Kriegsmagier

(Halbzauberer der Grundmagie) [Warrior Mage, Herkunft: Companion II, Seite 6]

Ein Kriegsmagier ist ein Halbzauberer mit gleich großen Fähigkeiten in der Magie und im Kampf, was ihn zu einem starken Verbündeten oder gefährlichen Gegner macht. Seine Zauber helfen ihm beim Kampf, verbessern seine Sinne, dienen der Fortbewegung, wirken auf den Geist der Gegner ein oder beherrschen die Elemente.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Berührung des Geistes Mind's Touch	RCII-74	20	Bewegungen verbessern Movement Enhancement	RCII-72	23	Fortbewegung Highriding	RCII-75	21
Kampf verbessern Combat Enhancement	RCII-72	26	Klinge des Kriegers Warrior's Blade	SUC-50	21	Körpererneuerung Body Renewal	SL-92	19
Sinne verbessern Sense Enhancement	RCII-73	21	Waffen meistern Weapon Mastery	SUC-51	23	Wege der Elemente Elemental Ways	RCII-74	21

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

Berührung des Geistes (Mind's Touch) [RCH74]

1) Halten I (F)[4920] R: 30m / D: 1min/St
   Ein Druck von 0,5 Kg pro Stufe wirkt auf einen Gegenstand ein. Der Druck wirkt nur in eine Richtung. Bewegungen des Ziels sind nicht möglich.
2) Schlaf VI (M)[3765] R: 30m / D: V / WW:10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 6 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
3) Art Bezaubern (M)[4922] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
4) Telekinese I (F)[4923] R: 30m / D: 1min/St
   Magier kann ein Objekt bis 0,5 Kg / Stufe mit einer Geschwindigkeit von 0,3m / Stufe / Sekunde bewegen, ohne schneller werden zu können. Wenn der Magier aufhört, sich zu konzentrieren, verhält sich der Gegenstand wie unter dem Zauber Halten.
5) Suggestion (M)[4924] R: 3m / D: V
   Das Ziel wird einen einfachen Befehl, der nicht komplett gegen ihn gerichtet ist, befolgen (keine Selbstmordaktion o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Art halten (M)[4926] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
8) Telekinese II (F)[4927] R: 30m / D: 1min/St
   Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 2,5 Kg pro Stufe bewegen.
9) Art beherrschen (M)[4928] R: 30m / D: 10min/St
   Das Ziel muß dem Magier gehorchen wie in Suggestion.
10) Telepathie I (M)[4929] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die Oberflächengedanken des Ziels lesen. Gelingt der WW um > 25, so bemerkt es, was versucht wird. Besteht der Kontakt, ist die Reichweite 3m pro Stufe.
11) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
    Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
12) Wahres Bezaubern (M)[4931] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Art Bezaubern, wirkt aber auf alle denkenden Lebewesen.
13) Halten II (F)[4932] R: 30m / D: 1min/St
    Wie Halten I, übt aber 2,5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
14) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
15) Telepathie II (M)[4934] R: 3m / D: 1min/St (C)
    Wie Telepathie I, aber mit Dauer 1 Minute pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 15m pro Stufe.
20) Telekinese III (F)[4935] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Telekinese I, aber Magier kann bis zu 5 Kg pro Stufe bewegen und die Dauer ist 10 Minuten pro Stufe.
25) Halten III (F)[4936] R: 30m / D: 10min/St
    Wie Halten I, übt aber 5 Kg Druck auf einen Gegenstand aus.
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P
    Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)
30) Telepathie III (M)[4937] R: 3m / D: 10min/St (C)
    Wie Telepathie I, aber mit Dauer 10 Minuten pro Stufe und einer Kontaktreichweite von 30m pro Stufe.
50) Wahre Telepathie (M)[4938] R: 3m / D: 1h/St (C)
    Wie Telepathie I, aber mit einer Dauer von 1 Stunde / Stufe und Kontaktreichweite von 1,5 Km / Stufe.

Bewegungen verbessern (Movement Enhancement) [RCH72]

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

Fortbewegung (Highriding) [RCH75]

1) Landen (F *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Schweben (F)[4963] R: 3m / D: 10min/St
   Das Ziel kann sich für die Dauer des Spruches auf dem Wind treiben lassen. Es kann weder die Richtung, noch die Geschwindigkeit des Treibens beeinflussen.
3) Fliegen I (F)[4964] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann mit 10m/KR fliegen.
4) Distanzloser Schritt I (F)[4965] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
5) Fliegen II (F)[4966] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Plattform I (F)[4967] R: 3m / D: 10min/St
   Der Magier kann eine transparente Plattform aus Energie schaffen, die das doppelte Gewicht des Magiers trägt. Die Plattform ist unbeweglich und rund mit einem Durchmesser von 6m. Sie kann (Gewicht des Magiers x2) Trefferpunkte hinnehmen, bis sie zerstört ist.
7) Distanzloser Schritt II (F)[4968] R: 3m / D: -
   Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 60m.
9) Fliegen III (F)[4969] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann mit 50m/KR fliegen.
10) Tür I (F)[4970] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Distanzloser Schritt I, aber Magier kann auch durch Hindernisse hindurch, indem er die exakte Distanz (max. 30m) angibt.
11) Distanzloser Schritt III (F)[4971] R: 3m / D: -
    Wie oben, aber mit einer maximalen Entfernung von 100m.
12) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
12) Teleportation I (F)[4972] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: folgende Fehler-chancen: Platz nie gesehen (nur beschrieben) :50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1 Jahr):0.01%. Bei einem Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
13) Fliegen IV (F)[4973] R: S / D: 1min/St
    Magiekundiger kann mit 100m/KR fliegen.
14) Tür II (F)[4974] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Tür I, aber die max. Entfernung beträgt 60m.
15) Plattform II (F)[4975] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform I, aber der Magier kann mit einer KR Konzentration die Plattform auf- und abwärts mit einer Geschwindigkeit von 3m/KR bewegen, jedoch nicht horizontal. Er kann sie jedoch in jede Richtung rotieren lassen.
20) Teleportation III (F)[4976] R: 3m / D: -
    Wie Teleportation I, nur kann der Magier 3 Ziele auf einmal teleportieren.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Plattform III (F)[4977] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform II, aber der Magier kann sie in jede Richtung mit einer Geschwindigkeit von 30m pro Kampfrunde bewegen.
30) Große Teleportation (F)[4978] R: 15m / D: -
    Wie Teleportation I, nur kann der Magier 20 Ziele auf einmal teleportieren.
35) Plattform IV (F)[4979] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Plattform III, aber der Magier braucht sich nicht zu konzentrieren und die Geschwindigkeit ist 100m pro KR.
50) Wahre Teleportation (F)[4980] R: 15m / D: -
    Wie Große Teleportation, nur hat der Spruch keine Entfernungsbegrenzung.

Kampf verbessern (Combat Enhancement) [RCH72]

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

Klinge des Kriegers (Warrior's Blade) [SUC50]

1) Verzauberung (F)[4088] R: B / D: P
   Der Magier verzaubert eine Waffe, die damit seine "Klinge des Kriegers" wird. Die Waffe erhält einen Bonus von +1 / Stufe des Magiers (zu dem Zeitpunkt, an dem die Waffe verzaubert wurde) auf Attacke und Parade. Steigt der Magier eine Stufe auf und möchte den Bonus erhöhen, muß er den Zauber noch einmal sprechen. Der Zauber der Waffe wirkt nur in der Hand des Magiers.
2) Waffenlicht (F)[4089] R: B / D: 10 min/St
   Läßt die Waffe des Magiers leuchten. Der Magier kann die Stärke des Lichts vom Kerzenlicht bis zur Fackel variieren.
3) Persönliche Bindung (F)[4090] R: B / D: P
   Der Magier bindet die Waffe an sich. Jeder andere, der sie benutzt, hat einen Malus von -1 pro Stufe des Magiers.
4) Werfen (F *)[4091] R: B / D: 1 KR/St
   Der Magier kann seine Waffe für die Dauer des Spruchs werfen. Mindestens 10 m weit, maximal (Körperkraft / 3) m weit. Die Waffe attackiert (1x) normal, mit einer vorangegangenen Fernkampfprobe. Der Magier kann die Waffe in einer KR mehrmals werfen, ein Wurf dauert 2 s extra.
5) Spalter (F)[4092] R: ? / D: ?
   Die Waffe des Magiers schneidet Holz wie eine Axt, bricht Stein wie ein Meißel, oder gräbt in Erde wie Spaten.
6) Klingenzauber(F)[4093] R: B / D: V
   Der Magier kann einen Zauber in seiner Klinge speichern. Kein anderer Zauber kann gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist. Der Speicherspruch kostet denselben Betrag an Energiepunkten, wie der zu speichernde Spruch.
8) Reparatur (F)[4094] R: B / D: P
   Magier kann jeden Schaden an seiner Waffe reparieren und ein abgebrochenes Stück von bis zu 2,5 cm Länge pro Stufe wieder anfügen.
10) Elementenangriffszauber (F *)[4095] R: B / D: V
    Der Magier kann seinen nächsten Elementenangriffszauber (falls er welche beherrscht) durch die Waffe schicken (ohne sie zu beschädigen). Es sieht so aus, als ob die Waffe das Element aussendet.
11) Geschoß parieren (F *)[4096] R: B / D: 1 KR/St
    Magier kann für die Dauer dieses Spruchs gegen Geschoße mit seiner Klinge eine normale Nahkampfparade machen.
12) Erweiterter Schlag (F)[4097] R: B / D: 1 KR/ 2 St
    Der Magier kann einen weiteren Wurf eines kritischen Treffers (-20 auf den Wurf) machen, wenn diese Waffe gerade einen kritischen Treffer verursacht hat.
13) Körperscheide (F *)[4098] R: B / D: P
    Der Magier absorbiert seine Waffe mit seinem Körper. Will er die Waffe `ziehen`, so muß er den Zauber nochmal sprechen. Das Gewicht der Waffe wird auf das Gewicht des Magiers aufgeschlagen.
14) Spezifischer Treffer (F *)[4099] R: B / D: V
    Der Magier kann seinen nächsten kritischen Treffer um bis zu Stufe Punkte verändern. Der Spieler muß die Korrektur `blind` machen, d.h. er darf nicht vorher in der Tabelle nachsehen, sondern muß direkt sagen, um wieviel Punkte er nach oben oder unten wechseln will.
15) Rückkehr (F)[4100] R: B / D: V
    Die Waffe kehrt in die Hand des Magiers zurück (per Teleportation) von einem beliebigen Punkt bis zu 150 km vom Magier entfernt.
16) Hammerschlag (F)[4101] R: B / D: 1 Attacke
    Der Magier kann die Trefferpunkte seiner nächsten Attacke um bis zu (Stufe / 5) multiplizieren (+1x pro 5 Stufen).
17) Zauberspalter (F)[4102] R: B / D: V
    Die nächste Attacke des Magiers gegen ein verzaubertes Objekt läßt dieses einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, oder der Zauber wird gebrochen.
18) Wirbelwind (F)[4103] R: B / D: 1 KR
    Der Magier geht für eine KR in Trance, in der er (Stufe / 5) mal so schnell ist, (Stufe / 5) mal so viele Attacken machen kann und (Stufe / 5) mal soviel Pool hat.
19) Waffenspalter (F)[4104] R: B / D: 1min/St
    Wenn eine Waffe die Attacke der Klinge pariert, so muß sie einen WW machen, oder sie zerbricht.
20) Geformter Treffer (F)[4105] R: B / D: V
    Die nächste kritische Attacke wird auf einer Tabelle nach Wahl des Magiers ausgewürfelt.
25) Elementenparade (F)[4106] R: B / D: 1 Parade
    Vom nächsten Elementenangriffsspruch gegen den Magier wird sein Pool der Waffe abgezogen.
30) Tanzende Waffe (F)[4107] R: B / D: 1 KR/St
    Die Waffe des Magiers wird für die Dauer des Zaubers `tanzen`. Der Magier muß eine KR lang normal mit der Waffe kämpfen, bevor er sie `tanzen` lassen kann. Die Waffe kämpft mit dem halben Pool des Magiers und nimmt 5 Punkte pro Stufe des Magiers an Trefferpunkten hin, bevor der Zauber schwindet. Wenn dieser Spruch einmal gesprochen ist, kämpft die Waffe, bis die Dauer des Spruchs um ist, oder sie die entsprechenden Trefferpunkte hat einstecken müssen. Der Magier kann diesen Spruch nicht beenden, und auch nach dem Tod des Magiers kämpft die Waffe weiter.
50) Zauber parieren (F)[4108] R: B / D: 1 Parade
    Der Pool des Magiers wird von nächsten Angriffszauber gegen ihn abgezogen

Körpererneuerung (Body Renewal) [SL92]

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

Sinne verbessern (Sense Enhancement) [RCH73]

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

Waffen meistern (Weapon Mastery) [SUC51]

1) Art speichern (I *)[4463] R: S / D: P
   Speichert die Individuellen Merkmale einer Waffe und ihrer Handhabung, für den späteren Gebrauch. Dieser Spruch muß bei jeder Waffenart, die der Magier lernen will gesprochen werden. Der Magier muß die Waffe und ihre Handhabung sehen können, um sie zu speichern. Er kann die Waffe dann mit Grundpool plus 10 benutzen.
2) Handschuhe (F *)[4464] R: 3m / D: 1 KR/St
   Erschafft ein Paar eiserner Handschuhe aus magischer Energie für die Dauer des Spruchs. Nachdem der Zauber vollendet ist, erscheinen sie irgendwo innerhalb des Radius: Zu Füßen des Magiers, an den Händen des Ziels, im Rucksack, im Essen usw.
3) Dolch (F *)[4465] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Dolch.
4) Kurzschwert (F *)[4466] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzschwert.
5) Handaxt (F *)[4467] R: 3m / D: 1 KR/5
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Handaxt.
6) Keule (F *)[4468] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Keule.
7) Schleuder (F *)[4469] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Schleuder.
8) Kampfstab (F *)[4470] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kampfstab.
9) Speer (F *)[4471] R: 3m / D: 1 KR/St
   Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Speer.
10) Art lernen I (I *)[4472] R: 3m / D: 1 KR/St
    Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 20 handhaben.
11) Breitschwert (F *)[4473] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Breitschwert (entspricht auch einem Schwert).
12) Kriegsbeil (F *)[4474] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegsbeil.
13) Kurzbogen (F *)[4475] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kurzbogen.
14) Lanze (F *)[4476] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint eine Lanze.
15) Art lernen II (I *)[4477] R: 3m / D: 1 KR/St
    Mithilfe dieses Spruchs kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe mit Grundpool plus 30 handhaben.
16) Schild (F *)[4478] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Schild.
17) Langbogen (F *)[4479] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Langbogen.
18) Zweihänder (F *)[4480] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Zweihänder.
19) Kriegshammer (F *)[4481] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie Handschuhe, aber es erscheint ein Kriegshammer.
20) Kleine zeitweilige Veränderung (F *)[4482] R: 3m / D: 1 KR/St
    Irgendeine der oben genannten Waffen wird hierdurch zu einer Waffe +(Stufe/2). Ein Magier der 30. Stufe könnte also einen Langbogen +15 erschaffen.
25) Waffe machen (F *)[4483] R: 3m / D: 1 KR/St
    Hiermit kann der Magier eine `gespeicherte` Waffe erschaffen. Nur individuelle Waffen können erschaffen werden (keine Ballistae oder Katapulte usw.).
30) Zeitweilige Verzauberung (F *)[4484] R: 3m / D: 1 KR/St
    Wie kleine zeitweilige Veränderung, erschafft aber Waffen mit einem Bonus +1 pro Stufe. Ein Magier der 30. Stufe könnte also ein Kriegsbeil +30 erschaffen.
50) Kritischer Treffer (F *)[4485] R: 3m / D: 1 KR/St
    Läßt jede der durch die niedrigeren Sprüche erschaffenen Waffen einen zusätzlichen Kritischen Treffer nach Wahl des Magiers verursachen. Der Magier kann nur einen Spruch Kritischer Treffer aktiv haben. Kann auch auf Fernkampfwaffen angewendet werden.

Wege der Elemente (Elemental Ways) [RCI74]

1) Projiziertes Licht (F)[5028] R: S / D: 10min/St
   Aus der Handfläche des Magiers kommt ein Lichtstrahl. 15m effektive Reichweite.
2) Schockbolzen (E)[5029] R: 1,5m/2 / D: -
   Ein Bolzen aus intensivem, gebündeltem Licht entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Schock.
3) Nebel (F)[5030] R: 30m / D: P
   Erschafft dichten Nebel mit 3m/Stufe Radius.
4) Licht / Dunkelheit (F)[5031] R: B / D: 10min/St
   Entweder wird ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt erleuchtet (Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht), oder alle Schatten in der Reichweite vertiefen sich (Bonus auf Tarnen +25).
5) Wasserbolzen (E)[5032] R: 1,5m/5 / D: -
   Ein Bolzen aus Wasser entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Wasser.
6) Wolke der Benommenheit (1,5m) (E)[5033] R: 3m / D: 6KR
   Erschafft eine Gaswolke mit 1,5m Radius: In der 1. und 2. Kampfrunde bekommt jeder, der mit ihr in Berührung kommt einen krit. Treffer `C` durch Licht (Elektrizität), in der 3. und 4. KR einen krit. Treffer `B` und in der 5. und 6. KR einen krit. Treffer `A`. Sie driftet mit dem Wind. Sie braucht eine Kampfrunde um sich zu formen. Jeder kann dann versuchen, das Gebiet zu verlassen, ohne Schaden zu nehmen. Danach bekommt jeder den in der entsprechenden KR angegebenen Schaden.
7) Eisbolzen (E)[5034] R: 1,5m/7 / D: -
   Ein Bolzen aus Eis entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eis.
8) Feuerbolzen (E)[5035] R: 1,5m/8 / D: -
   Ein Feuerbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuer.
9) Kälteball (E)[5036] R: 1,5m/9 / D: -
   Ein 30cm großer Ball aus Kälte schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein 6m großes Gebiet ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Eisball.
10) Vakuum (3m) (F)[5037] R: 1,5m/10 / D: -
    Erschafft ein Beinahe-Vakuum mit 1,5m Radius. Jeder im Radius bekommt einen kritischen Treffer `B` durch Aufprall, wenn die Luft verdrängt wird, und wieder zurückströmt.
11) Feuerball (E)[5038] R: 1,5m/11 / D: -
    Ein 30cm großer Feuerball schießt aus der Handfläche des Magiers. Explosion wirkt auf ein Gebiet mit 3m Radius ein. Trefferergebnis auf der Angriffstabelle Feuerball.
12) Blitz (E)[5039] R: 30m / D: -
    Wie Schockbolzen, aber es schießt ein Blitz hervor, und Trefferergebnis wird auf der Angriffstabelle Licht nachgeschlagen.
13) Feuer- / Eis- Klinge (E)[5040] R: B / D: 1min/St
    Der Magier kann seine Waffe mit Flammen oder glitzerndem Eis überziehen und verursacht so bei einem kritischem Treffer zusätzlich einen Schaden durch Feuer bzw. Eis (event. auch mit weiterem kritischem Treffer, je nach gewürfeltem).
14) 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.
15) Elementendiener (F)[5042] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft einen `Diener` (ein sehr geringes Element) aus einer nahen Quelle des Elements wie in C&T (als `servant Spirit`) beschrieben.
17) Feuersturm (E)[5043] R: 1,5m/17 / D: 1KR/St
    Erschafft einen Kubus (bis zu 3x3x3m), in dem kleine Flammenbällchen herabregnen. Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Hindurchgehende bekommen einen kritischen Treffer `B` durch Hitze.
19) Kälte rufen (E)[5044] R: 1,5m/19 / D: 1KR/St
    Erschafft einen Kältekubus (bis 6x6x6m). Der Kubus braucht eine ganze KR um sich aufzubauen und zu wirken. Für jede KR innerhalb des Kubus wird ein kritischer Treffer `A` durch Kälte ausgewürfelt.
20) Magisches Licht (F)[5045] R: B / D: 1min/St
    Wie Licht, aber Radius ist 30m und Dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
25) Wahrer Steinwall (E)[5046] R: 1,5m/25 / D: P
    Wie Steinwall, ist aber Permanent.
30) Magische Dunkelheit (F)[5047] R: B / D: 1min/St
    Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nichtmagisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
50) Elemente meistern (F E)[5048] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste einsetzen.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SI76]

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) [SKZ2]

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) [SL74]

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) [SL73]

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) [SL73]

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) [SL75]

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) [SL72]

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) [SL74]

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) [SL76]

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) [SK75]

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) [RCK067]

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.