

Macabre

(Halbzauberer der Grundmagie und Göttermagie)

[Macabre, Herkunft: Companion III, Seite 11]

Ein Macabre ist ein Hybrid-Halbzauberer, der sowohl zwei Quellen der Macht, als auch Waffenfertigkeiten hat. Sie leben meist allein außerhalb der Zivilisation (dichter Wald, Ruinen, Friedhof, Ödland u.ä.). Der Macabre sucht und jagt gewöhnlich ein Opfer, das eine herausragende Position innerhalb der Gemeinschaft hat. Nachdem er seine Gewohnheiten beobachtet hat, versucht er mit seinen Zaubern die Position des Opfers zu schwächen, seine Ehe zu ruinieren usw., bis die Gemeinschaft das Opfer ausstößt. Dann jagt und tötet er es aus Freude am Töten und zur Gewinnung von mehr Erfahrung. Schliesslich macht er aus dem Leichnam meist einen Untoten o.ä..

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Krankheiten Disease	SL-60 18	Necromantie Nercomancy	SL-61 19	Physische Erosion Physical Erosion	SL-95 18
Seelen zerstören Soul Destruction	SL-97 18	Verstand unterwandern Mind Subversion	SL-128 15		

offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Elementenschild Elemental Shields	SL-76 19	Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14
Fähigkeiten der Grundmagie Essence Hand	SL-72 22	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20	Gesetz der Gefängnisse Prison Law	SUC-49 23
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Kleine Illusionen Lesser Illusions	SL-74 20	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20
Runen Rune Mastery	SL-73 21	Spruchschutz Spell Wall	SL-73 22	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
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 Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20
Wege der Öffnung Unbarring Ways	SL-75 21	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19	Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19
Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23				

Grundlisten

Krankheiten (Disease) [S160]

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

Necromantie (Necromancy) [S161]

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

Physische Erosion (Physical Erosion) [S195]

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

Seelen zerstören (Soul Destruction) [S197]

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

Verstand unterwandern (Mind Subversion) [S128]

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

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [S126]

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

Entdeckung meistern (Detection Mastery) [S128]

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

Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [S140]

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

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [S122]

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

Gesetz der Barriere (Barrier Law) [S138]

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

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 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
- 16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
- 17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
- 18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
- 19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
- 20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
- 25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
- 30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
- 50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Gesetz der Natur (Nature's Law) [S142]

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

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [S141]

- 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.

Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [S139]

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

Runen (Rune Mastery) [S131]

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

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.

Spruchschutz (Spell Defense) [S140]

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

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) Wechsellende Lunge (U) [4159] R: 3m / D: 10min/St
Wie Wasserlunge, aber Ziel kann Wasser, Luft und Gas atmen.
- 16) Große Balance (U) [4160] R: 3m / D: V
Wie Balance, betrifft aber Stufe Ziele.
- 18) Große Nachtsicht (U) [4161] R: 3m / D: V
Wie Nachtsicht, betrifft aber Stufe Ziele.
- 19) Große Wassersicht (U) [4162] R: 3m / D: V
Wie Wassersicht, betrifft aber Stufe Ziele.
- 20) Sicht (U *) [4163] R: 3m / D: 10min/St
Wie alle Sicht-Sprüche bis zur 15. Stufe auf einmal.
- 25) Große Wasserlunge (U) [4164] R: 3m / D: 10min/St
Wie Wasserlunge, betrifft aber Stufe Ziele.
- 30) Große Gaslunge (U) [4165] R: 3m / D: 10min/St
Wie Gaslunge, betrifft aber Stufe Ziele.
- 50) Große Sicht (U) [4166] R: 3m / D: 10min/St
Wie Sicht, betrifft aber Stufe Ziele.

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

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

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [S174]

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

Wege der Erforschung (Delving Ways) [S1z6]

- 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 Geräusche (Sounds Ways) [S1z4]

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

Wege der Heilung (Concussion's Ways) [S1z2]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [S175]

- 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.

Wege des Lichts (Light's Ways) [S141]

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

Wege des Wetters (Weather Ways) [S139]

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

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

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