gewirkt werden, dass es seine Hände nicht frei hat (dieser Zauber erfordert keine somatische Komponente). Wenn er mit einem Elementarzauber verwendet wird, erhält das Ziel keinen Bonus für gerichtete Zauber.
7) Beschleunigung I (F) [20009] R: 30m / D: 1KR/St
   Zauber, die 5 Stufen unter denen des Ziels liegen, gelten als leichte Zauber. Zauber, die 2 Stufen unter der des Ziels liegen, als mittlere Zauber. (anstatt 6/3)
8) Verzögerung II (F) [20010] R: 30m / D: 1Zauber
   Wie Verzögerung I, außer dass der Zaubernde die Vorbereitungszeit des Ziels um 8 Sekunden verzögern kann. Ein Sternzauber wird zu einem mittleren Zauber.
9) Kontrolle III (F) [20011] R: 30m / D: 1KR/St
   Das Ziel erhält eine Chance von 15%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.
10) Wahres Lautlos (F*) [20012] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Lautlos, außer dass alle Zauber des Ziels innerhalb der Dauer dieses Zaubers lautlos gewirkt werden können.
11) Zauberbeschleunigung I (F) [20013] R: 30m / D: 1KR
    Das Ziel kann für die Dauer des Spruchs zwei Zauber gleichzeitig wirken (Vorbereitungszeit, Ausführung, Wirkung, Erholung). Alle bis auf einen Zauber müssen während der Spruchwirkung aber vollständig abgeschlossen werden.
12) Beschleunigung II (F) [20014] R: 30m / D: 1KR/St
    Zauber, die 4 Stufen unter denen des Ziels liegen, gelten als leichte Zauber. Zauber, die 1 Stufen unter der des Ziels liegen, als mittlere Zauber. (anstatt 6/3)
13) Verzögerung III (F) [20015] R: 30m / D: 1Zauber
    Wie Verzögerung I, außer dass der Zaubernde die Vorbereitungszeit des Ziels um 12 Sekunden verzögern kann. Ein Sternzauber wird zu einem schweren Zauber.
15) Zauberbeschleunigung II (F) [20016] R: 30m / D: 2KR
    Wie Zauberbeschleunigung I, außer dass die Dauer erhöht ist.
16) Wahre Kontrolle (F) [20017] R: 30m / D: 1KR/St
    Das Ziel erhält eine Chance von 20%, den Auswirkungen eines Zauberpatzers zu entgehen.
17) Wahre Mentale Geste (F*) [20018] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie Mentale Geste, außer dass alle Zauber des Ziels innerhalb der Dauer dieses Zaubers ohne Strafen für nicht freie Hände gewirkt werden können.
18) Wahres Verzögern (F) [20019] R: 30m / D: 1Zauber
    Wie Verzögerung I, außer dass der Zaubernde die Vorbereitungszeit des Ziels um 20 Sekunden verzögern kann. Ein Sternzauber wird zu einem schweren Zauber mit zusätzlichen 8 Sekunden Vorbereitungszeit.
19) Wahre Beschleunigung (F) [20020] R: 30m / D: 1KR/St
    Mittlere Zauber des Ziels werden zu leichten Zaubern, schwere Zauber des Ziels werden zu mittleren Zaubern.
20) Zauberbeschleunigung III (F) [20021] R: 30m / D: 3KR
    Wie Zauberbeschleunigung I, außer dass die Dauer erhöht ist.
25) Zauberkontrolle (F*) [20022] R: 30m / D: 1KR/St
    Wirkt wie eine Kombination aus Wahres Lautlos und Wahre Mentale Geste (Zauber erfordern während ihrer Dauer weder verbale noch somatische Komponenten).
30) Wahre Zauberbeschleunigung (F) [20023] R: 30m / D: 4KR
    Wie Zauberbeschleunigung I, außer dass die Dauer erhöht ist.
50) Zauberhand (U) [20024] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann einmal pro Runde einen beliebigen Zauber niedrigerer Stufe aus dieser Liste wirken.

Zeichen der Macht (Signs of Power) [RCIII62]

Wortmagier (Magus, RCIII-15)

1) Beobachtung (F) [14929] R: B / D: P
   Mit diesem Zauber kann der Zaubernde ein Beobachtungssymbol einritzen, das einzige permanente Symbol in dieser Liste. Die einzige Funktion dieses Symbols besteht darin, als Bezugspunkt und Wahrnehmungshilfe für die Zeichenwache-Zaubersprüche zu dienen. Der Zaubernde darf zu keinem Zeitpunkt mehr als die Hälfte seiner Stufe (aufgerundet) dieser Symbole gleichzeitig aktiv haben. Er kann jedoch ein zuvor eingezeichnetes Beobachtungssymbol aufheben, um ein neues an einer anderen Stelle anzubringen.
3) Schmerz (F) [14930] R: B / D: V / WW:-20
   Dieses Symbol fügt dem Ziel, das das Symbol auslöst, Schmerz zu und es verliehrt 25 % seiner verbleibenden Lebensenergie für10 Minuten pro 10 Fehlschlag beim Widerstandswurf. Nach Ablauf der Dauer kehrt die verlorene Lebensenergie zurück.
5) Schwäche (F) [14931] R: B / D: V / WW:-20
   Wie Schmerz, aber das Ziel fühlt sich schwach und ausgelaugt und hat 10 Minuten pro 10 Fehlwurf beim Widerstandswurf einen allgemeinen Malus von 20 auf alle Aktionen.
7) Benommenheit (F) [14932] R: B / D: V / WW:-20
   Wie Schmerz, außer dass das Ziel 10 Minuten lang pro 10 Fehlwurf benommen ist.
8) Angst (F) [14933] R: B / D: V / WW:-20
   Wie Schmerz, außer dass das Ziel 1 Minute lang pro 5 Fehlwurf vom Ort des Zeichens flieht.
9) Stolpern (F) [14934] R: B / D: V / WW:-20
   Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch Wuchtwaffen, auf den der misslungene Widerstandswurf -20 addiert wird. (Misslingt der Wurf also um 7 Punkte, wird der W100 Wurf beim kritischen Treffer um 13 verringert.).
10) Transport (F) [14935] R: B / D: V
    Das Ziel wird zu einem der vom Zaubernden festgelegten Beobachtungszeichen teleportiert.
11) Festhalten (F) [14936] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Schmerz, außer dass das Ziel pro 10 Fehlwurf 10 Minuten lang -75 auf alle Aktivitäten hat.
12) Zeichenwache (15km/St) (U) [14937] R: 15km/St / D: C
    Der Blick- und Hörpunkt des Zaubernden kann zu jedem seiner Beobachtungszeichen innerhalb der Reichweite verschoben werden. Der Blick des Zaubernden kann sich um den Punkt des Beobachtungszeichens drehen (außer dass er nicht rückwärts durch die Oberfläche des Zeichens sehen kann, wenn diese undurchsichtig ist).
13) Schlaf (F) [14938] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Schmerz, außer dass das Ziel in einen Schlaf fällt, aus dem es 10 Minuten lang pro 10 Fehlwurf nicht geweckt werden kann.
14) Qual (F) [14939] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Schmerz, außer dass das Ziel 10 Minuten lang pro 10 Fehlwurf 90% seiner verbleibenden Lebensenergie verliert. Auch wenn dei Lebensenergie danach wieder zur Verfügung steht, kann das Ziel in der Regel nicht mehr dazu überredet werden, sich dem Bereich des Zeichens jemals wieder zu nähern, es sei denn, es gelingt ihm eine Probe gegen Selbstbeherrschung mit einem Malus von 10.
15) Blenden (F) [14940] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Schmerz, außer dass das Ziel für 1 Stunde pro 10 Fehlwurf blind ist.
16) Eis (F) [14941] R: B / D: V / WW:-20
    Das Ziel erleidet einen kritischen Treffer durch Kälte, dessen Schweregrad davon abhängt, wie sehr es seinen Widerstandswurf verfehlt: bis 5 = A; bis 10 = B; bis 20 = C; bis 30 = D; über 30 = E
17) Lähmung (F) [14942] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Schmerz, außer dass das Ziel für 1 Stunde pro 10 Fehlwurf gelähmt ist (-100aaA).
18) Flamme (F) [14943] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Eis, außer dass das Ziel einen kritischen Treffer durch Hitze erleidet.
19) Stoß (F) [14944] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Eis, außer dass das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall erleidet.
20) Tödliche Kanäle (F) [14945] R: B / D: V / WW:-20
    Die Seele des Ziels wird vom Körper getrennt. Sie kann nur durch Wiederbelebung zurückgebracht werden.
25) Zeichenwache (150km/St) (U) [14946] R: 150km/St / D: C
    Wie Zeichenwache (15km/St), außer dass die Reichweite 150km pro Stufe beträgt.
30) Großes Zeichen (F) [14947] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Schmerz, außer dass jedes Zeichen verwendet werden kann und es nicht aufgehoben wird, bis es (möglicherweise mehr als einmal) von Zielen ausgelöst wurde, deren kombinierte Magieangriffswerte (MAW) die Stufe des Zaubernden übersteigen.
50) Drachenauge (F) [14948] R: B / D: V / WW:-20
    Wie Tödliche Kanäle, außer dass der Körper des Ziels zusätzlich drei kritische Treffer der Klasse E erleidet, deren Art vom Zaubernden festgelegt wird.

Zeitsinn (Time's Sense) [RCIII59]

magischer Detektiv (Sleuth, RCIII-13)

1) Herkunft (I) [6624] R: B / D: -
   Der Zaubernde hat eine ungefähre Ahnung, wo ein Objekt herstammt.
2) Raten (I) [6026] R: S / D: -
   Wird der Zaubernde vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Zaubernde getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
3) Eingebung I (I) [6875] R: S / D: -
   Der Zaubernde bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
4) Verbrechenswissen: Objekt (I) [6627] R: B / D: -
   Der Zaubernde weiss, ob das berührte Objekt in einem bestimmten Verbrechen benutzt wurde.
5) Vision der Vergangenheit (I c) [6628] R: S / D: C
   Der Zaubernde bekommt eine Vision der Vergangenheit bis zu 1h/Stufe zurück (Sicht und Geräusche). Vision muss mit einem Gegenstand oder Ort zusammenhängen, den der Zaubernde beim Sprechen des Spruches berührt. Der Zaubernde ist in einer Trance während der Dauer des Zaubers.
6) Eingebung III (I) [6877] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
7) Verbrechenswissen: Person (I) [6630] R: 3m / D: -
   Der Zaubernde weiss, ob ein Ziel in ein bestimmtes Verbrechen involviert war.
8) Vorahnung (I *) [6631] R: 30m / D: -
   Der Zaubernde erfährt, was ein wesen in der nächsten KR tun wird. Keine Details, nur "Angriff mit Waffe", "Zauber" usw.
9) Eingebung V (I) [6880] R: S / D: -
   Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
10) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c) [6633] R: S / D: C
    Wie oben mit 1 Tag/Stufe.
11) Verbrechenswissen: Ort (I) [6634] R: 30m / D: -
    Der Zaubernde weiss, ob ein Ort der "Ort des (bestimmten) Verbrechens" war.
12) Visionen Führer (I) [6635] R: S / D: V
    Wenn dieser Zauber unmittelbar vor einem Vision der Vergangenheit-Zauber gewirkt wird, erhält der Zaubernde die Fähigkeit, die Vergangenheit zu scannen, indem er "die zeitliche Lage bedeutender Ereignisse spürt".
13) Vergangenheit speichern (I) [6636] R: S / D: -
    Der Zaubernde kann diesen Zauber während einer Vision der Vergangenheit zaubern. Es speichert das Bild einer Person / eines Orts für die spätere Verwendung einer Vision der Vergangenheit, die mit diesem Ort / dieser Person zusammenhängt.
14) Vorahnung II (I *) [6637] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber der Zaubernde kann die Aktion von zwei Wesen in der nächsten KR oder eines Wesen in den nächsten zwei KR vorhersagen.
15) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c) [6638] R: S / D: C
    Wie oben mit 1 Monat/Stufe.
16) Verbrechenswissen: Zeit (I) [6639] R: S / D: -
    In Verbindung mit anderen Verbrechenswissen-zaubern kann der Zaubernde die ungefähre Zeit eines Verbrechens bestimmen.
17) Eingebung X (I) [6882] R: S / D: -
    Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
18) Vorahnung III (I *) [6641] R: 30m / D: -
    Wie oben, aber für drei Wesen in einer KR oder einem wesen in drei KR.
19) Visionen Ort (I) [6642] R: S / D: -
    Wenn der Zaubernde ungefähre Informationen zu einem Ereignis oder Ort hat, so setzt eine nachfolgende Vision der Vergangenheit an einem Punkt an, der dieser Beschreibung am meisten ähnelt.
20) Visionen der Vergangenheit (1 Jahr/St) (I c) [6643] R: S / D: C
    Wie oben mit 1 Jahr/Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I) [6644] R: S / D: C
    Wie oben mit 10 Jahre/Stufe.
30) Zauberahnung (I *) [6645] R: 30m / D: -
    Wie Vorahnung, aber wenn ein Zauber gesprochen werden wird, erfährt der Zaubernde den Zauber und das Ziel.
50) Verbrechenswissen: Wahr (I) [6646] R: S / D: 1KR/St
    Der Zaubernde kann jede KR einen der Verbrechenswissen-zauber sprechen. Außerdem muß kein bestimmtes Verbrechen mehr bei den Zaubern mit angegeben werden.

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

geschlossene Göttermagie (closed channeling, SL-43)

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

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

geschlossene Mentalmagie (closed mentalism, SL-111)

2) Einfrieren (U) [7467] R: S / D: 1KR/St

Der Zaubernde friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).

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

Zwiesprache halten (Commune) [RCH46]

Totenbeschwörer (Necromancer, RCII-7)

1) Konversation I (M*) [15544] R: 3m / D: 1min
   Ermöglicht eine freie Unterhaltung zwischen dem Zaubernden und einem toten Geist oder einem bewussten Untoten.
2) Erzwungene Analyse I (M) [15545] R: 3m / D: 1Gegenstand
   Zwingt einen toten Geist oder einen bewussten Untoten, jeweils der Stufe 1, einen Gegenstand zu analysieren. Die Erfolgschance beträgt 5 % pro Stufe des Geistes oder Untoten.
3) Erzwungene Information I (M) [15546] R: 3m / D: 1Frage
   Zwingt einen toten Geist oder einen bewussten Untoten, jeweils der Stufe 1, eine JA- oder NEIN-Frage zu beantworten. Die Erfolgschance beträgt 5 % pro Stufe des Geistes oder Untoten.
4) Erzwungene Suche I (M) [15547] R: 3m / D: 1Suche
   Zwingt einen toten Geist oder einen bewussten Untoten, jeweils der Stufe 1, eine bestimmte Person, einen bestimmten Ort oder einen bestimmten Gegenstand zu finden.
5) Konversation VI (M*) [15548] R: 3m / D: 6min
   Wie Konversation I, jedoch mit einer Dauer von 6 Minuten.
6) Erzwungene Analyse V (M) [15549] R: 3m / D: 1Gegenstand
   Wie Erzwungene Analyse I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 5.
8) Erzwungene Information V (M) [15550] R: 3m / D: 1Frage
   Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 5.
9) Konversation XII (M*) [15551] R: 3m / D: 12min
   Wie Konversation I, jedoch mit einer Dauer von 12 Minuten.
10) Erzwungene Suche V (M) [15552] R: 3m / D: 1Suche
    Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils der Stufe 5.
11) Erzwungene Analyse VII (M) [15553] R: 3m / D: 1Gegenstand
    Wie Analyse erzwingen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 7.
13) Erzwungene Information VII (M) [15554] R: 3m / D: 1Frage
    Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 7.
14) Erzwungene Suche VII (M) [15555] R: 3m / D: 1Suche
    Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils der Stufe 7.
15) Wahre Konversation (M*) [15556] R: 3m / D: P
    Wie Konversation I, jedoch mit permanenter Dauer.
16) Erzwungene Analyse X (M) [15557] R: 3m / D: 1Gegenstand
    Wie Analyse erzwingen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 10.
17) Erzwungene Information X (M) [15558] R: 3m / D: 1Frage
    Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe 10.
19) Erzwungene Suche X (M) [15559] R: 3m / D: 1Suche
    Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils der Stufe 10.
20) Wahre Erzwungene Analyse (M) [15560] R: 3m / D: 1Gegenstand
    Wie Analyse erzwingen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe des Zaubernden.
25) Wahre Erzwungene Information (M) [15561] R: 3m / D: 1Frage
    Wie Erzwungene Informationen I, jedoch mit einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe des Zaubernden.
30) Wahre Erzwungene Suche (M) [15562] R: 3m / D: 1Suche
    Wie Erzwungene Suche I, jedoch mit bis zu einem toten Geist oder einem bewussten Untoten, jeweils bis zur Stufe des Zaubernden.
50) Wahre Antworten [15563] R: 3m / D: 1KR/St
    Ermöglicht die Verwendung von Zaubern aus dieser Liste bis zur 19. Stufe mit einer Rate von 1 pro Runde.