

Chaos Magier

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

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

Grundlisten

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

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Bewegungen Movement	SL-114 19	Erschaffungen Creations	SL-46 27
Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112 22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112 19	Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113 21
Geburtshilfe Midwifery	RCI-31 22	Geschwindigkeit Speed	SL-115 16	Gesetz der Knochen Bone Law	SL-45 19
Gesetz der Muskeln Muscle Law	SL-44 17	Gesetz der Nerven Nerve Law	SL-43 12	Gesetz der Organe Organ Law	SL-44 15
Gesetz des Blutes Blood Law	SL-43 20	Heiliger Krieg Jihad	SUC-39 23	Magie verschmelzen Power Merge	SUC-40 23
Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74 23	Schicksal meistern Wyrd Mastery	SUC-41 28	Sinne meistern Sense Mastery	SL-111 22
Telekinese Telekinesis	SL-114 25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115 13	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 Symbole Symbolic Ways	SL-47 21	Wege finden Locating Ways	SL-46 17	Wissen Lore	SL-47 20
Zeremonien Ceremonies	RCI-28 23	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	Entdecken Detections	SL-109 20
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Forschungen Delving	SL-106 17
Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20	Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19
Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22	Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23
Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Leuchten Brilliance	SL-107 19	Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106 17
Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110 18	Selbstheilung Self Healing	SL-110 16	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20
Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23				

Grundlisten

Böses Auge (Evil Eye) [RC1451]

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

Gesetz der Rache (Revenge Law) [RC1452]

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

Gesetz des Untergangs (Doom's Law) [RC1450]

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

Visionen des Untergangs (Visions of Doom) [RC1450]

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

Wechselbalgzauber (Changefling) [RCM48]

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

Wächter der Untersuchungen (Scrying Guard) [RCM48]

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

geschlossene Listen

Besänftigen (Calm Spirits) [S45]

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

Bewegungen (Movement) [S144]

- 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:

Erschaffungen (Creations) [S146]

- 1) Nahrung konservieren (F) [25539] R: B / D: 1 Woche
Der Zauberkundige konserviert mit diesem Spruch eine Tagesration Nahrung für eine Woche. Der Spruch kann beliebig oft auf dieselbe Nahrung angewendet werden.
- 2) Nahrungsreinigung (F) [25570] R: B / D: P
Dieser Zauber neutralisiert alle Krankheitserreger, Gifte und ähnliche Substanzen in einer Tagesration Essen. Hiervon sind allerdings Gifte und ähnliche Substanzen, die ein natürlicher Bestandteil der Nahrung sind, nicht betroffen (Fliegenblätterpilze werden also auch nach diesem Zauber ihre natürliche Wirkung behalten). Besondere oder magische Gifte bzw. Krankheiten könnten einen Widerstandswurf bekommen (Meisterentscheidung).
- 2) Selbsterhaltung (F) [5793] R: S / D: 1Tag
Magier braucht 1 Tag lang keine Verpflegung.
- 3) Nahrungsmittel dehydrieren (F) [25561] R: B / D: P
Mit Hilfe dieses Spruches ist es möglich, einer Tagesration Lebensmittel sämtliches Wasser zu entziehen, wodurch sich das Gewicht um 80 bis 90% verringert. Die Nahrungsmittel sind erst wieder genießbar, wenn Wasser hinzugefügt wurde (normalerweise knapp 2 Liter). Solange das Essen trocken gehalten wird, bleibt es dehydriert und es verdirbt 10mal so schnell wie üblich (solange es nicht konserviert wird).
- 3) Wasser produzieren I (F) [5794] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 1 Person.
- 4) Essen produzieren I (F) [5795] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 1 Person.
- 5) Reparatur (F) [25665] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein kleines, metallisches Objekt (bis zur Größe eines Dolches) reparieren, welches einfach zerbrochen ist. Bei keramischen, hölzernen, steinernen, ledernen Objekten oder Kleidung kann er auch mehrfache Rissen, Brüche oder Scherben wieder zusammensetzen. Das zu reparierende Objekt darf nicht magisch sein und alle Bestandteile müssen vorhanden sein (in einem 3m Radius).
- 5) Feuer machen (F) [5796] R: 30cm / D: P

- Magier macht ein 30cm großes Feuer. Es brennt, solange Brennstoff da ist. Ein Ziel in 30cm Entfernung bekäme einen kritischen Treffer durch Hitze 'A'.
- 6) Nahrung erschaffen I (F) [5797] R: 3m / D: P
Magier erschafft einen Brotlaib, der 1 Person 1 Tag verpflegt. Brot hält sich 1 Monat.
- 7) Wasser produzieren III (F) [5798] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 3 Personen.
- 8) Essen produzieren III (F) [5799] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen für 1 Tag und 3 Personen.
- 9) Kräuter verbessern (F) [5800] R: B / D: P
Magier kann ein wachsendes Heilkraut um 100% verbessern. Spruch kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden.
- 10) Wasser produzieren V (F) [5801] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Wasser für 1 Tag und 5 Personen.
- 11) Essen produzieren V (F) [5802] R: 3m / D: P
Magier erzeugt Essen aus der Umgebung für 1 Tag und 5 Personen.
- 12) Nahrung erschaffen III (F) [5803] R: 3m / D: P
Magier erschafft drei Brotlaibe, die 3 Personen 1 Tag verpflegen. Brot hält sich 1 Monat.
- 13) Kräuter meistern (F) [5804] R: B / D: P
Magier kann jedes Heilkraut in seiner Wirkung verdoppeln (noch wachsendes und getrocknetes). Kann nur einmal pro Heilkraut angewendet werden. Kann nicht mit Kräuter verbessern zusammen angewendet werden.
- 15) Kleineres Pflanzen erschaffen (F) [5805] R: 3m / D: P
Magier kann eine Pflanze der jeweiligen Region mit 3m Größe und/oder Breite erschaffen.
- 16) Große Wasserproduktion (F) [5806] R: 3m / D: P
Wie Wasser produzieren I, erschafft aber Stufe Tage Wasser.
- 17) Wahre Nahrungsproduktion (F) [5807] R: 3m / D: P
Erschafft Nahrung für einen Tag für Stufe Personen.
- 18) Bankett (F) [8096] R: 15m / D: 3h
Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und delizösen Nachspeisen. Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren. Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer. Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (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.
- 20) Kleineres Tiere erschaffen (F) [5808] R: 3m / D: P
Magier kann ein bis zu 5Kg schweres Tier aus der jeweiligen Region erschaffen. Tier ist freundlich zum Magier.
- 25) Wahres Nahrung erschaffen (F) [5809] R: 3m / D: P
Wie Nahrung erschaffen I, aber Magier produziert Stufe Brotlaibe.
- 30) Großes Pflanzen erschaffen (F) [5810] R: 3m / D: P
Wie kleineres Pflanzen erschaffen, aber Magier erschafft eine Pflanze mit einer Größe und/oder Breite bis 0.3m/Stufe. Pflanze muß aus der Region sein.
- 50) Großes Tiere erschaffen (F) [5811] R: 3m / D: P
Wie kleineres Tiere erschaffen, aber Magier kann ein Tier mit einem Gewicht bis 0.5 Kg. / Stufe. Tier muß aus der jeweiligen Gegend stammen.
- 60) Wahre Erschaffung (F) [26198] R: B / D: P
Wie Großes Pflanzen erschaffen und Großes Tiere erschaffen, nur das die Größe der erschaffenen Pflanze bzw. des erschaffenen Tieres nicht begrenzt ist.
- 75) Wahre Massenerschaffung (F) [26202] R: B / D: P
Wie Wahre Erschaffung, nur kann der Zauberkundige Stufe Tiere bzw. Pflanzen erschaffen. Es ist im aber nicht möglich, ein Mitglied einer intelligenten Rasse zu erschaffen.
- 90) Landschaftserschaffung (F) [26214] R: 30m / D: P
Mit Hilfe dieses Zauberspruchs erschafft der Zauberkundige eine komplett entwickelte Landschaft (Flora, Fauna, Untergrund usw.). Intelligente Wesen können nicht mit erschaffen werden.

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) Klingebrecher (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) [S131]

- 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 unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
- 3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
- 4) Luftwall (E c)[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.

Geburtshilfe (Midwifery) [RC131]

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

Geschwindigkeit (Speed) [S145]

- 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 Knochen (Bone Law) [S145]

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

Gesetz der Muskeln (Muscle Law) [S144]

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

Gesetz der Nerven (Nerve Law) [S143]

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

Gesetz der Organe (Organ Law) [S144]

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

Gesetz des Blutes (Blood Law) [SL43]

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

Heiliger Krieg (Jihad) [SUC39]

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

Magie verschmelzen (Power Merge) [SUC40]

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

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, Realitätsprung 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 vogauckeln, 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, Moleküllkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Schicksal meistern (Wyrd Mastery) [SUC41]

- 1) Omen (I)[5962] R: S / D: V
Dem Magier erscheint ein Omen über ein bestimmtes Thema, mit dem er sich gerade beschäftigt. Dieses Zeichen kann irgendwie geartet sein, hat aber meist direkt etwas mit dem Thema zu tun, z.B.: ein ominöses (endlich weiß ich, woher dieses Wort kommt...) Grummeln von dem Vulkan, zu dem der Magier gerade gehen will, eine weiße Taube fliegt über ihn hinweg, wenn er in einem Kriegsgebiet ist usw. Das Omen ist mit 90% Wahrscheinlichkeit genau und bleibt für bis zu 1 KR pro Stufe. Dieser Zauber liefert keinerlei Anleitungen zum Interpretieren von Omen !
- 2) Prophezeiung (I)[5963] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat pro Stufe eine 2% Wahrscheinlichkeit eine ungefähre Zukunft vorherzusagen. Die Aussage ist ungenau und vage, im Kern aber richtig (Orakelhaft!).
- 3) Schicksalssinn (I)[5964] R: S / D: -
Magier kann allgemeine Aktionen bestimmen, die zu gewissen Zielen führen können, z.B.: gehe nach Norden, betritt die Burg o.ä.. Dieser Zauber garantiert keinen Erfolg, sondern gibt nur die Richtung zum Endresultat an.
- 4) Schicksal lesen (I)[5965] R: B / D: -
Gibt Anzahl der Schicksalspunkte des Ziels an.
- 5) Bestimmung (I)[5966] R: S / D: -
Magier kann feststellen, ob Glück (bzw. diese Liste o.ä.) irgend etwas mit der näheren Vergangenheit (1 Minute pro Stufe) des Ziels zu tun hatte.
- 6) Unglück (F)[5967] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer schlimmere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
- 7) Glück (F)[5968] R: 3m/St / D: 1KR/St
Wenn dem Ziel der Widerstandswurf mißlingt, ist es auf +/- 1 pro Stufe des Magiers, was immer positivere Auswirkungen hat, für die Dauer dieses Zaubers.
- 8) Beenden (S *) [5969] R: S / D: -
Läßt alle Schicksalszauber, Prophezeiungen, Omenlesungen usw. die auf den Magier gesprochen werden fehlergehen.
- 9) Vorahnung (I)[5970] R: 3m/St / D: -
Der Magier erfährt, welches die am wahrscheinlichsten nächste Aktion des Ziels sein wird. Wenn dem Ziel der WW gelingt, erfährt der Magier nichts.
- 9) Glückes Geschick II (U)[5980] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer von ihm um 1% pro eingesetzten Energiepunkt erhöhen.
- 10) Schicksalslos (P)[5971] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird von der Gruppe ausgenommen, wenn irgendwelche Zufallswürfe vom Meister gemacht werden (Es muß mindestens eine weitere Person in der Gruppe sein). Dies gilt für Zufallswürfe für Angriffe, Fallen, 'Freiwillige usw., aber auch für Schätze u.ä..
- 11) Verfügung (I)[5972] R: S / D: -
Der Magier kann dem Meister irgendeine Frage stellen, die dieser den gegebenen Umständen entsprechend wahrheitsgemäß beantworten soll. Die Chance für eine korrekte Antwort beträgt 80%. Dieser Zauber darf nur einmal pro Tag gesprochen werden.
- 12) Untergang (F)[5973] R: 3m/St / D: -
Ziel verliert einen Schicksalspunkt.
- 13) Talisman (U)[5974] R: S / D: 10min/St
Der Magier hat für die Dauer des Spruchs jeweils einen zweiten Widerstandswurf (wenn der erste fehlging o.ä., es zählt dann nur der Zweite).
- 14) Fluch (F)[5975] R: 3m/St / D: V
Das Ziel patzt bei seinem nächsten Wurf.
- 15) Karma (U)[5976] R: B / D: -
Ziel kann bei Erreichen der nächsten Stufe statt eine Eigenschaft zu heben einen Schicksalspunkt bekommen.
- 16) Glück (F)[5977] R: 3m/St / D: V
Das Ziel würfelt automatisch einen Wurf mit nach oben offenem Ende. Der aktuelle Wurf wird mit 90+1W10 bestimmt, wobei eine 1 bis 5 ignoriert wird.
- 17) Schicksal (F)[5978] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann irgendeinen Wurf während der Dauer (der direkt mit ihm zu tun hat), noch mal würfeln (lassen).
- 18) Glückes Geschick I (U)[5979] R: S / D: V
Der Magier kann den nächsten kritischen Treffer gegen ihn um 1% pro eingesetzten Energiepunkt verringern.
- 20) Gefallen (U)[5981] R: S / D: -
Magier erhöht die Chance, die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erlangen um 1% pro eingesetzten Energiepunkt.
- 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) Segen (U)[5982] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann jeden Wurf, der direkt etwas mit ihm zu tun hat, noch mal würfeln (lassen), und hinterher wählen, welcher zählt.
- 30) Patzer (F)[5983] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) patzen (wenn der Widerstandswurf mißlingt).
- 32) Anklage (F)[26074] R: 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.
- 50) Erfolg (F)[5984] R: 3m/St / D: V
Läßt die nächste Aktion des Ziels (kein Kampf) gelingen (wenn der Widerstandswurf mißlingt). Die Aktion darf nicht unmöglich sein.
- 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.

Sinne meistern (Sense Mastery) [S1u1]

- 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 dreieckigem 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.

Telekinese (Telekinesis) [S1u4]

- 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 Zauberdenden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zauberdende 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.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SLU5]

- 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 heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
- 25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
- 30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
- 35) Gedankensprung (F)[25995] R: 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 (Mind Mastery) [SLU1]

- 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, 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.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

- 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) [SAU3]

- 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) Wasserlung (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) Gaslung (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) [RC1069]

- 1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
- 2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
- 3) Kombinieren (F *) [5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der 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) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Angriff
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke 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 Symbole (Symbolic Ways) [SA47]

- 1) Symbole analysieren (I)[6007] R: 15m / D: -
Magier erfährt, welcher Spruch auf einem Symbol ist.
- 3) Symbol zerstören I (F)[6008] R: 3m / D: P
Magier kann ein Symbol I auflösen. Das Symbol macht einen WW.
- 5) Symbol I (F)[6009] R: 3m / D: P
Magier kann einen Spruch der 1. Stufe auf einen unbeweglichen, mind. 1 Tonne schweren Stein schreiben. Spruch muß binnen drei KR gesprochen sein. Auf den Wurf eines Angriffsspruchs kommt die Stufe des Spruchs hinzu, nicht die des Magiers. Ein Symbol kann ausgelöst werden durch (Magier entscheidet): Zeit, best. Bewegungen oder Geräusche, Berührung, Lesen, Kämpfe u.ä.. Die Reichweite ist entweder 3m oder die des Spruchs, welche auch immer größer ist. I.d.R. kann ein Symbol, das Wesen betrifft (Heilung, Attacke u.ä.), nur einmal pro Tag ausgelöst werden. Auf einem Stein kann nur ein Symbol angebracht werden. Wird der Stein bewegt, wird das Symbol gelöscht.
- 7) Symbol II (F)[6010] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-2 schreiben.
- 8) Symbol zerstören II (F)[6011] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-2.
- 9) Symbol III (F)[6012] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-3 schreiben.
- 10) Wahres Symbol analysieren (I)[6013] R: 15m / D: -
Wie Symbol analysieren, aber Magier erfährt, welche Sprüche in Symbolen in 15m Radius eingelassen sind.
- 11) Symbol V (F)[6014] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-5 schreiben.
- 12) Symbol zerstören III (F)[6015] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-3.
- 13) Symbol VI (F)[6016] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-6 schreiben.
- 15) Symbol VII (F)[6017] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-7 schreiben.
- 16) Symbol zerstören V (F)[6018] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-5.
- 17) Symbol VIII (F)[6019] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-8 schreiben.
- 18) Symbol zerstören X (F)[6020] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht aber Sprüche der Stufen 1-10.
- 19) Symbol IX (F)[6021] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-9 schreiben.
- 20) Symbol X (F)[6022] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-10 schreiben.
- 25) Große Suche nach Magie (I)[6023] R: - / D: P
Siehe Regelbuch: Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie.
- 30) Großes Symbol (F)[6024] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, kann aber Sprüche der Stufen 1-20 schreiben.
- 40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der 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) Wahres Symbol zerstören (F)[6025] R: 3m / D: P
Wie Symbol zerstören I, löscht jedoch (Stufe-1) stufige Sprüche (Ein Magier der 50. Stufe könnte einen Spruch der 49. Stufe löschen).
- 60) Wahres Symbol (F)[26218] R: 3m / D: P
Wie Symbol I, aber es können Sprüche beliebiger Stufe geschrieben werden.

Wege finden (Locating Ways) [S146]

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

Wissen (Lore) [S147]

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

Zeremonien (Ceremonies) [RC128]

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

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

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: -

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 einzukerkern.
- 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) [S108]

- 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 Fernkampfattake, 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 Nahkampfattacke.
- 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 Nahkampfattacken.
- 18) Ablenken III (F *) [7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
- 20) Zauber ablenken II (F *) [7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
- 25) Klingen wenden III (F *) [7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
- 30) Zauber ablenken III (F *) [7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
- 50) Wahres Ablenken (F *) [7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

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 ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
- 7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), 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.

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [S138]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [S1401]

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

Forschungen (Delving) [S1406]

- 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).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RC1068]

- 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 Barriere (Barrier Law) [S138]

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

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

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

Gesetz 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 heranrauschender Menschenleiber Schwerträger, Bogenschützen und Pikenträger..
- 6) Signal (F) [7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfedern, 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 RMC1.
- 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 "erkundschaffbaren" 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: -
Zauberer 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. Zauberer 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) [SL09]

- 1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtetes 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, unbewegliche 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.

Kampfflexe (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 Nahkampf- 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.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [S139]

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

Leuchten (Brilliance) [S107]

- 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.

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) [S140]

- 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 Defense) [S140]

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

Ummantelung (Cloaking) [S1Q7]

- 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 hominoide 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.

Wege der Geräusche (Sounds Ways) [S1Q4]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [S1Q2]

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

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

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

Wege des Wetters (Weather Ways) [S139]

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

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 Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem 'PLOPP'.
- 8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
- 9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, 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 Herzanfall erleiden und an diesem Spruch sterben.