

Astralreisender

(reine Magiekundige der Grundmagie und Mentalmagie)

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

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

Grundlisten

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

geschlossene Listen

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

offene Listen

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

Grundlisten

noch nicht übersetzt (Outer Plane Law) [RC1056]

noch nicht übersetzt (Elemental Travel) [RC1057]

noch nicht übersetzt (Elemental Summons) [RC1058]

noch nicht übersetzt (Xeno-Lores) [RC1059]

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

- 1) Muster speichern (I *) [4238] R: 3m/St / D: PP
Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufe4 statt gegen Stufe2.
- 2) Barriere entdecken (U) [4239] R: 3m/St / D: -
Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
- 3) Barriere einordnen (I) [4240] R: 3m/St / D: -
Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
- 4) Barrierenwarnung (P) [4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
Magier 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: 1 KR/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: 1 KR/St
Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
- 7) Barriere der Gase (F) [4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
- 8) Barriere der Flüssigkeiten (F) [4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
- 9) Barriere des Festen (F) [4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
- 10) Barriere der Teleportation (F) [4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
- 11) Barriere verstecken (F) [4248] R: 3m/St / D: V
Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
- 12) Barriere der Suche (F) [4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
- 13) Barriere der Gedanken (F) [4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
- 14) Barriere des Todes (F) [4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
- 15) Barriere des Lebenden (F) [4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
- 18) Barriere der Wiederbelebung (F) [4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier 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: -
Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
- 25) Barriere der Elemente (F) [4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
- 30) Barriere der Magie (F) [4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
- 50) Zugang verweigern (F) [4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefundenen Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Bewegungen (Movement) [S14]

- 1) Sprung (F *) [7234] R: S / D: -
Zauberkundiger 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 zur Landung
Der Magiekundiger 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
Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
- 4) Wind driften (F) [7237] R: S / D: 1min/St
Der Magier 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
Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
- 6) Fliegen (5m/KR) (F) [7239] R: S / D: 1min/St
Magier 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: -
Magier 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
Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
- 11) Fliegen (15m/KR) (F) [7243] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
- 12) Wahres Landen (F *) [7244] R: S / D: -
Wie Landen, aber der Magier 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
Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
- 15) Fliegen (45m/KR) (F) [7247] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
- 17) Großes Verschmelzen (F) [7248] R: S / D: 1min/St
Wie Verschmelzen, aber der Magier 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 Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
- 25) Fliegen (100m/KR) (F) [7250] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
- 30) Wahres Durchgehen (F) [7251] R: S / D: 1min/St
Wie Durchgehen, aber der Magier 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 Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [S17]

- 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: -
Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
- 4) Levitation (F) [4261] R: S / D: 1min/St
Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
- 5) Fliegen (25m/KR) (F) [4262] R: S / D: 1min/St
Wie Levitation, aber Magiekundiger 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 (50m/KR) (F) [4264] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 50m/KR.
- 8) Tür (30m) (F) [4265] R: 3m / D: -
Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
- 9) Distanzloser Schritt (100m) (F) [4266] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 10) Teleport I (F) [4267] R: 3m / D: -
Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
- 10) Teleportationsziel speichern (I) [25788] R: S / D: P (1h C)
Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
- 11) Fliegen (100m/KR) (F) [4268] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit 100m/KR.
- 12) Tür (100m) (F) [4269] R: 3m / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 13) Teleport III (F) [4270] R: 3m / D: -
Wie oben, 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: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
- 25) Große Tür (F) [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.

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [S][U]2

- 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 Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier 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. Magier 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)[7265] R: B / D: P
Erschafft eine 1mx2mx0,3m große Tür 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 Magier 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 Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
- 25) 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)[7273] R: B / D: P
Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [S][U]2

- 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)[7276] R: B / D: C
Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
- 5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
- 6) Wasserwall (E c)[7278] 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)[7279] R: B / D: C
Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
- 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)[7281] R: 30m / D: -
Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse 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)[7284] R: 3m / D: 1min/St
Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
- 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 Magier 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 Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SQU3]

- 1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
- 2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
Erwärmt 0,03m³ unbelehtes 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)[7296] R: 3m / D: C
Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
- 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 (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m 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)[7302] R: 3m / D: 1min/St
Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
- 11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit 30m Radius.
- 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)[7306] R: 30m / D: -
Wie oben, Radius 3m.
- 15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarem Luft.
- 17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
- 18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
Wie oben, Radius 6m.
- 20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
- 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 Zauberer 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.

Gegenzauber (Counterspells) [RC1070]

- 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, scheidet 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 Zauberkundigen 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 Zauberkundige 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 Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementanriffsspruch 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 zaube 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.

Geschwindigkeit (Speed) [SA5]

- 1) Rennen (U *) [7314] R: S / D: 10min/St
Magier 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 (U *) [7315] R: S / D: 1KR
Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
- 5) Schnelligkeit II (U *) [7316] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
- 6) Geschwindigkeit I (U *) [7317] R: S / D: 1KR
Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
- 7) Schnelligkeit III (U *) [7318] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
- 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 Magier kann sich mit 2x normaler Schwimgeschwindigkeit fortbewegen.
- 11) Schnelligkeit V (U *) [7322] R: S / D: 5KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
- 12) Geschwindigkeit III (U *) [7323] R: S / D: 3KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
- 15) Geschwindigkeit V (U *) [7324] R: S / D: 5KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
- 17) Schneller Sprint (U *) [7325] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
- 20) Schnelligkeit X (U *) [7326] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
- 25) Geschwindigkeit X (U *) [7327] R: S / D: 10KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
- 30) Wahre Schnelligkeit (U *) [7328] R: S / D: V
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier 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 Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SA58]

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

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

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

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

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

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

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

Lebendes ändern (Living Change) [SUC77]

- 1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
Magier 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 Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
- 3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
Magier 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
Magier 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 Magier 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 Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
- 11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
Wie Verändern in der Art, aber Magier 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 Magier 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 Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herauserschmelzen (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 Magiers.
- 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 Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

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

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

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

- 1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
- 2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
- 3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
Magier 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
Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
- 5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
Magier 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
Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier 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
Magier 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
Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
- 9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
- 10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
Magier 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
Magier 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
Magier 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
Magier 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: -
Magier 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
Magier 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
Magier 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
Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
- 18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
Magier 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
Magier 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
Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
- 25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
Magier 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. Magier 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 Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
- 50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schild beherrschen (Shield Mastery) [SAB]

- 2) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 3) Verschwimmen (F) [4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
- 4) Mythische Rüstung I (F) [25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) (zieht 10% von allen Attacken ab)), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0). Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
- 5) Fernkampfablenkung I (F *) [4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige 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 bezauberte Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
- 7) Nahkampfablenkung I (F *) [4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige 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 Geschosß geht automatisch fehl.
- 11) Nahkampfablenkung II (F *) [4387] R: 30m / D: 1 KR
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 bezauberte 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: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
- 18) Fernkampfumkehr (F *) [4391] R: 30m / D: -
Ein Geschosß, das der Magier 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: 1 KR
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 Magier.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SAU]

- 1) Horchen (U) [7353] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent 'Horchen'.
- 2) Nachtsicht (U) [7354] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent 'Nachtsicht' mit Reichweite 30m.
- 3) Seitensicht (U) [7355] R: S / D: 10min/St
Magier bekommt ein Sichtfeld von 300'.
- 4) Illusionen entdecken (U) [7356] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
- 5) Wassersicht (U) [5015] R: S / D: 10min/St
Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
- 6) Riechen (U) [7358] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent 'Riechen'.
- 7) Nebelsicht (U) [7359] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
- 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)
Magier 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 Magier 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 Magier).
- 13) Wahres Illusionen entdecken (U c) [7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
- 14) Sicht (U) [7366] R: S / D: 10min/St
Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
- 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/25 / D: 1min/25 (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
- 30) Fernes Auge (1,5km/Stufe) [7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
- 50) Sinne verschmelzen (U c) [7374] R: unbegrenzt / D: C
Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt wurde, oder verabredet worden ist.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [S178]

- 1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
- 5) Spruch halten I (F *) [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 aufgehoben.
- 8) Zauber biegen I (F *) [4399] R: 30m / D: -
Der Magier 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 Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier 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 Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20. Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberegeneration nicht angerechnet.
- 17) 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: 30 KR
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.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [S179]

- 3) Verlängern II (x2) (U) [4409] R: S / D: V
Der nächste Spruch des Magiers 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, vervierfacht 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
Wie Verlängern II, aber Dauer ist Permanent. Nur ein Permanent Spruch zur selben Zeit darf für einen Magier wirksam sein.

Telekinese (Telekinesis) [S141]

- 1) Telekinese I (F c) [7375] R: 30m / D: C
Der Magier 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 Magier 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) [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) [7377] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 4) Halten (12,5kg) [7378] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 5) Telekinese II (F c) [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 c) [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) [7381] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 8) Halten (25Kg) (F c) [7382] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 9) Telekinese (25Kg) (F c) [7383] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
- 10) Schleudern I (F) [7384] R: 3m / D: 1KR
Der Magier 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.
- 10) Mentaler Griff (F*) [14282] R: 0,3m/St / D: -
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubers. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubers kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg / St
- 11) Halten (50Kg) (F c) [7385] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 12) Telekinese (50Kg) (F c) [7386] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
- 13) Schleudern (2,5 kg) [7387] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
- 14) Halten (100Kg) (F c) [7388] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
- 15) Telekinese III (F c) [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 c) [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 c) [7391] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
- 18) Schleudern (12,5 kg) [7392] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
- 19) Halten (250Kg) (F c) [7393] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
- 20) Telekinese (250Kg) (F c) [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 Zauberkundige 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 Paradowert 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 Magier 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 Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Tore meistern (Gate Mastery) [S180]

- 1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
- 3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
- 5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein).
- 6) Kontrolle I (M c *) [4424] R: 3m/St / D: C
Magier 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 Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
- 8) Kleineres Dämonentor (E)[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 Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
- 10) Kontrolle II (M c *) [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 Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
- 12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
- 13) Kontrolle III (M c *) [4430] R: 3m/St / D: C
Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
- 14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und 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 Zauberkundige 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 Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
- 30) Wartendes Tor (E)[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.

Türen des Geistes (Mind's Door) [S185]

- 5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier '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: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
- 10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier 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 Magier 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: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranziehen. 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: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
- 50) Wahre Tür des Verstandes (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstandes, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [S188]

- 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 Magiers sein. Der Magier 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 Magier 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 Magiers sein. Der Magier 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
Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
- 5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
Ziel befolgt eine einzelne einsuggestierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.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 Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- 7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
- 8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
Ziel muß Magier 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 Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
- 10) Wahres Bezaubern (M)[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) 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 Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
 - 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.
 - 17) Wort der Lockung (M *) [4456] R: 15m / D: -
Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
 - 18) Wartendes Wort (M) [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 Magiers.
 - 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 Zauberkundige 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
Magier 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 Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [S][U]

- 1) Speichern (S) [7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier 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 Magier 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 Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
- 5) Erinnerung (P c) [7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier 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 c ?) [7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
- 7) Beobachten (P c) [7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier 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 ?) [7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
- 10) Verknüpfung (P c) [7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier 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 c ?) [7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
- 12) Selbstbeherrschung (P c) [7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier 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 Magier 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: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
- 18) Vortäuschen (P c ?) [7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu 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: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
- 22) Verwünschung (F) [26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen 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 Zauberkundige 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: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
- 30) Wahre Selbstbeherrschung (P c) [7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total. Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
- 32) Anklage (F) [26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfaire" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zauberkundige 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 Zauberkundigen.
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 Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elektrizität der Schwere C.
- 33) Dunkle Verwünschung (F) [26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
- 50) Geistesattacke reflektieren (D c) [7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
- 52) Verwünschung des Untergangs (F) [26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 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.
- 52) Anklage des Schicksals (F) [26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 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) [SU72]

- 1) Warnung (S *) [7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
- 2) Art identifizieren (I) [7432] R: S / D: -
Magier 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
Magier 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 Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
- 5) Gegenangriff (I) [7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
- 6) Lykanthropie widerstehen (U) [7436] R: S / D: 1min/St
Magier 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
Magier 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
Magiers Gehirn 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
Magier 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 Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
- 11) Verstandesfalle (U) [7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier 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
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
- 13) Krankheit entgegenstemmen (U) [7443] R: S / D: 1min/St
Magier 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
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier 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
Magier 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)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
- 17) Magie widerstehen (U) [7447] R: S / D: 1min/St
Magier 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 Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
- 25) Effekt reflektieren (F ? *) [7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
- 30) Zeitweilige Verwendung (S U *) [7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier 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 Magiers 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.

Verändern (Shifting) [SU13]

- 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
Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontrahieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
- 3) Gesicht verändern (P) [7454] R: S / D: 1h
Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
- 5) Wasserlunge (P) [7455] R: S / D: 1min/St
Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
- 7) Rasse verändern (P) [7456] R: S / D: 10min/St
Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
- 8) Gaslunge (P) [7457] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
- 10) Wahres Gesicht verändern (P) [7458] R: S / D: 1h/St
Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
- 11) Lungen verändern (P) [7459] R: S / D: 1min/St
Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
- 13) Wahres verändern (P) [7460] R: S / D: 10min/St
Wie Rasse verändern, aber der Magier 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
Magier 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 Magier 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
Magier 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
Magier 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 Magier 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), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCFO69]

- 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 Kampfszwecke. 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 Magier 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: 10 min/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 Magier 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: 1Angriff
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) Waffexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Angriff
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Angriff des Magiers, 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 Magiers). 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.

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [S180]

- 1) Prosaische Magie blockieren (F c *) [4486] R: S / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).
- 2) Grundmagie blockieren (F c *) [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) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *) [4491] R: 3m / D: C
Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.
- 5) Alte Magie blockieren (F c *) [4490] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.
- 5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *) [4492] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.
- 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) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *) [4501] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.
- 13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *) [4500] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m 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) 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.
- 16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *) [4504] 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.
- 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 Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

- 1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.
- 2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
Informiert den Magier 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. Magier 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. Magier 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. Magier 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. Magier 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. Magier 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. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.
- 9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
Magier 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 Magiers 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 Magiers 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 Magiers ab.
- 13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
Magier kann bis 3m³ / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.
- 14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Loch bis 3m³ / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.
- 15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m³ pro Stufe.
- 16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
Magier kann 3m³ / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.
- 17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Erdwall (0,3 m³ pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Holzwall (0,3 m³ pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Steinwall (0,3 m³ pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Glaswall (0,3 m³ pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.
- 25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
Magier 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
Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m³ pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.
- 50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt (3 m³ pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SR8]

- 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: 6 KR
Der Zauber entfernt das Ziel aus der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SUC71]

- 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 Magier 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 Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern (Spell Enhancement) [SUC55]

- 3) Kraft I (U *) [4571] R: S / D: V
Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier 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 Magiers.
- 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 Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
- 35) Wahre Kraft (U *) [4588] R: S / D: V
Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
- 50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

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

- 2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
- 3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier 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 Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
- 5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier 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
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
- 7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
- 8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
- 9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
- 10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
- 11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
- 12) Verstand zurückerobern (S *) [7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
- 13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -

- Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
- 14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier 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
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
- 16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier 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 (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
- 17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier 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 abgesetzt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
- 18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier 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 Magier 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 Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
- 20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
- 22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen 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 Zauberkundige 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 Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier 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: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
- 32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen. Der Zauberkundige 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 Zauberkundigen.
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 Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elektrizität der Schwere C.
- 33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
- 40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier 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 einzukern.
- 50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.
- 52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantropen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
- 52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantropen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [S] [U] [O]

- 3) Raten (I *) [7002] R: S / D: -
Wird der Magier 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 Magier 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 Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
- 8) Traum I (I) [7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
- 9) Raum fühlen (1min/St) (I) [7005] R: 30m / D: V
Magier 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 Magier 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) [7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene 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 Magier 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.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [S108]

- 3) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 5) Ablenken I (F *) [7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattacke, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
- 6) Klingen wenden I (F *) [7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampftacke.
- 8) Unwahres Zielen I (F *) [7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschosß geht automatisch fehl.
- 10) Stille Luft (F *) [7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier 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 Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
- 15) Klingen wenden II (F *) [7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampftackten.
- 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 Nahkampftackten.
- 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.

Elementenschild (Elemental Shields) [S176]

- 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
Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
- 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 oben, 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 (Stufe 2) mit Bonus 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 (3m) (D) [4014] R: 3m / D: 1min/St
Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
- 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 Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
- 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) [S109]

- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) [5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier 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, Magier 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, Magier 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, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 4) Alte Magie entdecken (P c) [7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier 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.
- 5) Unsichtbares entdecken (P c) [5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
- 6) Böses entdecken (P c) [7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber 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), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 8) Macht einschätzen (15m) (P c) [5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 10) Macht einordnen (P c) [5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
- 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 Magier 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. Magier 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 Magier 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.

Forschungen (Delving) [S106]

- 1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
Der Magier 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 Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
- 3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
- 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)[7058] R: B / D: -
Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
- 11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
Der Magier 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 Magier 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
Magier 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 behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. 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 mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
- 20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
Wie oben, 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 oben, 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 oben, 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 oben, 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).

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S122]

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

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCFO68]

- 1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige 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 Zauberkundige einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige 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 Zauberkundigen 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: 1 min/St
Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige 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 Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
- 3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/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: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
- 5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
- 6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/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: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
- 8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
- 9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
- 10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
Der Zauberkundige 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 Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige 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: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
- 12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
- 13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
- 14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/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: 1 min/St
Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
- 16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
- 17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
- 18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
- 19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
- 20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
- 25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
- 30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
- 50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

- 1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
- 2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
- 3) Markieren (F)[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 Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
- 5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
Der Magier 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 Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
- 8) Geistige Ketten (F)[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 Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle so Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
- 13) Stein reparieren (F)[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 Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
- 15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
- 16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
- 17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
- 18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
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
Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
- 20) Desintegrieren (F)[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: 1 Tag/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 Magiers groß sein.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

- 2) Entfernung (I *) [7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
- 3) Anzahl (I *) [7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
- 4) Training / Drill (M) [7070] R: 3m/St / D: V
Magier 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 Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
- 5) Art (I *) [7071] R: Sicht / D: -
Magier 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 heranhauschender Menschenleiber Schwerträger, Bogenschützen und Pikenträger..
- 6) Signal (F) [7072] R: V / D: C
Magier 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 Magier 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: -
Magier 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 (1 Ziel) / 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 Magiers 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 Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
- 13) Berserker (M) [7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers 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 Magiers 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 Magier 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: -
Magier erfährt alle "erkundschäftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
- 17) Loyalität (I) [7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
- 18) Kampfkommunikation (P *) [7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
- 19) Inspirieren (M) [7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier 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
Magier 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 Zauberer bekannten Fakten.
- 30) Schlachtfeldwissen (I) [7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier 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 Magier 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 Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SUC91]

- 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 Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier 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 Magiers 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 III (F) [7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, 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 Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen 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.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

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

- eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
- 2) Sofortige Orientierung (I *) [7107] R: S / D: V
Magier 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. Magier 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 (Hörchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
 - 3) Parieren (F *) [7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
 - 4) Attacke (F *) [7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
 - 5) Kraft (F *) [7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. 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
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
 - 7) Herumrollen (F *) [7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
 - 8) Akrobatik (F *) [7113] R: S / D: V
Magier 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
Magier 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. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
 - 10) Aktion ändern (F *) [7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
 - 12) Ecke (F *) [7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
 - 13) Verschiedene Manöver (F *) [7117] R: S / D: V
Magier 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
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampfo- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
 - 15) Programm ändern (F *) [7120] R: S / D: V
Magier 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.
 - 15) Voraussage (I *) [7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier 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.
 - 16) Unbewegliche Aktion (F *) [7121] R: S / D: V
Magier 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 Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
 - 17) Bewegungen (F *) [7122] R: S / D: V
Magier 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 Magier 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
Magier 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
Magier 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 Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
 - 25) Unberührbarkeit (F *) [7126] R: S / D: 1KR
Magier 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

- Magier 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
Magier kann die am besten geeignete Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier 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.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [S74]

- 1) Bauchreden (E c) [4068] R: 30m / D: C
Zauberer kann sprechen, und seine Stimme ertönt von irgendeinem Punkt, den er bestimmt, in bis zu 30m Entfernung (Er muß den Punkt sehen können).
- 2) Geräusch/Licht Illusion (E) [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 (E) [4071] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von 3m. Der Magier kann noch entweder: a) einen anderen Sinn einbringen (Magier muß entsprechende Spruch können) b) Die Dauer verdoppeln c) die Reichweite verdoppeln d) der Radius der Illusion kann verdoppelt werden (max. 200m).
- 5) Bewegte Illusion I (E c) [4072] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objektes oder Lebewesens, das sich wie immer der Magier es wünscht bewegt, solange er sich darauf konzentriert. Wenn er sich nicht mehr konzentriert, bleibt das Bild stehen, und bewegt sich nicht mehr. Später kann der Magier sich wieder darauf konzentrieren, und das Bild bewegt sich wieder. Das Bild kann bis 3m Radius haben.
- 7) Wartende Illusion II (E) [4073] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild, kann aber um bis zu 24h verschoben werden. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion enthalten sein).
- 8) Unbewegte Illusion III (E) [4074] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben 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 Magiers 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. Magier entscheidet, wodurch es ausgelöst wird: Zeit, bestimmte Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Geruch, Geschmack (Auslösender Sinn muß in der Illusion sein).
- 12) Bewegte Illusion III (E c) [4078] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 13) Unbewegte Illusion V (E) [4079] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben 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 c) [4082] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit drei der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 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 c) [4085] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit vier der Möglichkeiten zur Auswahl.
- 30) Unbewegte Illusion X (E) [4086] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben 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.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

- 1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
- 2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier 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 Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
- 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)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
- 7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
- 8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen 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 oben mit Reichweite 15m. 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 Magiers. 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, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
- 19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
- 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 Magiers (Arm des Magiers 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 Magiers 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.

Runen (Rune Mastery) [SL173]

- 1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
- 3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
- 6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
- 8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
- 10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
- 11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
- 12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
- 13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / 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: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
- 15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
- 16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20. Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
- 16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
- 17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
- 18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
- 19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
- 20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt 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: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
- 40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
 - Berührung
 - Öffnen
 - Bewegen
 - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
 - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).
 Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
- 50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers 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.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [S]u06

- 1) Hitze widerstehen (D c *) [7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier 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/5
Der Zauberer 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: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
- 7) Gift widerstehen (H S c *) [7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
- 10) Schmerzlosigkeit 50% (S *) [5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
- 11) Benommenheit heilen III (H S *) [5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
- 12) Gift neutralisieren (H S c *) [7155] R: S / D: C
Magier 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 Magier konzentriert.
- 14) Erwachen (S *) [5376] R: S / D: -
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
- 15) Schmerzlosigkeit 75% (S *) [5377] R: S / D: 1min/15
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
- 17) Wahres Hitze widerstehen (D c *) [7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier 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 Magier 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 erirken. 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/50
Zauberer 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) [S]u07

- 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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 8) Mentalmagie Schild (D c) [4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 10) Grundmagie Schild (D c) [4132] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 15) Spruch Schild II (D c) [4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 16) Alte Magie Schild (D c) [4139] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 17) Schutz V (D) [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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 20) 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: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [S]uoi

- 2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier 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 3W6 SP/KR Blutung.
- 5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
- 6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
Magier 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 c *)[7189] R: S / D: P (C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
- 13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
- 15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
- 17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
Der Magier 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 Magier 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.

Spruchschutz (Spell Wall) [S173]

- 1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffsprüchen gegen den Magier 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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 7) Schutz II (3m) (D)[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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 11) Schutz III (D)[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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 15) Schutz IV (D)[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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[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 Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffsprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 19) Schutz V (D)[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: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Ummantelung (Cloaking) [S1707]

- 2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- 3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
- 4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
- 5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoider Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
- 6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
- 8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm 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 Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier 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)[7205] R: S / D: 1min/St
Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
- 15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
Magier 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)[7207] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit einer "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)[7209] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit einer "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 Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [S175]

- 1) Schätzen (I *) [4148] R: 30cm / D: -
Magier 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: T / 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) Wechselseitige 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.

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [S172]

- 2) Anwesenheit (P *) [4167] R: 3m / D: 1KR/St
Zauberer 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)
Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein).
- 5) Langes Ohr (30m) (U c) [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 Magier 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)
Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
- 11) Sehen (30m) (U c) [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 Magier 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 Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [S174]

- 1) Prosaische Magie entdecken (P c) [4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
- 1) Grundmagie entdecken (P c) [4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
- 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)
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
- 6) Fallen entdecken (P c) [4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
- 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)
Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
- 10) Magie einschätzen (30m) (P c) [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 oben mit Reichweite 100m.
- 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 oben mit Reichweite 150m.
- 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 oben mit Reichweite 1500m.
- 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) [SIZ6]

- 2) Text analysieren I (I c)[4202] R: S / D: 1min/St (C)
Der Magier kann einen Text in einer unbekanntem 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: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Metall.
- 5) Gas analysieren (I)[4205] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Gas.
- 7) Text analysieren II (I c)[4206] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Text analysieren I, Magier versteht aber Wörter und Satzstellung vollständig, nur keine Redensarten, Kulturelle Beziehungen, tiefere Bedeutungen usw.)
- 8) Flüssigkeiten analysieren (I)[4207] R: 3m / D: -
Wie Stein analysieren, bezieht sich aber auf Flüssigkeiten.
- 10) Erforschen (I)[4208] R: T / 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 Magiers und den Typ des Spruchs an (nicht die Stufe des Spruchs oder den genauen Spruch).
- 14) Tod analysieren (I)[4210] R: T / 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, Magier versteht aber alles, nur keine tiefere Bedeutung (z.B. die Antwort auf Rätsel).
- 16) Magie analysieren (I)[4212] R: 30m / D: -
Magier kann einen Gegenstand, eine Person oder einen Ort analysieren, um herauszufinden, ob dieser magische Fähigkeiten hat von welcher Quelle diese Magie ist und um einen allgemeinen Eindruck der Herkunft und des Grundaufbaus zu bekommen.
- 17) Überwachung (U)[4213] R: S / D: 10min/St
Der Magier verläßt seinen Körper (der inaktiv ist) und kann mit 1500m/min reisen. Er kann jedoch nur 3m/KR reisen, wenn er in festem Material ist oder die Welt beobachtet. Wenn er die Dauer überschreitet, so muß er einen Wurf gegen 50+Stufe-Anzahl überzähliger KR machen oder (und) sterben.
- 18) Erforschung des Todes (I)[4214] R: T / D: -
Wie Tod analysieren, aber der Magier 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 können gleichzeitig auf ein Ziel angewandt werden.
- 25) Große Analyse (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 Zauberkundige seinen Körper sofort an den Punkt teleportieren kann, den sein Geist zur Zeit überwacht und die beiden dort wieder verschmelzen kann.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

- 1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
Der Magier 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 er ausgelöst wird
Der Magier 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 Magier 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 Magier 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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
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 er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
- 30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
- 50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SIZ5]

- 1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
- 2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / 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: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
- 4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzter 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: T / D: -
Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
- 6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / 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: T / 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: T / D: -
Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
- 14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / 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: T / 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 Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
- 25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
- 30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
- 50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
- 60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / 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.

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

- 1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/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/10 Fehlwurf
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/10 Fehlwurf
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 Magier kann jede Kampftrunde 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, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
- 10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
Wie Wohltat I, aber die 'Entzückung' ist doppelt so stark und der Abhängigkeitsfaktor 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 Magiers. Man kann mit ihm trainieren (ca. Stufe 10), aber er kann niemanden verletzen. Er ist nicht intelligent, aber er kann kämpfen, ohne daß der Magier sich konzentrieren muß.
- 13) Großes Tasad (F)[5767] R: 30m / D: 1h/St (V)
Wie Tasad, aber die Anzahl der Schläger entspricht der doppelten Stufe des Magiers und das Spiel kann entweder individuell oder in Teams gespielt werden.
- 14) Großer Tagtraum (M)[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 / 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 Abhängigkeitsfaktor ist 6.
- 18) Großes Lachen (M)[5772] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Wie Lachen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 19) Großer Tanz (M)[5773] R: 8m / D: 1KR/10 Fehlwurf
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 Abhängigkeitsfaktor 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 Herzenfall erleiden und an diesem Spruch sterben.