Handwerker-Grundmagie

(Halbzauberer der Grundmagie) [Crafter (Essence), Herkunft: Companion III, Seite 9]

Der Handwerker ist ein Halbzauberer der sich mit der Erschaffung von Gebäuden und Gegenständen beschäftigt. Sie unterscheiden sich von den normalen Handwerkern dadurch, dass sie Zauber verwenden können, um ihr Handwerk zu perfektionieren. Die meisten Handwerker ziehen niemals auf Abenteuer aus, da sie zufrieden sind mit ihren langweiligen Handwerkerleben.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Gesetz des Forschens Delving Law	RCI-40	18	Wege des Bauens Constructing Ways	RCI-40	18	Wege des Schätzens Mannish Ways	RCI-40	18
Wissen über Holz Wood Shaping	RCII-84	26	Wissen über Metall Metal Lore	RCII-83	26	Wissen über Stein Stone Lore	RCII-83	26

offene Listen

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

Grundlisten

Gesetz des Forschens (Delving Law) [RC140]

1) Licht analysieren[14364] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Text analysieren[14365] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Erde analysieren[14366] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Luft analysieren[14367] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wasser analysieren[14368] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Text analysieren II[14369] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zauber fühlen[14370] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Kälte analysieren[14371] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Feuer analysieren[14372] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Erforschen[14373] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zauber analysieren[14374] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tod analysieren[14375] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Text analysieren III[14376] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magie analysieren[14377] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tod erforschen[14378] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Analyse[14379] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Analyse[14380] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Magie analysieren[14381] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Bauens (Constructing Ways) [RC140]

1) Holz bearbeiten[14421] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Eisen bearbeiten[14422] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Kleidung bearbeiten[14423] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Stahl bearbeiten I[14424] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Stein bearbeiten[14425] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Normale Metalle bearbeiten[14426] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Legierungen bearbeiten[14427] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Organisches bearbeiten[14428] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Stahl bearbeiten II[14429] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Stahl herstellen[14430] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Juwelen bearbeiten[14431] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Legierungen bearbeiten III[14432] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Legierungen herstellen[14433] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Mithril bearbeiten IV[14434] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Slarium bearbeiten V[14435] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres org. bearbeiten[14436] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Arnikum bearbeiten VI[14437] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Magisches Holz bearbeiten[14438] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wege des Schätzens (Mannish Ways) [RC140]

1) Gewichte schätzen[14439] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Länge schätzen[14440] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Wissen über Schlösser[14441] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Volumen schätzen[14442] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Wissen über Fallen[14443] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Entfernungen schätzen[14444] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Mechanismus entdecken[14445] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahres Volumen schätzen[14446] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Maße schätzen[14447] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Mechanismus analysieren[14448] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Blindes Entfernungen schätzen[14449] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Dicke / Tiefe schätzen[14450] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Analyse[14451] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Masse analysieren[14452] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiefenprobe[14453] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahre Analyse[14454] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Maße meistern[14455] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Maße meistern[14456] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wissen über Holz (Wood Shaping) [RCI184]

1) Holz analysieren (I)[3858] R: B / D: -
Gibt an, wann, wo und wie das untersuchte Holz bearbeitet wurde.
2) Über Äste gehen (F)[3859] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel kann über ungefähr horizontale Äste gehen (die dessen Gewicht tragen können), als wenn es auf ebenem Grund wäre.
3) Holz formen (F)[3860] R: S / D: C
Der Magier kann die Äste und den Stamm einer Pflanze formen, ohne ihr zu schaden. Sehr Zeitintensiv. Pro KR kann man das Holz um 10° drehen oder um 7,5 cm bewegen. Das Holz verhält sich wie Lehm beim Formen.
4) Pflanzenfassade (F)[3861] R: 3m / D: 1min/St
Ziel sieht aus wie eine beliebige Pflanze, verändert jedoch nicht seine Größe und riecht und fühlt sich auch nicht an wie eine Pflanze.
5) Holzsicht (U)[3862] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch 15 cm pro Stufe Holz sehen.
6) Holzwall (E)[3863] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3 x 6 x 0.6 m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25 W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
7) Über Äste gehen (F)[3864] R: 3m / D: 1min/St
Wie über Äste gehen, aber das Ziel kann rennen.
8) Schnelles Wachstum (F)[3865] R: 3m / D: 1min/St
Der Magier verzehnfacht die Wachstumsgeschwindigkeit für eine Pflanzenart in Reichweite.
9) Mit Holz verschmelzen (F)[3866] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel kann mit Holz (lebendem und totem) verschmelzen (Körper + 30cm). Es kann sich nicht innerhalb des Holzes bewegen.
10) Baumtür I (F)[3867] R: 3m / D: -
Das Ziel kann in einen Baum hineingehen und aus einem anderen in bis zu 30 m pro Stufe Entfernung wieder herauskommen.
11) Holzsprache (I)[3868] R: 3m / D: 1min/St
Ziel versteht die Sprache eines intelligenten hölzernen Objektes (lebend oder tot).
12) Holz kontrollieren I (M)[3869] R: 30m / D: 1min/St
Der Magier kann die automatischen und / oder mentalen Prozesse eines lebenden, hölzernen Objekts, der Magier kann auch die normalen Bewegungen des Objekts kontrollieren (wenn es kann).
13) Bogen brechen (F)[3870] R: 30m / D: -
Der Magier kann ein hölzernes Objekt mit einem Durchmesser bis 2,5 cm pro Stufe zerbrechen. Intelligente hölzerne Objekte bekommen einen Widerstandswurf.
14) Wahrer Holzwall (E)[3871] R: 15m / D: P
Wie Holzwall, ist aber permanent.
15) Großes mit Holz verschmelzen (F)[3872] R: 3m / D: 1min/St
Wie Mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann sich innerhalb des Holzes bewegen und hinaussehen, wenn es bis max. 15 cm unterhalb der Oberfläche ist.
16) Holz kontrollieren III (M)[3873] R: 30m / D: 1min/St
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 3 hölzerne Objekte kontrollieren.
17) Pflanzenform (F)[3874] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann die Form einer Pflanze annehmen. Sieht aus, fühlt sich an und riecht wie eine Pflanze. Ziel behält seine ursprüngliche Größe.
18) Baumtür III (F)[3875] R: 3m / D: -
Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 300 m pro Stufe.
19) Holz kontrollieren V (M)[3876] R: 30m / D: 1min/St
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann 5 hölzerne Objekte kontrollieren.
20) Wahres mit Holz verschm. (F)[3877] R: 3m / D: 1min/St
Wie Großes mit Holz verschmelzen, aber das Ziel kann Sprüche auf sich selbst anwenden.
25) Stab der Macht (F)[3878] R: B / D: P
Der Magier kann einen lebenden Ast auswählen und ihn zu einem Stab der Macht formen. Der Ast lebt weiter und wächst auch noch weiter, nachdem er mit diesem Spruch herausgelöst wurde, indem er seine Energie und Lebenskraft direkt aus der Grundmagie zieht. Der Stab wird durch die entsprechenden Zauber dieser Liste geformt. Wenn der Stab erschaffen wird, kann der Magier ihn mit Grundmagie `beleben`. Der Stab kann seiner Stufe entsprechende Zauber speichern und auslösen und erhält Abenteuerpunkte durch dieses Zaubern. Nur der Magier kann sich auf den Stab einstimmen. Jeder andere, der den Stab benutzen will, erhält einen kritischen Treffer `E` durch Licht/Elektrizität. Wenn der Stab zerstört wird, ist der Magier für 1KR pro Stufe des Stabes benommen und auf -35 für 3 Wochen.
30) Wahre Pflanzenform (F)[3879] R: 3m / D: 1min/St
Wie Pflanzenform, aber das Ziel kann seine Größe um bis zu 10 m erhöhen oder auf 15 cm heruntersetzen, mit einer Geschwindigkeit von 30 cm pro KR.
35) Wahre Baumtür (F)[3880] R: 3m / D: -
Wie Baumtür I, aber Reichweite sind 1,5 Km pro Stufe.
40) Wahres Holz kontrollieren (M)[3881] R: 30m / D: 1min/St
Wie Holz kontrollieren I, aber der Magier kann eine Anzahl von bis zu seiner Stufe hölzerne Objekte kontrollieren.
45) Wahres schnelles Wachstum (F)[3882] R: V / D: P
Wie schnelles Wachstum, aber es betrifft entweder sämtliche Pflanzen in 3 m pro Stufe Umkreis oder alle Pflanzen einer Art in 1,5 Km Umkreis.
50) Holz formen meistern (F)[3883] R: V / D: 1KR/St
Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Wissen über Metall (Metal Lore) [RCI183]

1) Metall analysieren (I)[3884] R: B / D: -
Gibt an, wo, wann und wie das Metallobjekt bearbeitet wurde.
2) Rosten (F)[3885] R: 30m / D: C
Ein metallisches Objekt wird permanent oxidiert mit einer Geschwindigkeit von 15,625 (2,5 x 2,5 x 2,5) cm3 pro Minute.
3) Metall schärfen I (F)[3886] R: B / D: 24h
Der Magier schärft magisch eine metallene Klinge. +1 nichtmagischer Bonus (normalerweise nicht kumulativ mit anderen Waffenboni). Darf nur auf scharfe Waffen angewandt werden.
4) Metall lokalisieren (P)[3887] R: 3m/St / D: 1min/St
Gibt die Richtung und Entfernung zu jeder Metallerzader in Reichweite an.
5) Metall verbiegen (F)[3888] R: 30m / D: P
Magier kann ein Metallobjekt verbiegen. Objekt muß Stangenförmig, Plattenförmig, Klingenförmig oder ähnlich geformt sein. Ein Würfel kann nicht verbogen werden.
6) Metallbolzen (E)[3889] R: 30m / D: -
Ein Bolzen aus Metall entspringt der Handfläche des Magiers. Wird wie ein normaler Bolzen einer Leichten Armbrust behandelt (Angriff mit Elementenangriffstabelle, Trefferpunkte auf der Tabelle für leichte Armbrust, Kraft = Ergebnis des Angriffwurfes (unmodifiziert). Wenn der Bolzen entstanden ist, wird er wie ein normaler Angriff mit Fernkampfwaffen behandelt.
7) Metall schärfen III (F)[3890] R: B / D: 24h
Wie Metall schärfen I, wirkt aber auf drei Waffen mit Bonus +1, bei zwei Waffen auf eine +1 und eine +2 oder auf eine +3.
8) Metallwall (E)[3891] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft einen Metallwall der Maße 3 x 3 x 0,3 m, der auf einer festen Oberfläche stehen muß.
9) Wahres Rosten (F)[3892] R: 0 / D: C
Wie Rosten, aber alles Metall in 0,3 m pro Stufe Umkreis um den Magier beginnt zu rosten, mit einer Geschwindigkeit von 0,03m3 pro Minute.
10) Wahres Metall verbiegen (F)[3893] R: 30m / D: P
Wie Metall verbiegen, betrifft aber bis zu Stufe Objekte.
11) Metallbolzen (100m) (E)[3894] R: 100m / D: -
Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 100 m.
12) Metall schärfen V (F)[3895] R: B / D: 24h
Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +5.
13) Metallsprache (I)[3896] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann sich mit irgendeinem intelligenten metallenem Objekt unterhalten.
14) Wahrer Metallwall (E)[3897] R: 30m / D: P
Wie Metallwall, aber Dauer ist permanent.
15) Metallfeuer (F)[3898] R: 30m / D: 1min/St
Läßt jedes metallene Objekt bis zu 0,5 Kg pro Stufe in Flammen ausbrechen. Wenn das Objekt an einem Lebewesen ist, bekommt es einen Widerstandswurf, wenn dieser fehlgeht, so bekommt das Wesen einen krit. Treffer durch Hitze. Schwere je nach Stelle, an der das Objekt getragen wird.
16) Metallbolzen (150m) (E)[3899] R: 150m / D: -
Wie Metallbolzen, aber mit Reichweite 150 m.
17) Metall zerschmettern (F)[3900] R: 30m / D: -
Wie Metall-feuer, aber das Metall wird zerschmettert und das Wesen bekommt kritische Treffer durch Aufprall.
18) Wahres Metall schärfen (F)[3901] R: B / D: 24h
Wie Metall schärfen III, aber mit einem Gesamtbonus von +1 pro Stufe des Magiers.
19) Triade der Metallbolzen (E)[3902] R: 30m / D: -
Wie Metallbolzen und wie eine normale Bolzentriade.
20) Metall desintegrieren (F)[3903] R: 30m / D: P
Desintegriert 0,03 m3 pro Stufe Metall
25) Metallsicht (I)[3904] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch 2,5 cm pro Stufe Metall sehen.
30) Eckenmetallbolzen (E)[3905] R: 100m / D: -
Wie Metallbolzen (100m) und wie ein normaler Eckenbolzen.
35) Wahres Metallfeuer (F)[3906] R: 30m / D: 1min/St
Wie Metallfeuer, betrifft aber Stufe Ziele.
40) Verfolgender Metallbolzen (E)[3907] R: 100m / D: -
Wie Eckenmetallbolzen und wie ein normaler verfolgender Bolzen.
45) Metallsturm (E)[3908] R: 1 / D: 1h
Beschwört die Mächte der Natur in einem furchtbaren Gewitter: schwerer Regen, Metallhagel (krit. Treffer `D` durch Aufprall), 40 - 100 km/h Windgeschwindigkeit, Blitze (zufällig) und ein Blizzard (wenn Klima stimmt). Kann um bis zu 1h pro Stufe verlegt werden bei den Spruchvorbereitungen.
50) Metall meistern (F)[3909] R: V / D: 1KR/St
Der Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen, einen pro Kampfrunde.

Wissen über Stein (Stone Lore) [RC183]

1) Stein analysieren (I)[3910] R: B / D: -
Gibt an, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
2) Stein zerpulvern I (R) (F)[3911] R: 30m / D: P
Verwandelt 0,3 m3 Stein in feines Pulver oder umgekehrt.
3) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
4) Stein formen (F)[3913] R: B / D: C
Der Magier kann 0,03 m3 pro Stufe Stein formen, indem er ihm mit seinen Händen eine neue Form gibt. Die Festigkeit dabei ist die von Lehm und der Stein kann während des Formens nicht brechen.
5) Über Stein gehen (F)[3914] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann auf steinigen Oberflächen bis zu einer Schräge von 60° normal gehen, als wäre es auf ebenem Grund.
6) Stein zu Erde (R) (F)[3915] R: 30m / D: P
Der Magier kann 3m3 Stein in fest gepackte Erde verwandeln oder umgekehrt. Die Umwandlung geschieht graduell innerhalb von 3 KR.
7) Steinwall (E)[5041] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft einen Wall aus Steinen, bis zu 3mx3mx(1m am Boden, 30cm oben). Ein Mann kann innerhalb von 200 KR ein 30cm großes Loch graben.
8) Über Stein rennen (F)[3917] R: 3m / D: 1min/St
Wie Über Stein gehen, aber Ziel kann rennen.
9) Stein zerpulvern II (R) (F)[3918] R: 30m / D: P
Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein.
10) Steintür (F)[3919] R: B / D: P
Erschafft einen Durch-gang durch Stein mit den Maßen 1 x 2 x 0,3 m.
11) Stein zerschmettern (F)[3920] R: 3m / D: -
Läßt ein steinernes Objekt zersplittern. Intelligente Steinobjekte haben einen Resistenzwurf.
12) Stein desintegrieren (F)[3921] R: 30m / D: P
Desintegriert 3m3 Stein.
13) Wahrer Steinwall (E)[3922] R: 30m / D: P
Wie Steinwall, ist aber permanent.
14) Risse erzeugen (F)[3923] R: 30m / D: P
Läßt in 3 m3 Stein Risse entstehen.
15) Steinsprache (I)[3924] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann sich mit einem intelligenten Stein unterhalten.
16) Stein zu Schlamm (R) (F)[3925] R: 30m / D: P
Wie Stein zu Erde, verwandelt den Stein aber in Schlamm oder umgekehrt.
17) Stein zerpulvern III (R) (F)[3926] R: 30m / D: P
Wie Stein zerpulvern I, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
18) Wahre Steintür (F)[3927] R: B / D: P
Wie Steintür, hat aber die Maße 2 x 4 x 3 m.
19) Wahres Stein formen (F)[3928] R: B / D: C
Wie Stein formen, betrifft aber 3 m3 Stein pro Stufe.
20) Steinsicht (U)[3929] R: 3m / D: 1min/St
Ziel kann durch 2,5 cm Stein pro Stufe sehen.
25) Erdbeben (F)[3930] R: 30m/St / D: 1 KR
Verursacht ein sehr kleines Erdbeben, das sehr fragile Gebilde einstürzen lassen kann (kann sehr erschreckend sein). Beträgt ungefähr 5.5 auf der Richter Skala.
30) Steintunnel (F)[3931] R: B / D: 1min/St
Erschafft einen geraden Tunnel durch Stein, 1,2 m Durchmesser und 15 m pro Stufe lang.
35) Große Risse (F)[3932] R: 100m / D: P
Eine Erdspalte öffnet sich im Boden (bis zu 3 m / Stufe tief, 30 cm / Stufe breit, und 6 m / Stufe lang). Die Spalte öffnet sich innerhalb von 2 KR. Der Magier kann sich 3 KR konzentrieren und die Spalte schließen.
40) Schweres Erdbeben (F)[3933] R: B / D: V
Der Magier kann ein Erdbeben erschaffen, mit dem Punkt, den er berührt als Epizentrum. Das Erdbeben kann um bis zu 1KR pro Stufe verschoben werden. Die Schwere des Erdbebens wird mit einem W% ausgewürfelt: (01-20)=5,5 , (21-45)=6 , (46-65)=6,5 , (66-80)=7 , (81-90)=7,5 , (91-95)=8 , (96-98)=8,5 , (99-100)=9
45) Wahrer Steintunnel (F)[3934] R: B / D: P
Wie Steintunnel, ist aber permanent, hat einen Durchmesser von 0,3m pro Stufe und ist bis zu 30 m pro Stufe lang.
50) Wahres Steintunnel formen (F)[3935] R: B / D: P
Wie Wahrer Steintunnel, aber der Magier kann dem Tunnel eine beliebige Form geben (Kurven, Verengungen usw.).

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

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.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SI72]

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 Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
Magier kann 0,03m³ 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.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SIZ4]

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

Runen (Rune Mastery) [SIZ3]

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) [SK3]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen 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 Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
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 Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
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 Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (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 Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
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 Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) 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 Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SK5]

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

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SK2]

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) [SI74]

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) [SI76]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SI75]

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

Wohltaten (Pleasures) [RCW67]

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 Abhängigkeitsfakor 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 Abhängigkeitsfakor 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 Abhängigkeitsfakor 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.