

Tiermeister

(Halbzauberer der Grundmagie) [Beastmaster, Herkunft: Companion II, Seite 5]

Ein Tiermeister hat eine starke Affinität zu Tieren und macht sie sich zu Diensten. Da er als Halbzauberer gut mit Waffen umgehen kann, hat er keine Neigung dazu, sich mit Hilfe der Tiere des Sieges zu vergewissern. Seine Listen handeln vom Verbessern der Sinne, der Bewegungen und der Kampffähigkeiten, sowie dem Umgang, der Kontrolle und der Beruhigung von Tieren.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Besänftigen Calm Spirits	SL-45 15	Bewegungen verbessern Movement Enhancement	RCII-72 23	Kampf verbessern Combat Enhancement	RCII-72 26
Sinne verbessern Sense Enhancement	RCII-73 21	Tiere binden Animal Bonding	RCII-71 18	Tiere meistern Animal Mastery	SL-55 20

offene Listen

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

Grundlisten

Besänftigen (Calm Spirits) [SA45]

- 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 verbessern (Movement Enhancement) [RC172]

- 1) Laufen I (F *) [4939] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann Laufen (2x Gehen), ohne zu ermüden, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
- 2) Weitsprung I (F *) [4940] R: S / D: -
Der Magier kann, aus jeder Stellung heraus, 15m weit oder/und 6m hoch springen. Dies schließt eine sichere Landung mit ein.
- 3) Landen (F *) [4941] R: S / D: -
Der Magier kann aus 3m pro Stufe Höhe fallen, ohne sich zu verletzen oder diese Höhe von einem höherem Sturz abziehen.
- 4) Lautlose Bewegungen (F *) [4942] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann sich in magische Stille hüllen. Absichtlicher Lärm läßt den Spruch vergehen.
- 5) Rennen I (F *) [4943] R: S / D: 10min/St
Wie Laufen I, aber mit 3x Gehgeschwindigkeit.
- 6) Balance I (F *) [4944] R: S / D: 1KR/St
Mit diesem Spruch hat der Magier +50 auf alle Balancemanöver.
- 7) Schwimmen I (F *) [4945] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann 2 x so schnell schwimmen wie normal bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
- 8) Weitsprung II (F *) [4946] R: S / D: -
Wie Weitsprung I, aber Magier kann 25m weit und 10m hoch springen.
- 9) Klettern I (F *) [4947] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann doppelt so schnell klettern wie normal, bis der Magier stoppt oder etwas anderes macht.
- 10) Schweben (F *) [4948] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Er kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
- 11) Schnelles Rennen I (F *) [4949] R: S / D: 10min/St
Wie Laufen I, aber mit 4x Gehgeschwindigkeit.
- 12) Balance II (F *) [4950] R: S / D: 1KR/St
Wie Balance I, aber der Magier kann die Manöver zusätzlich mit doppelter Geschwindigkeit ablegen..
- 13) Schwimmen II (F *) [4951] R: S / D: 10min/St
Wie Schwimmen I, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
- 14) Weitsprung III (F *) [4952] R: S / D: -
Wie Weitsprung I, aber Magier kann 30m weit und 12m hoch springen.
- 15) Levitation (F *) [4953] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
- 16) Sprinten I (F *) [4954] R: S / D: 10min/St
Wie Laufen I, aber mit 5x Gehgeschwindigkeit.
- 17) Balance III (F *) [4955] R: S / D: 1KR/St
Wie Balance II, aber mit dreifacher Geschwindigkeit.
- 18) Schwimmen III (F *) [4956] R: S / D: 10min/St
Wie Schwimmen I, aber mit vierfacher Geschwindigkeit.
- 19) Weitsprung IV (F *) [4957] R: S / D: -
Wie Weitsprung I, aber Magier kann 40m weit und 15m hoch springen.
- 20) Fliegen (F *) [4958] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann mit 30m pro Kampfrunde fliegen.
- 25) Großes Laufen (F *) [4959] R: 30m / D: 10min/St
Wie Laufen, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 30) Große Balance (F *) [4960] R: 30m / D: 10min/St
Wie Balance I, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
- 50) Bewegungen meistern (F *) [4961] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann jede KR einen Zauber dieser Liste benutzen.

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RC1A72]

- 1) Kampf I (U *) [4981] R: S / D: 1KR/St
Bewegungen des Magiers werden flüssiger, er hat +5 auf seinen Pool zusätzlich zu allen anderen Boni, die er noch hat, die Kampf-Zauber dieser Liste addieren sich nicht.
- 2) Verschwimmen (F *) [4982] R: S / D: 1min/St
Der Magier erscheint verschwommen, -10% auf jede Attacke.
- 3) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 4) Kampf II (U *) [4984] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +10.
- 5) Fernkampfablenkung I (F *) [4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
- 6) Schnelligkeit I (F *) [4986] R: S / D: 1KR
Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
- 7) Kampf III (U *) [4987] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +15.
- 8) Nahkampfablenkung I (F *) [4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zaubersprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
- 9) Schild II (F *) [4989] R: S / D: 1min/St
Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.
- 10) Zielen stören I (F *) [4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
- 11) Fernkampfablenkung II (F *) [4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
- 12) Schnelligkeit II (F *) [4992] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
- 13) Kampf IV (U *) [4993] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.
- 14) Nahkampfablenkung II (F *) [4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
- 15) Zielen stören II (F *) [4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
- 16) Fernkampfablenkung III (F *) [4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
- 17) Schnelligkeit III (F *) [4997] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 Kampfrunden.
- 18) Kampf V (U *) [4998] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +25.
- 19) Nahkampfablenkung III (F *) [4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
- 20) Zielen stören III (F *) [4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
- 25) Große Fernkampfablenkung (F *) [4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
- 30) Schnelligkeit X (F *) [5002] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
- 35) Kampf VIII (U *) [5003] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +40.
- 40) Große Nahkampfablenkung (F *) [4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
- 45) Großes Zielen stören (F *) [4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
- 50) Wahrer Kampf (F *) [5006] R: V / D: 1KR/ST
Der Magier kann jede KR einen Spruch dieser Liste benutzen.

Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RC1A73]

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

Tiere binden (Animal Bonding) [RC171]

- 3) Tiere binden I[19521] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 5) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
- 6) Tiere binden II[19523] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 7) Reichweite ausdehnen II[19524] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 8) Ruf der Bindung[19525] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 9) Tiere binden III[19526] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 10) Vertrauter II[19527] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 11) Trennung[19528] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 12) Tiere binden IV[19529] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 13) Reichweite ausdehnen III[19530] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 14) Ort des Gebundenen[19531] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 15) Tiere binden V[19532] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 17) Reichweite ausdehnen IV[19533] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 19) Großes Tiere binden[19534] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 20) Wahrer Vertrauter[19535] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 25) Reichweite ausdehnen V[19536] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 30) Wahres Tiere binden[19537] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
- 50) Wahres Reichweite ausdehnen[19538] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Tiere meistern (Animal Mastery) [S151]

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

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [STZ6]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [STZ2]

- 1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
- 3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er 'Halten' auferlegt.
- 4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
- 5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
- 7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
- 11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
- 12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
- 14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
- 15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
- 17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
- 19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
- 20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
- 25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
- 50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
Wie Zielen, aber Geschöß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

- 1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
- 2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
- 3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
- 4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
- 5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
- 6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
- 7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
- 8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
- 9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
- 10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
- 11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
- 12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
- 13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
- 14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
- 15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
Magier kann 0,03m³sup3; normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
- 16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
- 17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
- 18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
- 19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
- 20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
- 25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
- 30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
- 50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SIZ4]

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

Runen (Rune Mastery) [S13]

- 1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
- 3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
- 6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
- 8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
- 10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
- 11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
- 12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
- 13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
- 14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
- 15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
- 16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20. Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberegeneration nicht angerechnet.
- 16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
- 17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
- 18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
- 19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
- 20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
- 25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
- 30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
- 40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
 - Berührung
 - Öffnen
 - Bewegen
 - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
 - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch). Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
- 50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
- 60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [S173]

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

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [S175]

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

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [S176]

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

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [Satz4]

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

Wege der Erforschung (Delving Ways) [Satz6]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SIZ5]

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

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

- 1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
- 2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
- 3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
- 4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
Spricht das 'Wonnezentrum' des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
- 5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
- 6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
- 7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede 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.