

## Mönche

### (Halbzauberer der Göttermagie) [Monk, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Mönche verbinden die Grundmagie mit der Waffenkunst. Ihre Sprüche haben mit Beweglichkeit und der Kontrolle des eigenen Körpers und Geistes zu tun, während ihre Waffenkünste sich größtenteils auf unbewaffneten, ungerüsteten Kampf beschränken.

#### Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Ausweichen / Flucht Evasions	SL-91 18	Die Brücke des Mönchs Monk's Bridge	SL-93 19	Körpererneuerung Body Renewal	SL-92 19
Körperfähigkeiten Body Reins	SL-92 19	Meister des waffenlosen Kampfes Martial Mastery	SUC-66 19	Mönchsinne Monk's Sense	SL-91 19

#### offene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Entdeckung meistern Detection Mastery	SL-38 21	Erhabene Bewegungen Lofty Movements	SL-40 14	Gesetz der Barriere Barrier Law	SL-38 20
Gesetz der Natur Nature's Law	SL-42 19	Krankheiten / Gifte heilen Purifications	SL-39 20	Spruchschutz Spell Defense	SL-40 21
Wege der Geräusche Sound's Ways	SL-41 15	Wege der Heilung Concussion's Ways	SL-42 20	Wege des Lichts Light's Ways	SL-41 19
Wege des Wetters Weather Ways	SL-39 19	Wohltaten Pleasures	RCIV-67 23		

# Grundlisten

## Ausweichen / Flucht (Evasions) [S]1

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

## Die Brücke des Mönchs (Monk's Bridge) [S]3

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

## Körpererneuerung (Body Renewal) [S1q2]

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

## Körperfähigkeiten (Body Reins) [S1q2]

- 1) Balance (U \*) [5364] R: S / D: V  
Addiert 50% zu einer Probe für ein langsames Manöver (z.B.: Auf dem Dachfirst gehen)
- 2) Muskelkontrolle (U c) [5365] R: S / D: C  
Zauberer kann seine Muskeln, Extremitäten und seinen Rumpf ein wenig verändern. Hilft beim Entfesseln oder bei durchqueren winziger Räume. 25-50 Bonus auf Entfesseln.
- 3) Konzentration I (U \*) [5366] R: S / D: V  
Addiert 10 zu irgendeinem Manöver (kein Kampf), es kann nichts anderes in dieser Kampfrunde getan werden.
- 4) Schmerzlosigkeit 25% (S \*) [5367] R: S / D: 1min/4  
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
- 5) Gesicht verändern (P \*) [5368] R: S / D: 1 h  
Erlaubt es dem Zauberer, sein Gesicht so zu verändern, daß er jemand anderem gleicht.
- 6) Wasserlunge (P \*) [5369] R: S / D: 1min/6  
Zauberer atmet Wasser, aber keine Luft mehr während des Spruchs.
- 7) Konzentration II (U \*) [5370] R: S / D: V  
Wie Konzentration I mit Bonus 20.
- 8) Stärke II (P \*) [5371] R: S / D: 1min  
Verdoppelt Stärke des Zauberers.
- 9) Schmerzlosigkeit 50% (S \*) [5372] R: S / D: 1min/9  
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
- 10) Körper verändern (P) [5373] R: S / D: 1 h  
Wie Gesicht verändern, aber der gesamte Körper kann leicht verändert werden, um sich der gewünschten hominoiden Rasse anzupassen. (25% der Körpermasse)
- 11) Konzentration III (U \*) [5374] R: S / D: V  
Wie Konzentration I mit Bonus 30.
- 12) Stärke III (P \*) [5375] R: S / D: 1min  
Verdreifacht Stärke des Zauberers.
- 13) Erwachen (S \*) [5376] R: S / D: -  
Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
- 15) Schmerzlosigkeit 75% (S \*) [5377] R: S / D: 1min/15  
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
- 20) Selbsterhaltung (H S \*) [5378] R: S / D: V  
Nach Erhalt eines tödlichen Treffers fällt der Zauberer in ein Koma, bis er geheilt wurde oder sein Gehirn zerstört wurde.
- 25) Konzentration V (U \*) [5379] R: S / D: V  
Wie Konzentration I mit Bonus 50.
- 30) Stärke IV (P \*) [5380] R: S / D: 1min  
Vervierfacht Stärke des Zauberers.
- 33) Heldenmut (FH) \* [26099] R: 10m / D: 3 KR  
Für die Dauer des Spruchs bekommen alle in Reichweite, die der Zauberkundige ausgewählt hat, nur noch halben Schaden durch physische Angriffe, verursachen doppelten Schaden im Nahkampf und bekommen einen Bonus von 1 auf alle Angriffs- und Paradedwürfe.
- 50) Wahre Schmerzlosigkeit (S \*) [5381] R: S / D: 1min/50  
Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

## Meister des waffenlosen Kampfes (Martial Mastery) [SU66]

- 1) Stand (U \*) [5382] R: S / D: -  
Magier kommt sofort auf die Füße aus einer liegenden Position.
- 2) Attacke nach Hinten (U \*) [5383] R: S / D: -  
Magier kann in seinem Rücken attackieren, ohne sich umdrehen zu müssen.  
Magier erhält keinen Malus auf diese Attacke.
- 3) Gegner zu Fall bringen (U \*) [5384] R: S / D: -  
Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Magier mit seiner nächsten Attacke den Gegner zu Fall bringen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so liegt der Gegner am Boden und ist für 1 KR benommen.
- 4) Gegner entwaffnen (U \*) [5385] R: S / D: V  
Magier kann mit seiner nächsten Attacke (sie verursacht keinen Schaden) den Gegner entwaffnen. Gegner macht nach der (gelungenen) Attacke einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner entwaffnet.
- 5) Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (U \*) [5386] R: S / D: V  
Der nächste kritische Treffer des Magiers bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und läßt ihn zu Boden gehen. Wurf auf der Tabelle "Patzer ohne Waffen" für den Gegner.
- 6) Treffer der Benommenheit (U \*) [5387] R: S / D: V  
Gegner macht nach der nächsten gelungenen Attacke (kein Schaden) einen WW. Mißlingt dieser, so ist der Gegner für 1 KR / 10% Fehlwurf benommen.
- 8) Gegner zurücktreiben (U \*) [5388] R: S / D: V  
Nach der nächsten Attacke muß der Gegner einen WW machen. Mißlingt er, so wird er um 0,5 m pro 2% Fehlwurf zurückgetrieben.
- 9) Liegend attackieren (U \*) [5389] R: S / D: 1KR/St  
Magier kann für die Dauer dieses Spruchs im Liegen kämpfen, ohne Mali zu bekommen.
- 10) Stechender Treffer (U \*) [5390] R: S / D: V  
Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch spitze Waffen.
- 11) Finte (U \*) [5391] R: S / D: -  
Magier macht eine Finte vor seiner nächsten Attacke, ohne Pool dafür aufbringen zu müssen. Ansonsten normale Regeln für Finten.
- 12) Schneidender Treffer (U \*) [5392] R: S / D: V  
Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Schnittwaffen.
- 13) Geschoß abwehren (U \*) [5393] R: S / D: 1KR/St  
Magier kann für die Dauer dieses Spruchs frontalen Fernkampfattacken wie Nahkampfattacken ausweichen (voller Pool usw.).
- 14) Stumpfer Treffer (U \*) [5394] R: S / D: V  
Der nächste kritische Treffer, den der Magier macht, verursacht einen zusätzlichen kritischen Treffer durch Stumpfe Waffen.
- 15) Treffer aus der Bewegung (U \*) [5395] R: S / D: V  
Magier attackiert aus dem Lauf heraus oder aus einem Sprung heraus (entweder durch einen Zauber oder von einer Erhöhung herab). Magier muß eine Geschicklichkeitsprobe machen, bei deren Erfolg die Attacke stattfinden kann. Er erhält +1 TP pro 1m Anlauf oder +2 TP pro 1m Freier Fall. Der Magier darf keine Sprüche verwenden, die seinen Sturz mindern würden (Landung etc.), und ist nach der gelungenen Attacke (oder mißlungenen) den Auswirkungen seines Sturzes ausgesetzt. (Bei einem Angriff von einem 15m hohen Kliff erhält er einen Bonus von 30 TP auf seine Attacke, muß aber hinterher die Auswirkungen eines 15m tiefen Falls aushalten.)
- 17) Zerbrechender Treffer (U \*) [5396] R: S / D: V  
Nach dieser Attacke muß die Waffe des Gegners einen Bruchfaktorprobe machen.
- 19) Waffenloser Rückzug (U \*) [5397] R: S / D: C  
Magier hat für seinen Rückzug normale Parademöglichkeit (keine unparierbaren Attacken auf ihn).
- 25) Pool vergrößern (U \*) [5398] R: S / D: 1KR/St  
Magier erhält einen Bonus von +1 / Stufe auf jeden Pool für Waffenlosen Kampf für die Dauer dieses Spruchs.
- 30) Blitzschneller Angriff (U \*) [5399] R: S / D: -  
Magier kann als allererstes in der Kampfrunde angreifen, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist.
- 50) Stil wechseln (U \*) [5400] R: S / D: 1KR/St  
Magier kann seinen besten Pool einer Waffenlosen Kampfarmt für irgendeine andere Waffenlose Kampfarmt einsetzen.

## Mönchsinne (Monk's Sense) [SI9]

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

## offene Listen

### Entdeckung meistern (Detection Mastery) [S138]

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

### Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [S140]

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

## Gesetz der Barriere (Barrier Law) [S13]

- 2) Luftwall (E c)[5613] R: 15m / D: C  
Erschafft eine Wand aus dichter, aufgewühlter Luft (3x3x1m). Alle Attacken und Bewegungen hindurch werden halbiert.
- 4) Wasserwall (E c)[5614] R: 15m / D: C  
Erschafft eine Wand aus Wasser (3x3x1m). Alle Bewegungen und Attacken hindurch -80%.
- 5) Holzwall (E)[5615] R: 15m / D: 1min/St  
Erschafft eine Wand aus Holz bis zu einer Größe von 3x6x0.6m. Sie muß auf festem Untergrund stehen. Man kann sie durchbrennen (25W6 für ein 0.6m großes Loch), sie einschlagen (ca. 20 Attacken (Hieb)), oder sie umstürzen, wenn ein Ende nicht an einer Wand lehnt.
- 7) Erdwall (E)[5616] R: 15m / D: 1min/St  
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(1m unten, 30cm oben) aus fester Erde. Man kann sich nur durchbuddeln (10 KR für 1 Person ganz oben).
- 8) Eiswall (3x3m) (E)[5617] R: 15m / D: P  
Wie Holzwall, nur ist die Wand bis zu 3x3x(60cm unten, 30cm oben). Man kann sich durchschmelzen (50W6 Trefferpunkte), oder durchhacken (50 KR für 1 Person) oder sie umstürzen, wenn sie nicht an eine Wand gestützt ist.
- 10) Loch (E)[5618] R: 15m / D: P  
Erschafft ein Loch (18 m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis). Das gesamte Loch muß in Reichweite des Zauberers sein.
- 11) Wahrer Luftwall (E)[5619] R: 15m / D: 1min/St  
Wie Luftwall, aber Zauberer braucht keine Konzentration.
- 12) Steinwall (E)[5620] R: 15m / D: 1min/St  
Wie Holzwall, nur ist die Wand 3x3x0.3m groß. Man kann sich in 200 KR für 1 Person durchhacken.
- 13) Wahrer Wasserwall (E)[5621] R: 15m / D: 1min/St  
Wie Wasserwall, aber Magier braucht keine Konzentration.
- 14) Mystische Fesseln (F)[14285] R: 1,5m/St / D: 1min/St / WW:-20  
Das Ziel wird von Bänder aus Energie umhüllt. Um zu entkommen, muss dem Ziel ein Magieresistenzwurf gegen die Fesseln mit -20 gelingen. Wenn der Wurf misslingt, erleidet das Ziel einen kritischen Treffer durch Aufprall, dessen Kategorie durch die Höhe des Fehlwurfs festgelegt wird: 1-10=A, 11-20=B, 21-30=C, 31-40=D, 41+=E. Wenn bei dem Fluchtversuch Magie eingesetzt wird, erleidet das Ziel bei einem Fehlwurf drei getrennte kritische Treffer der oben angegebenen Kategorien durch Aufprall, Elektrizität und Hitze.
- 15) Wahrer Holzwall (E)[5622] R: 15m / D: P  
Wie Holzwall, aber Dauer ist permanent.
- 16) Klingen der Erde[25897] R: 30m / D: 10min/St  
Dieser Zauber lässt aus der Erde in einem Gebiet von 30 x 30 m² Dornen und Klingen herauswachsen (Der Mittelpunkt des Gebietes darf nicht mehr als 30m vom Zauberkundigen entfernt sein). Diese Klingen sind aus dem in dem Gebiet vorherrschendem Material (aber auf jeden Fall stark genug, um Verletzungen hervorzurufen). Wenn sich das Gebiet unter Wasser erstreckt, so erscheinen die Klingen dort. Gut 10 Klingen werden pro Quadratmeter erscheinen. Die meisten Tiere (und Kreaturen) werden dieses Gebiet nicht betreten. Jeder, der verrückt genug ist, dieses Gebiet durchqueren zu wollen, muss alle 2 Meter eine Geschicklichkeitsprobe +50 (oder Akrobatikprobe +25) ablegen. Misslingt diese, so bekommt er 1 W5 Treffer mit jeweils 2W12 Schaden (KT 6). Diese Treffer werden nur durch den Rüstungsschutz abgeschwächt.
- 17) Wahrer Erdwall (E)[5623] R: 15m / D: P  
Wie Erdwall, aber Dauer ist permanent.
- 18) Eiswall (6x6m) (E)[5624] R: 15m / D: P  
Wie oben, nur ist die Wand 6x6x(1.2m unten, 0.6m oben) groß.
- 20) Wahrer Steinwall (E)[5625] R: 15m / D: P  
Wie Steinwall, aber Dauer ist permanent.
- 22) Mystischer Käfig (F)[14293] R: 1,5m/St / D: 1min/St  
Erschafft einen Gitterkäfig aus Krafffeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.
- 25) Wälle verschmelzen (F)[5626] R: T / D: P  
Verschmilzt zwei Wälle (Naht kann bis 6m lang sein) oder verschmilzt aneinanderliegende Steine (bis30m³).
- 30) Gebogener Wall (E)[5627] R: 15m / D: P  
Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.
- 50) Krafffeldwall (F)[14295] R: 30m / D: 1KR/St  
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Krafffeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
- 60) Krafffeldsphäre (F)[26185] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Krafffeldwall, aber das Krafffeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.

## Gesetz der Natur (Nature's Law) [S14]

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

## Krankheiten / Gifte heilen (Purifications) [S139]

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

## Spruchschutz (Spell Defense) [S140]

- 1) Schutz I (D c)[5665] R: 3m / D: C  
Zieht 5 von allen Elementenangriffen gegen das geschützte Wesen ab, und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
- 2) Schutz I (3m r) (D c)[5666] R: 3m / D: C  
Wie Schutz I (D c), schützt aber alle Wesen in 3m Umkreis.
- 5) Schutz II (D c)[5667] R: 3m / D: C  
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 10.
- 7) Schutz II (3m r) (D c)[5668] R: 3m / D: C  
Wie Schutz I (3m r), aber Bonus ist 10.
- 8) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C  
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen 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.
- 9) 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.
- 10) Schutz III (D c)[5671] R: 3m / D: C  
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 15.
- 11) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C  
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen 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.
- 13) 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.
- 14) Schutz IV (D c)[5674] R: 3m / D: C  
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 20.
- 15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C  
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C  
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 17) Schutz V (D c)[5677] R: 3m / D: C  
Wie Schutz I (D c), aber mit Bonus 25.
- 18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C  
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
- 19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C  
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
- 20) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C  
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
- 25) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C  
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
- 30) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C  
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
- 35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C  
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
- 50) Wahres Widerstehen (D c)[5684] R: 30m / D: C  
Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie).
- 60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St  
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

## Wege der Geräusche (Sound's Ways) [S<sub>14</sub>]

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

## Wege der Heilung (Concussion's Ways) [S<sub>14</sub>]

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

## Wege des Lichts (Light's Ways) [S<sub>14</sub>]

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

## Wege des Wetters (Weather Ways) [S139]

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

## Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

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