

Ritter

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Noble Warrior, Herkunft: Companion III, Seite 10]

Ein Ritter ist ein Krieger, der vollkommene Treue zu seinem Lehnsherren geschworen hat. Er ist dessen Vasall und würde, wenn nötig sein Leben im Dienst opfern. Ein Ritter ist ein Spiegelbild des Paladins, ohne dessen religiöse Bindung. Dieser strikte Ehrenkodex wird niemals einfach gebrochen, denn wenn er einmal gebrochen wurde, wird der Ritter für immer aus dem Orden verbannt oder muss (will) ein Kampfgericht einberufen oder begeht Selbstmord. (Genauerer siehe Geschichten der Welt) Jeder Anwärter muss einen Eingangstest bestehen, der sowohl aus Waffenfertigkeit, als auch aus Reitfähigkeiten, als auch aus körperlichen Fähigkeiten besteht.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ausweichen / Flucht Evasions	SL-91 18	Bewegungen verbessern Movement Enhancement	RCII-72 23	Die Brücke des Mönchs Monk's Bridge	SL-93 19
Kampf verbessern Combat Enhancement	RCII-72 26	Körpererneuerung Body Renewal	SL-92 19	Körperfähigkeiten Body Reins	SL-92 19
Mönchsinne Monk's Sense	SL-91 19	Ritter`s Rüstung Noble Armor	RCIII-56 17	Ritter`s Waffen Noble Weapon	RCIII-57 23
Wege der Waffen Arm's Ways	RCII-81 23				

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
Forschungen Delving	SL-106 17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68 23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71 22
Illusionen Illusions	SL-109 18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68 23	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
Ummantelung Cloaking	SL-107 16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32 22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23

Grundlisten

Ausweichen / Flucht (Evasions) [SQ1]

- 1) Schwingen I (F *) [5308] R: S / D: 1KR
Zauberer kann bis zu 3m hoch / weit springen, etwas greifen, an einem festen Objekt herumschwingen und sicher landen.
- 2) Schnelligkeit I (F *) [5309] R: S / D: 1KR
Zauberer kann zweimal so schnell handeln wie sonst, muß aber direkt danach dieselbe Anzahl an Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit handeln.
- 3) Ausweichen I (F *) [5310] R: S / D: 1KR
Zauberer kann einer von vorne kommenden, nichtmagischen Attacke (Nahkampf / Geschloß) besser ausweichen: Die Attacke bekommt 50% Abzug.
- 4) Schwingen III (F *) [5311] R: S / D: 1KR
Wie Schwingen I, nur daß man es 3 mal schnell hintereinander ausführen kann.
- 5) Salto I (F *) [5312] R: S / D: 1KR
Der Zauberer kann einen Salto in eine beliebige Richtung machen und bis zu 3m entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
- 6) Geschwindigkeit I (F *) [5313] R: S / D: 1KR
Wie Schnelligkeit I, nur daß keine Kampfrunden mit halber Geschwindigkeit benötigt werden.
- 7) Schnelligkeit III (F *) [5314] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, dauert aber drei Kampfrunden an.
- 8) Ausweichen III (F *) [5315] R: S / D: 1KR
Wie Ausweichen I, nur kann man drei Angriffen von vorne besser ausweichen, (Abzüge: 50%)
- 9) Schwingen V (F *) [5316] R: S / D: 1KR
Wie Schwingen I, nur können 5 Schwingungen schnell hintereinander ausgeführt werden.
- 10) Schnelligkeit V (F *) [5317] R: S / D: 5KR
Wie Schnelligkeit I, nur Dauer ist 5 Kampfrunden.
- 11) Salto III (F *) [5318] R: S / D: 1KR
Wie Salto I, nur daß 3 Salti in schneller Folge ausgeführt werden können.
- 12) Geschwindigkeit III (F *) [5319] R: S / D: 3KR
Wie Geschwindigkeit I, dauert aber 3 Kampfrunden.
- 13) Ausweichen V (F *) [5320] R: S / D: 1KR
Wie Ausweichen I, nur kann man 5 Angriffen von vorne besser ausweichen (Abzüge 50%).
- 15) Schnelligkeit X (F *) [5321] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 Kampfrunden.
- 20) Geschwindigkeit V (F *) [5322] R: S / D: 5KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 Kampfrunden.
- 25) Wahres Ausweichen (F *) [5323] R: S / D: 1KR
Wie Ausweichen I, aber man kann allen Angriffen von vorne besser ausweichen.
- 30) Geschwindigkeit X (F *) [5324] R: S / D: 10KR
Wie Geschwindigkeit I, aber die Dauer ist 10 KR.
- 50) Wahre Bewegung der Mönche (F) [5325] R: S / D: 1KR/50
Der Zauberer kann jede Kampfrunde irgendeinen der Sprüche dieser Liste benutzen, bis auf die Schnelligkeits- und Geschwindigkeitssprüche.

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.

Die Brücke des Mönchs (Monk's Bridge) [S193]

- 1) Sprung (F *) [7234] R: S / D: -
Zauberer 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 Zauberer sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
- 2) Landen (F *) [7235] R: S / D: bis zur Landung
Der Magiekundige kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
- 3) Haftung (P) [5328] R: S / D: 10 min/St
Zauberer kann auf ebenen, instabilen Oberflächen (Sand, Eis o.ä.) wie auf festem Grund laufen.
- 4) Steglaufen (P) [5329] R: S / D: 1 min/St
Zauberer kann auf ebenen, schmalen (mind. 5cm breiten) Oberflächen wie auf normalem Boden laufen.
- 5) Sprung III (F *) [5330] R: S / D: -
Wie Sprung, nur kann man 3 Sprünge hintereinander machen. Jeder nachfolgende Sprung darf max. 90° von der Richtung des vorhergehenden abweichen.
- 6) Richtungsänderung I (P *) [5331] R: S / D: -
Zauberer kann eine Wendung bis 180° ausführen, ohne Geschwindigkeits- oder Gleichgewichtsverlust. Kann mit jedem Laufen- und Rennen-Spruch verwendet werden.
- 7) Levitation (F *) [5332] R: S / D: 1 min/St
Zauberer kann sich 3m / KR Auf- und Abwärts bewegen, Horizontale Bewegung nur normal.
- 8) Wahres Landen (F *) [5333] R: S / D: bis zur Landung
Wie Landen, es werden aber 15m Fall / Stufe abgezogen.
- 9) Über Wände gehen (F c) [5334] R: S / D: 1 min/St
Zauberer kann auf festem Untergrund mit einer Schräglage bis 90° wie auf normalem Boden gehen.
- 10) Großes Springen (F *) [5335] R: S / D: 1 KR
Wie Sprung I, nur können Sprünge bis 3m / Stufe weit und 1,5m / Stufe hoch ausgeführt werden.
- 11) Richtungsänderung III (P *) [5336] R: S / D: -
Wie Richtungsänderung I, nur kann man 3 Wendungen in einer KR ausführen.
- 12) Wandsalto (F *) [5337] R: S / D: -
Wenn der Zauberer eine Wand in bis zu 3m Entfernung hat, kann er daran hochspringen, abprallen und bis zu 8m von der Wand entfernt, in eine beliebige Richtung schauend, landen.
- 13) Über Wände rennen (F c) [5338] R: S / D: 1 min/St
Wie Über Wände gehen, aber der Zauberer kann rennen.
- 14) Distanzloser Schritt (F) [5339] R: S / D: -
Zauberer teleportiert zu einem Punkt bis 30m entfernt, es dürfen aber keine Hindernisse im Weg sein. Ein Hindernis ist etwas, wo man nicht durchgehen kann (eine geschlossene Tür ist eines, ein Loch ist keines).
- 15) Windlaufen (F) [5340] R: S / D: 1min/St
Wenn Wind weht, kann der Zauberer in Windrichtung auf der Luft laufen.
- 20) Über Decken gehen (F c) [5341] R: S / D: C
Zauberer kann auf allen festen Oberflächen gehen wie auf normalem Boden (auch an der Decke).
- 25) Über Decken Laufen (F c) [5342] R: S / D: C
Wie Über Decken gehen, aber Zauberer kann rennen.
- 30) Wahres Laufen (F) [5343] R: S / D: 1 KR/St
Zauberer kann alle niedrigeren Rennen- / Laufen-Sprüche benutzen (einen pro Kampfrunde).
- 50) Die Brücke des Mönchs (F) [5344] R: S / D: 1 KR/St
Zauberer kann jeden niedrigeren Spruch auf der Liste benutzen (einen pro Kampfrunde).

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RC172]

- 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 Zauberer kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfablenkung um 20. Der Zauberer 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 Zauberer kann die Nahkampfablenkung einer Waffe eines Gegners in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauberer wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
- 9) Schild II (F *) [4989] R: S / D: 1min/St
Wie Schild I, aber es werden 50% der Trefferpunkte abgezogen.
- 10) Zielen stören I (F *) [4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoss geht automatisch fehl.
- 11) Fernkampfablenkung II (F *) [4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
- 12) Schnelligkeit II (F *) [4992] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 Kampfrunden.
- 13) Kampf IV (U *) [4993] R: S / D: 1KR/St
Wie Kampf I, aber mit Bonus +20.
- 14) Nahkampfablenkung II (F *) [4387] R: 30m / D: 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.

Körpererneuerung (Body Renewal) [S1Q2]

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

Körperfähigkeiten (Body Reins) [S1Q2]

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

Mönchsinne (Monk's Sense) [S1q]

- 1) Horchen (U *) [5401] R: S / D: 10min/1
Der Zauberer kann doppelt so gut hören (Wie das Talent Horchen)
- 2) Nachtsicht (U *) [5402] R: S / D: 10min/2
Der Zauberer kann in einer normalen Nacht 30 Meter weit wie bei Tageslicht sehen.
- 3) Seitensicht (U *) [5403] R: S / D: 10min/3
Der Zauberer hat ein Sichtfeld von 300°.
- 4) Riechen (U *) [5404] R: S / D: 10min/4
Der Zauberer kann besonders gut riechen (Wie beim Talent Riechen)
- 5) Wassersicht (U *) [5405] R: S / D: 10min/5
Der Zauberer kann auch in dreckigem Wasser 30 Meter weit gut sehen.
- 6) Nebelsicht (U *) [5406] R: S / D: 10min/6
Wie Nachtsicht, aber der Zauberer sieht bei jedem Wetter.
- 7) Fühlen (U *) [5407] R: S / D: 10min/7
Der Zauberer kann sehr gut fühlen (Boni auf Fühlen-Talente (z.B.: Fallen entschärfen: 25%))
- 8) Sehen bei mag. Dunkelheit (U *) [5408] R: S / D: 10min/8
Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht auch bei fast allen magisch erzeugten Dunkelheiten.
- 9) Unsichtbares entdecken (P c) [5409] R: S / D: 1min/9
Der Zauberer erkennt alles Unsichtbare. Er kann sich pro KR auf einen 2 Meter großen Radius konzentrieren.
- 10) Illusionen entdecken (U) [5410] R: S / D: -
Der Zauberer kann ein Objekt bzw. einen Ort prüfen und feststellen ob es eine Illusion ist (bis 2 Meter Umkreis)
- 11) wahres Riechen (U) [5411] R: S / D: 10min/11
Wie Riechen, nur kann der Zauberer sehr feine Gerüche wahrnehmen (48h alt, nach Regenschauern, durch Schnee u. a.)
- 12) Desillusionieren (U) [5412] R: 30m / D: -
Eine Illusion innerhalb der Reichweite erlischt, allerdings nur für den Zauberer.
- 13) Wahres Fühlen (U *) [5413] R: S / D: 10min/13
Wie Fühlen, nur beträgt der Bonus 50% (= Talent Tasten)
- 14) Wahres Sehen b. Dunkelheit (U *) [5414] R: S / D: 10min/14
Wie Sehen bei Dunkelheit, aber es funktioniert bei jeder magisch erzeugten Dunkelheit.
- 15) Holzlicht (U c) [5415] R: S / D: C
Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Holz sehen.
- 20) Mönchslicht (U) [5416] R: S / D: 10min/20
Wie die Sprüche 1-15, die alle gleichzeitig angewendet werden.
- 25) Steinsicht (U c) [5417] R: S / D: C
Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Stein sehen.
- 30) Eisensicht (U c) [5418] R: S / D: C
Der Zauberer kann durch 2,5cm / Stufe Eisen oder Stein sehen.
- 50) Mönchsinne (U) [5419] R: S / D: 1 KR/50
Der Zauberer kann jeden der anderen Sprüche dieser Liste anwenden, allerdings nur einen pro Kampfrunde.

Ritter's Rüstung (Noble Armor) [RC11156]

- 1) Schild (F *) [4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 2) Stoff verstärken (F) [7855] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann den Rüstungsschutz von Stoffkleidung um 4 Punkte erhöhen.
- 4) Leder verstärken (F) [7856] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann den Rüstungsschutz von Lederkleidung um 4 Punkte oder den von Stoffkleidung um 8 Punkte erhöhen.
- 5) Schildtreffer I (F) [7857] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann seinen Schild benutzen, um die nächste Attacke (Nahkampf oder Fernkampf, nicht von hinten), die einen kritischen Treffer verursacht, abzufangen. Der krit. Treffer wirkt dann nur auf den Schildarm (der am nächsten dran ist, nach oben und nach unten), nicht auf die Stelle, die er normalerweise getroffen hätte.
- 6) Kettenrüstung verstärken (F) [7858] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann den Rüstungsschutz von Kettenrüstungen um 4 Punkte oder von Leder um 8 Punkte erhöhen.
- 8) Plattenrüstung verstärken (F) [7859] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann den Rüstungsschutz von Plattenrüstungen um 4 Punkte oder von Kettenrüstungen um 8 Punkte erhöhen.
- 10) Schildtreffer II (F) [7860] R: S / D: 1min/St
Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 50 Punkte vermindert.
- 11) Mythischer Stoff (F) [7861] R: B / D: 1min/St
Wie Stoff verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
- 12) Kleidung verstärken (F) [7862] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann den Rüstungsschutz von normaler Kleidung um 1 Punkt pro 2 Stufen verstärken.
- 14) Mythisches Leder (F) [7863] R: B / D: 1min/St
Wie Leder verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
- 15) Schildtreffer III (F) [7864] R: S / D: 1min/St
Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 100 Punkte vermindert.
- 17) Mythische Kettenrüstung (F) [7865] R: B / D: 1min/St
Wie Kettenrüstung verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
- 19) Schildtreffer IV (F) [7866] R: S / D: 1min/St
Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 150 Punkte vermindert.
- 20) Mythische Plattenrüstung (F) [7867] R: B / D: 1min/St
Wie Plattenrüstung verstärken, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 50 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um eine Kategorie erniedrigt (E->D, usw., A ignoriert).
- 25) Wahrer Schildtreffer (F) [7868] R: S / D: 1min/St
Wie Schildtreffer I, aber die Schwere des Treffers wird um 200 Punkte vermindert.
- 30) Mythische Rüstung (F) [7869] R: B / D: 1min/St
Wie Mythische Plattenrüstung, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 100 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um zwei Kategorien erniedrigt (E->C, usw., B und A ignoriert).
- 50) Wahre Mythische Rüstung (F) [7870] R: B / D: 1min/St
Wie Mythische Rüstung, aber ein krit. Treffer gegen diese Rüstung wird um 150 Punkte verringert, ein krit. Treffer durch Zauber um drei Kategorien erniedrigt (E->B, usw., C, B und A ignoriert).

Ritter's Waffen (Noble Weapon) [RC11457]

- 1) Anmutige Waffe (F)[7871] R: B / D: 1KR/St
Gibt einen Bonus von +2 pro Stufe auf Pool. Kosten: 1 Energiepunkt pro +2 Bonus.
- 2) Waffenparade (F)[7872] R: B / D: 1KR/St
Erhöht den Pool der Waffe für Parade (nur Parade!) um 50%.
- 3) Versteckter Treffer (F)[7873] R: B / D: 1KR/St
Der nächste kritische Treffer der Waffe wird um 5 erhöht.
- 4) Singender Schlag (F)[7874] R: B / D: 1KR/St
Die Klinge erfüllt die Luft mit dem Gesang des Mutes und der Ehre. Alle 'Alliierten' in 3m Umkreis sind immun gegen Angsteffekte und alle außerhalb des 3m Radius haben einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Angst.
- 5) Mehrfache Schläge II (F)[7875] R: B / D: 1KR/St
Die Waffe kann doppelt so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur die halbe Zeit).
- 6) Kleiner Schlag (F)[7876] R: B / D: 1KR/St
Dieser Spruch erhöht den nächsten kritischen Treffer der Waffe um 50 Punkte.
- 7) Kleiner Hammerschlag (F)[7877] R: B / D: 1KR/St
Verdoppelt die Trefferpunkte der Waffe beim nächsten Treffer.
- 8) Kleine Elementenwaffe (E)[7878] R: B / D: 1KR/St
Wenn die Waffe das nächste Mal einen kritischen Treffer verursacht, verursacht sie zusätzlich einen krit. Treffer 'A' eines Elementes. Magier kann das Element wählen.
- 9) Mehrfache Schläge III (F)[7879] R: B / D: 1KR/St
Die Waffe kann dreimal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Drittel der Zeit).
- 10) Kleine Ritterwaffe (F)[7880] R: B / D: 1KR/St
Der Träger der Waffe bekommt einen Bonus von +25 auf Reaktion, doppelte Trefferpunkte und wenn ein Arm oder Bein kritisch getroffen wurde, besteht eine 10% Chance, daß es abgeschlagen wird.
- 11) Großer Hammerschlag (F)[7881] R: B / D: 1KR/St
Verdreifacht die Trefferpunkte einer Waffe beim nächsten Treffer.
- 12) Elementengift (E)[7882] R: B / D: 1KR/St
Wenn der nächste krit. Treffer, der erzielt wird, eine Blutung mit x SP / KR verursacht und dem Ziel ein WW mißlingt, so wird es von einem Elementengift befallen, das langsam den Körper durchsetzt. Für 1KR/1% Fehlwurf erhält das Opfer 1W10 'Elemententreffer' pro KR. Wenn die gesamten Trefferpunkte die Lebensenergie plus Körperkraft des Opfers übersteigen, so wird der Körper von dem Gift überwältigt (ein Feuerelement läßt den Körper in Rauch aufgehen, ein Eiselement verwandelt ihn in eine Eisstatue, Wasser läßt ihn zerfließen usw.). Die einzige 'Heilung' wäre ein Abbrechen des Zaubers durch den Magier oder ein Heilen der Elemententrefferpunkte, die allerdings nur mit halber Geschwindigkeit heilen (10 normale Schadenspunkte zu heilen entspräche also 5 Elemententrefferpunkten), oder es wird ein entgegengesetztes Elementengift zugesetzt.
- 13) Großer Schlag (F)[7883] R: B / D: 1KR/St
Wie Kleiner Schlag, aber ein kritischer Treffer wird um 100 Punkte gesteigert und die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erlangen steigt um 5 Punkte (7 statt 2 bei Schwertern, z.B.).
- 14) Mehrfache Schläge IV (F)[7884] R: B / D: 1KR/St
Die Waffe kann viermal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Viertel der Zeit).
- 15) Große Elementenwaffe (E)[7885] R: B / D: 1KR/St
Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer 'B' durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.
- 16) Tanzende Waffe (F)[7886] R: B / D: 1KR/St
Die Waffe verläßt die Hand des Magiers und greift (alleine) einen Gegner in bis zu 15m Entfernung an. Die Waffe hat Pool +50, wenn sie alleine angreift. Der Magier muß sowohl die Waffe, als auch das Ziel sehen können, damit die Waffe angreifen kann.
- 17) Waffe der Angst (F)[7887] R: B / D: 1KR/St
Jeder, der dem Träger der Waffe im Nahkampf gegenübersteht, will, muß erst eine 3m Radius Sphäre aus 'Angst' überwinden. Jeder innerhalb des Radius muß jede KR einen WW gegen diesen Zauber machen. Mißlingt er, flieht derjenige für 1min / 5 Fehlwurf vor dem Träger der Waffe.
- 18) Waffe des ersten Schlags (F)[7888] R: B / D: 1KR/St
Verdoppelt die Reaktion des Magiers.
- 19) Wahre mehrfache Schläge (F)[7889] R: B / D: 1KR/St
Die Waffe kann fünfmal so schnell zuschlagen wie sonst (eine Attacke benötigt nur ein Fünftel der Zeit).
- 20) Große Ritterwaffe (F)[7890] R: B / D: 1KR/St
Wie Kleine Ritterwaffe, aber Reaktion +50, Trefferpunkte verdreifacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 30% abgeschlagen.
- 25) Schildbrecher (F)[7891] R: B / D: 1KR/St
Ein Treffer gegen einen Schild zerbricht dieses mit 50% Wahrscheinlichkeit in 2 Hälften und verletzt den Schildarm mit 15 SP und 6 SP/KR durch Blutung. Magische Schilde haben einen Widerstandswurf.
- 30) Wahre Elementenwaffe (E)[7892] R: B / D: 1KR/St
Wie Kleine Elementenwaffe, verursacht aber einen krit. Treffer 'C' durch ein Element, zusätzlich zum normalen krit. Treffer.
- 50) Wahre Ritterwaffe (F)[7893] R: B / D: 1KR/St
Wie Große Ritterwaffe, aber Reaktion x2, Trefferpunkte vervierfacht und Extremitäten werden bei einer Verletzung durch einen kritischen Treffer mit 50% abgeschlagen.

Wege der Waffen (Arm's Ways) [RC11481]

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

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) Klängen wenden I (F *) [7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
- 8) Unwahres Zielen I (F *) [7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoss geht automatisch fehl.
- 10) Stille Luft (F *) [7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den 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) Klängen wenden II (F *) [7025] R: S / D: -
Wie Klängen 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) Klängen wenden III (F *) [7028] R: S / D: -
Wie Klängen 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, Klängen 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.

Forschungen (Delving) [SL06]

- 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 des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

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

Illusionen (Illusions) [SUC91]

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

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

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

- eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
- 2) Sofortige Orientierung (I *) [7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Hörchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
 - 3) Parieren (F *) [7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
 - 4) Attacke (F *) [7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
 - 5) Kraft (F *) [7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
 - 6) Herumwirbeln (F *) [7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
 - 7) Herumrollen (F *) [7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
 - 8) Akrobatik (F *) [7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
 - 9) Ausweichen (F *) [7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
 - 10) Aktion ändern (F *) [7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
 - 12) Ecke (F *) [7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
 - 13) Verschiedene Manöver (F *) [7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
 - 14) Blocken (F *) [7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine 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.

Leuchten (Brilliance) [SL107]

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

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [S19]6

- 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 c *) [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 c *) [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 erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
- 25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *) [7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
- 30) Wahres Erwachen (S *) [7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
- 50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *) [5381] R: S / D: 1min/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) [S19]0

- 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) [S110]

- 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.

Ummantelung (Cloaking) [S107]

- 2) Verschwimmen (F) [5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- 3) Nichtsichtbarkeit (F) [7198] R: B / D: 24h (V)
Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
- 4) Schatten (F) [7199] R: S / D: 10min/St
Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
- 5) Fassade I (E) [7200] R: S / D: 1h/St
Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoider Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
- 6) Unsichtbarkeit (30cm) (F) [7201] R: B / D: 24h (V)
Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
- 8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F) [7202] R: B / D: 24h (V)
Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
- 9) Selektive Unsichtbarkeit (F) [25675] R: 3m / D: 24h
Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
 - Untote
 - Dämonen
 - Tiere
 - künstliche Kreaturen
 - ...Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
- 10) Mentalmagierschatten I (F c) [7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
- 11) Fassade II (E) [7204] R: S / D: 1h/St
Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
- 13) Vortäuschen I (F) [7205] R: S / D: 1min/St
Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
- 15) Tarnen (F c) [7206] R: S / D: 10min/St (C)
Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
- 18) Vortäuschen II (F) [7207] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
- 20) Mentalmagierschatten II (F c) [7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei Duplikaten.
- 25) Vortäuschen III (F) [7209] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
- 30) Wahre Tarnung (F c) [7210] R: S / D: 10min/St (C)
Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
- 50) Wahre Unsichtbarkeit (F) [7211] R: B / D: 24h (V)
Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

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.

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 Kampfunde 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.