

## Paladine

(Halbzauberer der Göttermagie) [Paladin, Herkunft: Companion I, Seite 41]

Ein Paladin ist ein fanatisch guter Ritter. Er gehört immer einer Religion an und ist der Waffenchampion dieser Religion. Der Paladin sollte vorsichtig in Bezug auf den moralischen Aspekt gespielt werden (gewöhnlich strikt gut und rechtschaffen). Er entspricht etwa den Rittern der Artusrunde: Lancelot, Gawain, Galahad. Seine Zauber helfen ihm, die Kräfte der Dunkelheit zu bekämpfen.

### Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Antworten Communal Ways	SL-50 17	Austreibungen Exorcism	RCII-80 14	Handauflegen Laying on Hands	RCII-81 23
Heiliger Krieger Holy Warrior	RCI-26 22	Inspiration/Eingebung Inspirations	RCII-82 21	Wege der Waffen Arm's Ways	RCII-81 23
Wege des Schutzes Shielding Ways	RCII-80 25	Zauber brechen Spell Breaker	RCI-27 20		

### 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

## Antworten (Communal Ways) [S150]

- 1) Raten (I)[6874] R: S / D: -  
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur wenig oder keine Information besitzt, (z.B. welcher Korridor hinausführt), so bekommt er einen Bonus von 25 auf sein Raten (bei zwei Möglichkeiten also statt 50% nun 75%).
- 3) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -  
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
- 4) Träume I (I)[6876] R: S / D: eine normale Schlafperiode  
Magier träumt über etwas, das er vor dem Schlafengehen entschieden hat. Kann nur einmal pro Nacht angewendet werden.
- 5) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -  
Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
- 6) Geschichte des Todes (I)[6878] R: S / D: -  
Magier bekommt eine Vision des Sterbens und eventuell des Mörders eines toten Wesens. Wesen darf höchstens Stufe Jahre tot sein und Magier muß bis 3m an den Toten heran.
- 7) Kanal öffnen (1500m/St) (F)[6879] R: 1500m/St / D: C  
Magier kann jedes Wesen, das er kennt, kontaktieren. Mit diesem Spruch erfährt der Magier, wo das Wesen ist und kann dann einen Kanal-Spruch schicken.
- 8) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -  
Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
- 9) Traumbassin (I)[25704] R: 1,5m / D: 1-6min  
Wie Traum I, nur muss der Zauberkundige nicht schlafen, während er das Traumbild betrachtet. Der Zauber benötigt ein ausreichend großes Gefäß (Schwimmbecken, Brunnen, Bassin, oder ähnliches), welches mit Wasser, Wein oder Öl gefüllt sein muss. Das Traumbild ist für Alle, die zusehen, sichtbar.
- 10) Träume III (I)[6881] R: S / D: s.o.  
Wie Träume I, aber Magier träumt über 3 verschiedene Themen.
- 11) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -  
Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
- 12) Antwort I (I c)[6883] R: S / D: C  
Magier bekommt (gewöhnlich von seinem Gott) ein `JA` oder `NEIN` als Antwort auf ein Thema. Kann nur einmal pro Tag angewendet werden.
- 15) Kanal öffnen (15km/St) (F c)[6884] R: 15km/St / D: C  
Wie oben mit Reichweite 15Km pro Stufe.
- 19) Wahre Geschichte des Todes (I)[6885] R: S / D: -  
Magier bekommt eine Vision über die Tode aller Wesen im Umkreis von 3m. Er erfährt Todesursache, Identität des Mörders und des letztlich Verantwortlichen. Die Leiche(n) kann (können) beliebig alt sein.
- 20) Wahre Antwort (I c)[6886] R: S / D: C  
Wie Antwort I, aber der Magier bekommt eine etwas genauere Antwort (Name, Phrase) über ein Thema.
- 25) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -  
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
- 30) Wahres Kanal öffnen (I c)[6888] R: 1.5km/St / D: C  
Wie Kanal öffnen, aber Magier kann jedes Wesen ansprechen, ob er es kennt oder nicht. Magier muß angeben, welche Art von Wesen er ansprechen will.
- 50) Hochgebet (I c)[6889] R: S / D: C  
Magier bekommt genaue Informationen von seinem Gott über eine Frage zu einem Thema.

## Austrreibungen (Exorcism) [R1480]

- 1) Reinigen (F)[6647] R: B / D: -  
Der Magier kann ein Gebiet von 30cm/Stufe physikalisch reinigen.
- 2) Dämonen entdecken (I c)[25828] R: 30m / D: 1min/St (C)  
Entdeckt sowohl freie als auch gebundene Dämonen. Magier kann sich pro Runde auf ein 2m Radius großes Gebiet konzentrieren.
- 3) Dämonen vertreiben I (F M c)[6648] R: 3m / D: C  
Läßt einen Typ I Dämon fliehen.
- 6) Dämonen bannen I (F M)[6649] R: 3m / D: 1Jahr/St  
Verbannt einen Typ I Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
- 8) Dämonen vertreiben II (F M c)[6650] R: 3m / D: C  
Läßt einen Typ II Dämon fliehen.
- 10) Dämonen bannen II (F M)[6651] R: 3m / D: 1Jahr/St  
Verbannt einen Typ II Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
- 12) Dämonen vertreiben III (F M c)[6652] R: 3m / D: C  
Läßt einen Typ III Dämon fliehen.
- 14) Dämonen bannen III (F M)[6653] R: 3m / D: 1Jahr/St  
Verbannt einen Typ III Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
- 16) Dämonen vertreiben IV (F M c)[6654] R: 3m / D: C  
Läßt einen Typ IV Dämon fliehen.
- 18) Dämonen bannen IV (F M)[6655] R: 3m / D: 1Jahr/St  
Verbannt einen Typ IV Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
- 20) Dämonen vertreiben V (F M c)[6656] R: 3m / D: C  
Läßt einen Typ V Dämon fliehen.
- 25) Dämonen bannen V (F M)[6657] R: 3m / D: 1Jahr/St  
Verbannt einen Typ V Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.
- 30) Dämonen vertreiben VI (F M c)[6658] R: 3m / D: C  
Läßt einen Typ VI Dämon fliehen.
- 50) Dämonen bannen VI (F M)[6659] R: 3m / D: 1Jahr/St  
Verbannt einen Typ VI Dämon für 1 Jahr von dieser Existenzebene.

## Handauflegen (Laying on Hands) [R1481]

- 1) Handauflegen I (H)[6681] R: B / D: P  
Ziel erhält einen Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- 2) Erfrierungen heilen I (H)[6682] R: B / D: P  
Heilt einen Körperabschnitt mit Erfrierungen.
- 3) Verbrennungen heilen I (H)[6683] R: B / D: P  
Heilt eine Verbrennung ersten Grades.
- 4) Kleinere Brüche heilen (H)[6684] R: B / D: P  
Richtet einen einfachen Bruch (keine komplizierten Brüche, Splitterbrüche oder Gelenkschäden. Nur ein Bruch pro Zauber. Erholungszeit: 1-10 Tage.
- 5) Benommenheit heilen I (H \* ) [6685] R: B / D: P  
Heilt 1 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
- 6) Handauflegen II (H)[6686] R: B / D: P  
Ziel erhält 2 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- 7) Größere Brüche heilen (H)[6687] R: B / D: P  
Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden komplizierte Brüche geheilt.
- 8) Krankheit widerstehen (H)[6688] R: B / D: P  
Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen eine Krankheit. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist. )
- 9) Gift widerstehen (H)[6689] R: B / D: P  
Das Ziel erhält einen weiteren Widerstandswurf gegen ein Gift. (Entspricht dem Zauber der Stufe 4 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN, braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist. )
- 10) Erwachen (H)[6690] R: B / D: P  
Ziel wacht sofort auf. (Entspricht dem Zauber der Stufe 10 der Liste WEGE DER HEILUNG, es braucht nur einer von beiden gelernt zu werden.
- 11) Handauflegen III (H)[6691] R: B / D: P  
Ziel erhält 3 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- 12) Erfrierungen heilen II (H)[6692] R: B / D: P  
Heilt zwei Körperabschnitte mit Erfrierungen.
- 13) Verbrennungen heilen II (H)[6693] R: B / D: P  
Heilt eine Verbrennung zweiten Grades.
- 14) Benommenheit heilen II (H \* ) [6694] R: B / D: P  
Heilt 2 KR Benommenheit beim Ziel. (Entspricht nicht dem Spruch der Liste WEGE DER HEILUNG !)
- 15) Splitterbrüche heilen (H)[6695] R: B / D: P  
Wie kleinere Brüche heilen, aber es werden Splitterbrüche geheilt.
- 16) Handauflegen IV (H)[6696] R: B / D: P  
Ziel erhält 4 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- 17) Verbrennungen heilen III (H)[6697] R: B / D: P  
Heilt eine Verbrennung dritten Grades.
- 18) Krankheit heilen (H)[6698] R: B / D: P  
Ziel wird von einer Krankheit geheilt. ( Entspricht dem Spruch der Stufe 14 der Liste KRANKHEITEN / GIFTE HEILEN. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn jener bekannt ist. )
- 19) Vergiftung heilen (H)[6699] R: 3m / D: P  
Magiekundiger kann ein Ziel von einer Vergiftung völlig heilen.
- 20) Wahres Benommenheit heilen (H \* ) [6700] R: B / D: P  
Heilt (Stufe des Magiers / 5) KR Benommenheit beim Ziel.
- 25) Handauflegen V (H)[6701] R: B / D: P  
Ziel erhält 5 Lebensenergie- und Konditionspunkte pro Kampfrunde zurück, solange der Magier sich konzentriert.
- 30) Körper reinigen (H)[6702] R: B / D: P  
Ziel wird von allen Vergiftungen und Krankheiten geheilt.
- 50) Wahres Handauflegen (H)[6703] R: B / D: P  
Ziel wird von allen Verletzungen geheilt, die durch Sprüche dieser Liste geheilt werden können.

## Heiliger Krieger (Holy Warrior) [RC126]

- 1) Heilige Attacke (F)[6704] R: S / D: 1 KR  
Wenn der Zauberer in der Kampfrunde nach dem Zauber eine Nahkampfatacke gegen eine 'böse' Kreatur macht, so besteht eine Chance, daß die Attacke kritisch ist, und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von 1% pro Stufe zusätzlich zur normalen Wahrscheinlichkeit für die entsprechende Waffe. Ist eine Attacke kritisch, so wirkt sie auch bei großen und übergroßen Kreaturen mit ihrem vollen Wert (Es werden also nicht bei einigen Kreaturen vom Wert des kritischen Treffers einige Punkte abgezogen!)
- 2) Blutfluss stoppen (H \* c)[6705] R: B / D: C  
Stoppt eine Blutung von 1W6 pro KR. Ziel darf sich nicht schneller als gehend fortbewegen, sonst bricht die Wunde wieder auf.
- 3) Schmerzlosigkeit 25% (S \* s)[6706] R: S / D: 1min/St  
Die Lebensenergie des Magiers erhöht sich vorübergehend um 25%. Nach Abklingen des Spruches bleiben die Schäden jedoch vorhanden, und wenn er dann unter 0 ist...
- 4) Benommenheit heilen I (S \* s)[6707] R: S / D: -  
Heilt automatisch eine KR Benommenheit.
- 5) Mut (S \* s)[6708] R: S / D: -  
Wenn dem Magier ein Widerstandswurf gegen einen Angst- oder Panikzauber mißlingt, kann er einen zusätzlichen WW mit +10 machen, wenn er vorher gesagt hat, daß dieser Spruch aktiv werden soll.
- 6) Kleine Heilung I (H \* s)[6709] R: B / D: C  
Heilt 1 Lebensenergie- und Konditionspunkt pro Minute, solange der Magier sich konzentriert. (Wird durch Handauflegen I kompensiert. Braucht nicht gelernt zu werden, wenn der andere Spruch bereits bekannt ist !)
- 7) Heilige Aura I (F)[6710] R: S / D: 1min/St  
Eine hellschimmernde Aura mit 3m Radius umgibt den Magier. Dämonen und Untote (und andere 'böse' Kreaturen, je nach Meisterentscheid) müssen einen Widerstandswurf machen, oder bekommen einen kritischen Treffer 'A' einer Kategorie, die der Meister bestimmt, in jeder KR, die sie innerhalb des Radius sind, freundliche Kreaturen im Radius bekommen eine Steigerung ihrer Moral um +5 (z.B. Initiative o.ä.)
- 8) Schnitte heilen III (H \* ) [6711] R: B / D: P  
Der Magier kann Blutungen bis zu 3 W6 pro KR heilen.
- 9) Stärke II (P)[6712] R: S / D: 1KR/St  
Verdoppelt die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.
- 10) Schmerzlosigkeit 50% (S \* s)[6713] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber mit 50% zusätzlicher Lebensenergie.
- 11) Benommenheit heilen III (S \* s)[6714] R: S / D: -  
Wie oben, heilt aber 3 KR Benommenheit.
- 12) Heilige Aura II (F)[6715] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber der krit. Treffer ist 'B' und Moralbonus +10.
- 13) Stärke III (P)[6716] R: S / D: 1KR/St  
Verdreifacht die Stärke des Magiers mit allen Konsequenzen.
- 14) Schmerzlosigkeit 75% (S \* s)[6717] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber mit 75% zusätzlicher Lebensenergie.
- 15) Heilige Aura III (F)[6718] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber der krit. Treffer ist 'C' und Moralbonus +15.
- 16) Wahrer Mut (S \* s)[6719] R: S / D: -  
Wie oben, aber der zweite Wurf kann automatisch gemacht werden.
- 17) Selbsterhaltung (S \* s)[6720] R: S / D: 1Tag/St  
Wenn der Magier einen tödlichen Treffer erhält, fällt er in einen Zustand suspendierter Animation, bis er geheilt wurde, oder das Gehirn zerstört wurde, oder der Spruch aufhört zu wirken.
- 19) Heilige Aura IV (F)[6721] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber der krit. Treffer ist 'D' und Moralbonus +20.
- 20) Schmerzlosigkeit 100% (S \* s)[6722] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber mit 100% zusätzlicher Lebensenergie.
- 25) Heilige Aura V (F)[6723] R: S / D: 1min/St  
Wie oben, aber der krit. Treffer ist 'E' und Moralbonus +25.
- 30) Heilige Waffen (F)[6724] R: S / D: 1KR  
Wie Heilige Attacke, aber die Attacke ist mit 100% kritisch und wenn der Treffer auch normal kritisch wäre, so erhält das Opfer 2 krit. Treffer!
- 50) Wahre Heilige Aura (F)[6725] R: S / D: 1min/St  
Wie Heilige Aura I, aber der Radius ist 6m, und die Ziele innerhalb des Radius müssen einen Widerstandswurf machen, oder werden komplett zerstört. Alliierte im Radius verfallen nie in Panik, machen WW mit +20 und haben Pool +10.

## Inspiration/Eingebung (Inspirations) [RC182]

- 1) Tiere bezaubern (M)[6660] R: 30m / D: 1h/St  
Ein Tier glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- 2) Eingebungen I (M \* ) [6661] R: 30m / D: 2KR/St  
Magier kann alle innerhalb von 3m/St Radius, die auf seiner Seite sind (und wissen, daß er da ist) inspirieren, so daß sie +5 auf alle Würfe und Pools bekommen. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Paladin selbst. Eingebungssprüche sind nicht kumulativ. Dieser Spruch wird gewöhnlich nur im Kampf oder in hochreligiösen Momenten benutzt.
- 3) Art bezaubern (M)[6662] R: 30m / D: 1h/St  
Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier wäre ein guter Freund.
- 4) Eingebungen II (M \* ) [6663] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +10.
- 5) Suggestion (M)[6664] R: 30m / D: V  
Ziel wird einen Befehl ausführen, der nicht komplett gegen es gerichtet ist (nicht Selbstmord, selbst fesseln o.ä.).
- 6) Vertrauter (M)[6665] R: B / D: P  
Der Magier kann sich selbst auf ein Wesen mit tierischer Intelligenz einstimmen. Der Magier muß das Tier besitzen (maximal dreifache Masse des Magiers) und muß diesen Zauber dreimal pro Tag für eine Stunde sprechen (1 Stunde konzentrieren). Danach kann der Magier das Tier kontrollieren und die Welt durch seine Augen sehen (Reichweite 15m/Stufe). Wenn das Tier getötet wird, ist der Magier für 1 Woche auf -50 für alle Aktionen.
- 7) Eingebungen IV (M \* ) [6666] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +20.
- 8) Art halten I (M c)[6667] R: 3m/St / D: C  
Hominoides Ziel wird auf 25% seiner normalen Aktivität gehalten.
- 9) Eingebungen V (M \* ) [6668] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +25.
- 10) Art beherrschen I (M)[6669] R: 15m / D: 1min/St  
Ziel muß dem Magier gehorchen, wie in Suggestion.
- 11) Reit Gelegenheit beschwören (M)[6670] R: 1 / D: P  
Magier ruft ein Reittier herbei, das den Gegebenheiten der Umgebung am meisten angepaßt ist. Das Wesen darf nicht von irgendwem anders beansprucht werden. Es ist von tierischer Intelligenz.
- 12) Eingebungen VI (M \* ) [6671] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +30.
- 13) Art halten II (M c)[6672] R: 3m/St / D: C  
Wie Art halten I, betrifft aber zwei Ziele.
- 14) Art beherrschen II (M)[6673] R: 30m / D: 10min/St  
Wie Art beherrschen I, aber mit Dauer 10min/Stufe und Reichweite 30m.
- 15) Eingebungen VII (M \* ) [6674] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +35.
- 17) Eingebungen VIII (M \* ) [6675] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +40.
- 19) Eingebungen IX (M \* ) [6676] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +45.
- 20) 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.
- 25) Eingebungen X (M \* ) [6678] R: 30m / D: 2KR/St  
Wie Eingebungen I, aber Bonus ist +50.
- 30) Wahre Aufgabe (M)[6679] R: 3m / D: V  
Wie Aufgabe, aber ein Mißerfolg hat einen kritischen Treffer 'E' in jeder Kategorie zur Folge.
- 50) Eingebungen meistern (M)[6680] R: V / D: 1KR/St  
Magier kann jede KR einen der Zauber dieser Liste sprechen.

## Wege der Waffen (Arm's Ways) [RCM81]

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

## Wege des Schutzes (Shielding Ways) [RCM80]

- 1) **Schild (F \*)**[4381] R: S / D: 1min/St  
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
- 2) **Verschwimmen (F)**[5270] R: S / D: 1min/St  
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- 3) **Aura (F)**[6751] R: S / D: 10min/St  
Erschafft eine helle Aura um den Magier, die ihn mächtiger erscheinen lässt. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
- 4) **Schutzgebiet I (D)**[6752] R: S / D: 1min/St  
Jeder, der mit dem Magier 'verbündet' ist (Meisterentscheid) in 3m Umkreis kann von Elementenangriffen 5 abziehen und auf Magieresistenzwürfe 5 zuzählen.
- 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) **Luftwall (E)**[6754] R: 15m / D: C  
Erschafft einen Luftwall (3x3x1m), der alle Bewegungen und Angriffe durch ihn hindurch um 50% reduziert.
- 7) **Nahkampfablenkung I (F \*)**[4384] R: 30m / D: 1 KR  
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegners 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 Zauberverprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
- 8) **Schutzgebiet II (D)**[6756] R: S / D: 1min/St  
Wie **Schutzgebiet I**, aber Bonus ist 10.
- 9) **Fernkampfablenkung II (F \*)**[4385] R: 30m / D: -  
Wie **Fernkampfablenkung I**, aber lenkt 2 Geschosse ab.
- 10) **Zielen stören I (F \*)**[4386] R: 30m / D: -  
Wie **Fernkampfablenkung I**, aber Geschosß geht automatisch fehl.
- 11) **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.
- 12) **Wahre Aura (F)**[6760] R: S / D: 10min/St  
Wie **Aura**, aber der Bonus ist 3 bzw. 15. Magier sieht sehr mächtig aus.
- 13) **Fernkampfablenkung III (F \*)**[4388] R: 30m / D: -  
Wie **Fernkampfablenkung I**, lenkt aber 3 Geschosse ab.
- 14) **Erdwall (E)**[6762] R: 15m / D: 10min/St  
Erschafft einen Wall aus dichtgepackter Erde mit 3mx3mx(1m unten und 30cm oben). Muß auf einer festen Oberfläche ruhen. Ein Mann braucht 10 KR um sich durchzubuddeln.
- 15) **Zielen stören II (F \*)**[4389] R: 30m / D: -  
Wie **Zielen stören I**, betrifft aber 2 Geschosse.
- 16) **Schutzgebiet V (D)**[6764] R: S / D: 1min/St  
Wie **Schutzgebiet I**, aber Bonus ist 25.
- 17) **Nahkampfablenkung III (F \*)**[4390] R: 30m / D: 1 KR  
Wie **Nahkampfablenkung I**, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
- 18) **Loch (E)**[6766] R: 15m / D: P  
Erschafft ein Loch (15m³ in Stein, 30m³ in Erde oder Eis)
- 19) **Steinwall (E)**[6767] R: 15m / D: 10min/St  
Wie **Erdwall**, aber mit den Maßen 3x3x0,3m aus Stein und ein Mann benötigt 200 KR, um ein Loch mit 30cm Radius hineinzuklopfen.
- 20) **Wahrer Spruchschild (D \* c)**[6768] R: S / D: C  
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magier, der 10 von allen frontalen Zaubenangriffen abzieht. Wenn der Magier keine andere Aktion in der KR durchführt, kann er einen Zauber gegen sich wie eine Waffe mit diesem Schild parieren.
- 22) **Unverwundbarkeit (F)**[25935] R: 3m / D: 1KR/St  
Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.  
Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
- 25) **Schutzgebiet X (D)**[6769] R: S / D: 1min/St  
Wie **Schutzgebiet I**, aber Bonus ist 50.
- 30) **Wahres Schutzgebiet (D)**[6770] R: S / D: 1min/St  
Wie **Schutzgebiet I**, aber Bonus ist 5 pro Stufe des Magiers.
- 32) **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 Paradowürfe.
- 50) **Wege des Schutzes meistern (F)**[6771] R: V / D: 1KR/St  
Magier kann jede KR einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

## Zauber brechen (Spell Breaker) [RC127]

- 1) Untote vertreiben III (F)[6772] R: 30m / D: 1min/St  
Zwingt bis zu 3 Untote 'belebte Tote' zu fliehen oder sich aufzulösen. 3 Punkte an Untoten werden betroffen. Ein Klasse I Untoter zählt 1 Punkt, ein Klasse II Untoter zählt 2 Punkte usw. 'belebte Tote' zählen als Klasse I Untote und haben keinen Resistenzwurf gegen diesen Spruch (Sie werden desintegriert, wenn der Spruch klappt). (Beschreibung von Untoten Klassen, Kontrolle und Erschaffung auf der Nekromantie-Liste der bösen Priester.) Jedes Ziel hat einen Resistenzwurf: Geht er um 1-50 fehl, so flieht der Untote, bei mehr wird er desintegriert. Der Resistenzwurf kann modifiziert werden, wenn man z.B. nicht 3, sondern nur einen Untoten vertreiben will, so wird für jeden Untoten, den man nicht vertreibt auf ein Ziel ein Aufschlag von -5 gemacht (hier also -10). Klassen der Untoten: Klasse I (Stufe 1-2), Klasse II (Stufe 3-5), Klasse III (6-8), Klasse IV (9-12), Klasse V (13-15), Klasse VI (16 und höher).
- 2) Untote entdecken (I \* c)[6773] R: 3m/St / D: 1min/St (C)  
Entdeckt die Anwesenheit von Untoten. Jede KR kann der Magier sich auf ein Gebiet mit 3m Radius in Reichweite konzentrieren.
- 3) Magie entdecken (I \* c)[6774] R: 15m / D: 1min/St (C)  
Entdeckt Magie in einem Ziel, gibt aber nicht die Quelle oder die Stärke der Magie an. Jede KR kann der Magier sich auf ein neues Ziel konzentrieren.
- 4) Gegenkanäle (F)[6775] R: 30m / D: -  
Beendet eine Übertragung eines beliebigen Kanal-Spruchs, wenn der Resistenzwurf für den Spruch fehlerhaft.
- 5) Untote vertreiben V (F)[6776] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 5 Punkte an Untoten.
- 6) Fluch neutralisieren (F)[6777] R: B / D: 1min/St / WW:-20  
Neutralisiert einen Fluch für die Dauer des Spruches. Der Fluch ist nicht gebrochen, und wirkt danach wieder.
- 7) Magie abwehren (F \* c)[6778] R: S / D: C  
Wenn ein Spruch der vom Magier vorher genannten Quelle der Macht auf den Magier geworfen wird, muß der Zauber erst einen Widerstandswurf gegen diesen Spruch machen, bevor er (wenn der Wurf gelingt) den Magier trifft.
- 8) Fluch brechen (F)[6779] R: B / D: P  
Bricht einen Fluch, dem der Widerstandswurf gegen diesen Zauber nicht gelingt. Die Stufe des Fluchs ist die Stufe des Magiers, der ihn gesprochen hat. Wenn der Fluch nicht gebrochen wurde, kann der Magier erst dann einen neuen Versuch machen, wenn er eine Stufe aufgestiegen ist.
- 9) Untote vertreiben IX (F)[6780] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 9 Punkte an Untoten.
- 10) Magie neutralisieren (F \* c)[6781] R: S / D: C  
Wie Magie abwehren, aber der Effekt wirkt in 1,5m Radius um den Magier herum, und alle in diesem Gebiet existierenden Zauber müssen ebenfalls einen Widerstandswurf (mit +30) machen, oder werden neutralisiert.
- 11) Fluch neutralisieren (F)[6782] R: B / D: 1h/St  
Wie oben, aber der Fluch wird 1 h pro Stufe neutralisiert.
- 12) Untote vertreiben XII (F)[6783] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 12 Punkte an Untoten.
- 13) Magie neutralisieren (F \* c)[6784] R: S / D: C  
Wie oben, aber mit 3m Radius um den Magier herum.
- 14) Untote vertreiben XV (F)[6785] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Untote vertreiben III, betrifft aber 15 Punkte an Untoten.
- 15) Magie neutralisieren (F \* c)[6786] R: S / D: C  
Wie oben, aber mit 6m Radius um den Magier herum.
- 16) Fluch neutralisieren (F)[6787] R: B / D: 1Tag/St  
Wie oben, aber mit Dauer 1 Tag pro Stufe.
- 17) Magie blockieren (F)[6788] R: 30m / D: 1Tag  
Ziel verliert alle Energiepunkte für einen Tag, und kann so keine Zauber sprechen (außer durch Artefakte oder Energiepunkteboni). Dieser Zauber kann auch gegen Artefakte gesprochen werden, die Zauber werfen.
- 18) Wahres Untote vertreiben (F)[6789] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Untote vertreiben XV, aber alle Klasse V Untoten werden desintegriert und alle Klasse VI Untoten fliehen.
- 19) Wahres Fluch brechen (F)[6790] R: B / D: P / WW:-50  
Wie Fluch brechen, aber mit MM:-50.
- 20) Große Magieabstoßung (F)[6791] R: 10m / D: -  
Alle magischen Effekte und Artefakte im Radius müssen einen WW machen, außer den Gegenständen, die der Magier trägt. Mißlingt der Wurf, ist der Zauber gebrochen, Gegenständen, denen der Wurf um 1-60% mißlingt, werden zufällig durch eine Tür 150m weit transportiert, bei 61-100% werden zufällig teleportiert (kein Limit), bei >100% werden sie zerstört.

## offene Listen

### Entdeckung meistern (Detection Mastery) [SA381]

- 1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)  
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaischen 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 beschriebenen Platz an.
- 20) Flüche analysieren (P c)[5595] R: 15m / D: 1min/St (C)  
Wie oben, nur wird ein Fluch nach ungefähre Stufe, Effekt und benötigtem Heilungsvorgang untersucht.
- 25) Leben Analysieren (P c)[5596] R: 15m / D: 1min/St (C)  
Wie Leben einordnen, mit zusätzlich Zunft, Gesinnung u. a. sachdienlichen Hinweisen.
- 30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)  
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
- 50) Wahres Lokalisieren (P)[5598] R: 1.5Km/St / D: 1min/St  
Wie Lokalisieren mit Reichweite 1.5 Km/Stufe.

## Erhabene Bewegungen (Lofty Movements) [S140]

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

## Gesetz der Barriere (Barrier Law) [S143]

- 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 Kraftfeldern mit einem Durchmesser von 0,3m/St und einer Höhe von 0,3m/St. Jedes Wesen, das in dem Käfig gefangen wird (immer nur 1 Ziel), kann mit den unter Mystische Fesseln beschriebenen Konsequenzen versuchen, gewaltsam auszubrechen. Allerdings erleidet das Ziel beim Scheitern des Magieresistenzwurfes zwei kritische Treffer (durch Aufprall und Elektrizität). Wenn ein magischer Gegenstand (Schild, Schwert o.ä.) bei dem Fluchtversuch verwendet wird, wird der Magieresistenzwurf mit der Stufe des Gegenstandes durchgeführt. Wenn Magie eingesetzt wird, um aus dem Käfig zu fliehen, erleidet das Opfer beim Fehlschlag drei kritische Treffer wie unter Mystische Fesseln.
- 25) Wälle verschmelzen (F)[5626] R: T / D: P  
Verschmilzt zwei Wälle (Naht kann bis 6m lang sein) oder verschmilzt aneinanderliegende Steine (bis 30m³).
- 30) Gebogener Wall (E)[5627] R: 15m / D: P  
Wie jeder andere Wallspruch. Wall kann zu Halbkreis gebogen werden.
- 50) Kraftfeldwall (F)[14295] R: 30m / D: 1KR/St  
Erschafft ein massives 0,3m/St x 0,3m/St großes Kraftfeld in Form einer Wand, das von nichts und niemandem zu durchdringen ist.
- 60) Kraftfeldsphäre (F)[26185] R: 30m / D: 1min/St  
Wie Kraftfeldwall, aber das Kraftfeld wird als eine kuppelförmige, 3 Meter durchmessende Sphäre geformt. Die Luft innerhalb der Sphäre wird regelmäßig.

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

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

## 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 (Sounds Ways) [S141]

- 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) [S142]

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

## Wege des Lichts (Light's Ways) [S14]

- 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) [S13]

- 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 abbremmen kann. Das Schiff wird dabei um 1,5 km/h pro Stufe des Zauberkundigen beschleunigt (bis zu einem Maximum von 40 km/h).
- 15) Wind meistern (F c)[5748] R: 15m/St / D: 1min/St (C)  
Zauberer kann die Geschwindigkeit und Richtung des Windes kontrollieren. Zauberer kann die Windgeschwindigkeit um 2xStufe Km/h steigern oder senken. Er kann Fernkampfattacken um -1 / Km/h verringern. Zauberer kann damit auch den Fluß von Gasen, Wolken u.ä. kontrollieren.
- 18) Himmel aufklären (F c)[5749] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)  
Zauberer kann den Himmel innerhalb des Radius von Dunst, Niederschlag, Wolken u.ä. klären. Dieser Spruch betrifft nicht den Wind.
- 19) Wettervorhersage (30 Tage) (I)[5750] R: - / D: -  
Wie Regenvorhersage, bestimmt aber mit 95% das gesamte Wetter für 30 Tage.
- 20) Regen rufen (F c)[5751] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)  
Magier beschwört einen Regen mittlere Intensität. Der Regen stört auf kurze Distanz die Sicht zu 25% und auf lange Distanz zu 75% (-25%/50% auf Fernkampfattacken).
- 25) Himmel anrufen (F c)[5752] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)  
Magier kann jeden der niedrigeren Sprüche benutzen, aber mit einem Radius von 1.5Km.
- 27) Meeresreise (E)[25970] R: B / D: variabel  
Der Zauberkundige kann das Wasser gebieten, so dass es das Zielgefährt zu einem bestimmten, bekannten Ort bringt. Der Zauberkundige verfällt für die Dauer der Reise in eine tiefe Trance. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs erhöht sich um 1,5 km/h pro Stufe. Das Ziel der Reise muss in direktem Kontakt mit dem Wasser stehen.
- 30) Sturm rufen (F c)[5753] R: 1.5Km / D: 1min/St (C)  
Magier kann einen Sturm jeden Typs mit 3x Stufe Km/h Windgeschwindigkeit und einer Intensität je nach Umständen rufen. (30. Stufe könnte ein Sturm mit Blitzen und 90 Km/h sein, möglich, daß Blitze Gegner treffen.)
- 50) Wetter beherrschen (F c)[5754] R: 1.5Km/St / D: 1min/St (C)  
Zauberer kann die Wetterbedingungen im Radius kontrollieren. Windgeschwindigkeiten 2x Stufe, Nebel, Wolken u.v.m. Zauberer kann die gewählten Bedingungen verändern, aber das dauert mindestens 1 min.
- 60) Wahres Wetter beherrschen (F)[26190] R: 1,5km/St / D: 10min/St  
Wie Wetter beherrschen, aber mit verlängerter Dauer und der Zauberkundige kann die Windgeschwindigkeit um bis zu 3 km/h pro Stufe ändern. Außerdem kann der Zauberkundige die Temperatur um bis zu 1° pro Stufe verändern. Alle Arten von Niederschlag werden vom Zauberkundigen kontrolliert.

## Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

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