Seher

(reine Magiekundige der Mentalmagie) [Seer, Herkunft: Spell Law, Seite 7]

Seher konzentrieren sich auf Informationsbeschaffung. Ihre Basissprüche handeln von Wahrsehen und der Kontrolle und der Modifikation von Sinnen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Reise des Geistes Conveyance	RCV-57	16	Visionen der Vergangenheit Past Visions	SL-121	17	Visionen der Zukunft Future Visions	SL-121	15
Visionen des Geistes Mind Visions	SL-120	15	Wahre Sicht True Sight	SL-119	19	Wahre Wahrnehmung True Perception	SL-119	17
Wahrnehmung durch andere Sense Through Others	SL-120	14	Wächter der Sicht Guarded Sight	RCII-85	18			

geschlossene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Bewegungen Movement	SL-114	19	Festes manipulieren Solid Manipulation	SL-112	22	Flüssigkeiten manipulieren Liquid Manipulation	SL-112	19
Gas manipulieren Gas Manipulation	SL-113	21	Geschwindigkeit Speed	SL-115	16	Meister der Wahrnehmung Perceptions Master	SUC-74	23
Sinne meistern Sense Mastery	SL-111	22	Telekinese Telekinesis	SL-114	25	Türen des Geistes Mind's Door	SL-115	13
Verstand beherrschen Mind Mastery	SL-111	26	Verstand schützen Mind Protection	SUC-72	21	Verändern Shifting	SL-113	15
Waffen verändern Weapon Alterations	RCIV-69	22	Zuflucht des Verstandes Mind's Refuge	SUC-73	28			

offene Listen

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ahnung Anticipations	SL-108	16	Angriffe vermeiden Attack Avoidance	SL-108	13	Entdecken Detections	SL-109	20
Forschungen Delving	SL-106	17	Gedankengriff Mind's Grip	RCIV-68	23	Gesetz des Kampfes Battle Law	SUC-71	22
Illusionen Illusions	SL-109	18	Kampfreflexe Combat Reflexes	SUC-68	23	Leuchten Brilliance	SL-107	19
Schutz vor Schäden Damage Resistance	SL-106	17	Schutz vor Zaubern Spell Resistance	SL-110	18	Selbstheilung Self Healing	SL-110	16
Ummantelung Cloaking	SL-107	16	Wege der Wächter Warding Ways	RCI-32	22	Wohltaten Pleasures	RCIV-67	23

Grundlisten

Reise des Geistes (Conveyance) [RCV57]

1) Psyche entdecken[15413] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Reise des Geistes I[15414] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Reise des Geistes II[15415] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Warnung des Körpers[15416] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verteidigung des reisenden Geistes[15417] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Reise des Geistes III[15418] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Körperbewußtsein[15419] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Zauber des reisenden Geistes[15420] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Sofortige Rückkehr[15421] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Reise des Geistes IV[15422] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Doppeltes Bewußtsein[15423] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Reise des Geistes V[15424] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Große Reise des Geistes[15425] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Doppelte Reise des Geistes[15426] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Freier Geist[15427] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Vielfache Reise des Geistes[15428] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen der Vergangenheit (Past Visions) [SI121]

1) Herkunft[15429] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Fluch entdecken[15430] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Vision der Vergangenheit (1min/St)c[15431] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Wissen über Magie[15432] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Visionen Führer[15433] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Vision des Gegenstands[15434] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Vision der Vergangenheit (10min/St)c[15435] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Vision der Vergangenheit (1h/St)c[15436] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Zweck[15437] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Vision der Vergangenheit (1Tag/St)c[15438] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vergangenes speichern[15439] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Fluch analysieren[15440] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vision der Vergangenheit (1Jahr/St)c[15441] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Ortsvision[15442] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Vision der Vergangenheit (10Jahre/St)c[15443] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Vision der Vergangenheit (100Jhre/St)c[15444] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Vision der Vergangenheit c[15445] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen der Zukunft (Future Visions) [SI121]

1) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
3) Eingebung III (I)[6877] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber 3 Minuten in die Zukunft.
4) Traum I[15448] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Eingebung V (I)[6880] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber 5 Minuten in die Zukunft.
6) Vorahnung I *[15450] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Traum II[15451] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Zaubervorahnung *[15452] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Eingebung X (I)[6882] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber 10 Minuten in die Zukunft.
11) Traum III[15454] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Vorahnung III *[15455] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
20) Vorahnung V *[15457] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Traum[15458] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Vorahnung *[15459] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Zaubervorahnung *[15460] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Visionen des Geistes (Mind Visions) [SI120]

1) Frage I[15461] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Frage III[15462] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gedanken c[15463] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentales einordnen *[15464] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Wahrheit I[15465] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wahrheit c[15466] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Innere Gedanken c[15467] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Wahrheit III[15468] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Wahrheit V[15469] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Ferne Wahrheit c[15470] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Geistige Untersuchung c[15471] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Vergangene Wahrheit[15472] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Geistige Tiefenuntersuchung c[15473] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Gedanken stehlen c[15474] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Wahrheit c[15475] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wahre Sicht (True Sight) [SL19]

1) Wassersicht c[15494] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Nachtsicht c[15495] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Holzsicht c[15496] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Beobachten (3m)c[15497] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Fernes Auge (3m/St)c[15498] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Unsichtbares sehen c[15499] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Steinsicht c[15500] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Eisensicht c[15501] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Illusionen durchschauen c[15502] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Beobachten (3m/St)c[15503] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Metallsicht c[15504] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sehen in magischer Dunkelheit c[15505] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Beobachten II c[15506] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Beobachten (30m/St)c[15507] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Wartende Beobachtung c[15508] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Wandsicht c[15509] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Fernes Auge (30m/St)c[15510] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres beobachten c[15511] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahre Sicht c[15512] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wahre Wahrnehmung (True Perception) [SL19]

1) Gegenwart c " *[15513] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Illusionen entdecken[15514] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Mentales Muster speichern *[15515] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Analysieren *[15516] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Finden (30m/St)c[15517] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentales einordnen *[15518] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Anwesenheit (10m)c[15519] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Fernes Ohr c[15520] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Anwesenheit (3m/St)c[15521] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Fernes Muster speichern *[15522] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Fernes mentales einordnen *[15523] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Finden (1.5km/St)c[15524] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Ferne Sinne (3m/St)c[15525] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Finden (7.5km/St)c[15526] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Ferne Sinne (1.5km/St)c[15527] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre ferne Sinne c[15528] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Finden c[15529] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wahrnehmung durch andere (Sense Through Others) [SL20]

1) Durch Tiere sehen (30m)c[15530] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Tiersinne (30m)c[15531] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Sicht verschmelzen (30m)c[15532] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Durch Tiere sehen (100m)c[15533] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Tiersinne (100m)c[15534] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Sicht verschmelzen (100m)c[15535] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Durch Tiere sehen (150m)c[15536] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sinne verschmelzen (30m)c[15537] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Tiersinne (150m)c[15538] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Sicht verschmelzen (150m)c[15539] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Tiersinne (1.5km/St)c[15540] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sicht verschmelzen (1.5km/St)c[15541] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Sinne verschmelzen (1.5km/St)c[15542] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Sinne verschmelzen c[15543] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wächter der Sicht (Guarded Sight) [RCI85]

1) Wissen über Sicht[15476] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Sicht verschleiern[15477] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Sicht entdecken[15478] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Labyrinth der Sicht[15479] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Sicht umleiten[15480] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Verteidigung gegen Sicht II[15481] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Wächter der Sicht I[15482] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Gefälschte Sicht[15483] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Sicht fühlen *[15484] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Zugang schaffen[15485] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Sicht versetzen[15486] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verteidigung gegen Sicht III[15487] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wächter der Sicht II[15488] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Zugang lokalisieren *[15489] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Sichtbarriere[15490] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wächter der Sicht III[15491] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Verteidigung gegen Sicht IV[15492] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Wächter der Sicht[15493] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Bewegungen (Movement) [SL14]

1) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
Zauberkundiger 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 Zauber 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) Levitation (3m/KR) (F)[7236] R: S / D: 1min/St
Magier kann sich vertikal mit 3m/KR bewegen, horizontale Bewegung nur normal möglich.
4) Wind driften (F)[7237] R: S / D: 1min/St
Der Magier wird gewichtslos, kann seine Bewegung aber nicht kontrollieren, Das Gewicht kommt am Ende der Dauer langsam wieder.
5) Unterwasser bewegen (F)[7238] R: S / D: 10min/St
Magier kann sich unter Wasser so bewegen wie auf dem Land.
6) Fliegen (5m/KR) (F)[7239] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 5m/KR Fliegen.
7) Levitation (15m/KR) (F)[7240] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 15m/KR.
8) Tieftauchen (F *)[7241] R: S / D: -
Magier kann gefahrlos bis zu 15m/Stufe tief tauchen, wenn Wasser vorhanden ist, das tief genug ist.
10) Verschmelzen (F)[7242] R: S / D: 1min/St
Magier kann in jedes feste, unbelebte Material eindringen (der ganze Körper + 30cm), Magier ist inaktiv und kann die Umgebung nicht beobachten und nicht zaubern.
11) Fliegen (15m/KR) (F)[7243] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 15m/KR Fliegen.
12) Wahres Landen (F *)[7244] R: S / D: -
Wie Landen, aber der Magier landet mit 99% Wahrscheinlichkeit sicher (bei jeder Höhe).
13) Levitation (60m/KR) (F)[7245] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Geschwindigkeit ist 60m/KR.
14) Durchgehen (F)[7246] R: S / D: 1min/St
Magier kann durch jedes unbelebte Material mit einer Dicke von bis zu 30cm/ Stufe hindurchgehen.
15) Fliegen (45m/KR) (F)[7247] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 45m/KR Fliegen.
17) Großes Verschmelzen (F)[7248] R: S / D: 1min/St
Wie Verschmelzen, aber der Magier kann sich innerhalb des Materials drehen, und er kann hinaussehen, wenn er bis zu 15cm unter der Oberfläche ist.
20) Wahres Verschmelzen (F)[7249] R: S / D: 1min/St
Wie Großes Verschmelzen, aber der Magier kann auf sich selbst Zauber sprechen, während er im Material ist.
25) Fliegen (100m/KR) (F)[7250] R: S / D: 1min/St
Magier kann mit 100m/KR Fliegen.
30) Wahres Durchgehen (F)[7251] R: S / D: 1min/St
Wie Durchgehen, aber der Magier kann durch soviel Material durchgehen, wie die Dauer des Spruchs erlaubt, mit einer Geschwindigkeit von 3m / KR.
50) Herr der Bewegungen (F)[7252] R: S / D: 1min/St
Der Magier kann die Möglichkeiten aller Sprüche dieser Liste nutzen, einen pro KR:

Festes manipulieren (Solid Manipulation) [SL12]

1) Stein erwärmen (F)[7253] R: B / D: 24h
Erwärmt 0,03m³ Stein / Stufe auf bis zu 40 °C.
2) Metall erwärmen (F)[7254] R: B / D: 24h
Wie Stein erwärmen, erwärmt aber 0,1m³ Metall / Stufe.
3) Festes erwärmen (F)[7255] R: B / D: 24h
Wie Stein erwärmen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
4) Stein erhitzen (F)[7256] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erwärmen, aber bis 250 °C und 1 KR pro 50 °C Erwärmung. Der Magier muß das Objekt nur beim Zaubern berühren. Magier ist immun gegen die Hitze.
5) Metall erhitzen (F)[7257] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erhitzen, aber für 0,1m³ Metall / Stufe.
6) Festes erhitzen (bis 250°) (F)[7258] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erhitzen, betrifft aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material.
7) Festes abkühlen (F)[7259] R: B / D: 24h
Wie Stein erwärmen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann bis -20 °C abgekühlt werden.
10) Risse erweitern (F)[5063] R: 30m / D: P
Alle vorherigen Risse und Fehler in einem Material bis zu 3x3x3m³ (nicht 27m³) Größe erweitern sich bis zu ihrem Limit.
11) Festes erhitzen (bis Schmelzen) (F)[7261] R: B / D: 1min/St
Wie oben, bis der Festkörper schmilzt.
12) Festes stark abkühlen (F)[7262] R: B / D: 1min/St
Wie Stein erhitzen, aber jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material kann auf -130 °C abgekühlt werden, um je 50 °C / KR. Magier ist immun gegen die Kälte.
13) Zu Staub machen (F)[7263] R: 30m / D: -
Wie Risse vergrößern, aber das Material zerfällt zu Staub.
14) Bogenbrecher (F)[7264] R: 30m / D: -
Bricht ein Stück Holz mit bis zu 30cm Durchmesser.
15) Steintür (F)[7265] R: B / D: P
Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Stein.
16) Metalltür (F)[7266] R: B / D: P
Erschafft eine 1mx2mx0.3m große Tür durch Metall.
17) Klingenbrecher (F)[7267] R: 30m / D: -
Wie Bogenbrecher, bricht aber Metall mit bis zu 7,5cm Durchmesser.
18) Schlossbrecher (F)[7268] R: B / D: P
Ein Schloß wird im geöffneten oder im geschlossenen Zustand gebrochen.
19) Tür durch Festes (F)[7269] R: B / D: P
Wie Steintür, aber erschafft eine Tür durch jedes feste, unbelebte, nichtmetallische Material. Die Tür kann 1x2m groß sein mit einer Tiefe von 30cm / Stufe durch Stein und 7,5cm / Stufe durch alle anderen Materialien.
20) Stein formen (F)[7270] R: B / D: P
Der Magier kann 0,03m³ Stein formen, als wenn es Knete wäre. Danach hat der Stein wieder die alte Konsistenz.
22) Versinken (E)[25841] R: 1,5m/St / D: C (besonders)
Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so verändert sich seine Dichte und die Dichte des Stoffs, auf dem es steht. Das Opfer ist sofort auf -90 und an der aktuellen Position festgefroren. Das Opfer beginnt langsam (10% der Größe pro Runde) in den Boden hineinzusinken, wobei es das Material des Bodens verdrängt. Wenn der Zauberkundige sich weniger als 10 Runden konzentriert, so steigt das Opfer mit derselben Geschwindigkeit, mit der es versunken ist, wieder aus dem Boden hervor. Sobald es vollständig hervorgekommen ist, hat das Opfer auch wieder seine normale Dichte angenommen.
Wenn sich der Zauberkundige allerdings volle 10 Runden konzentriert, so versinkt das Opfer komplett und sein Körper wird in eine Art Starre versetzt, so dass es weder Nahrung noch Atemluft benötigt. Der Körper des Opfers bleibt in diesem Zustand, bis er befreit oder zerstört wird. Falls der Körper befreit wird, so löst sich diese Starre in 10 Runden.
25) Metall formen (F)[7271] R: B / D: P
Wie Stein formen, betrifft aber Metall.
30) Festes formen (F)[7272] R: B / D: P
Wie Stein formen, betrifft aber jedes feste, unbelebte Material.
50) Umwandlung (F)[7273] R: B / D: P
Wandelt 30g Material in ein anderes, nichtmagisches Material um, von dem der Magier eine Probe haben muß. (Anwendbar 1x pro Tag).

Flüssigkeiten manipulieren (Liquid Manipulation) [SL112]

1) Flüssigkeit kochen (F c)[7274] R: B / D: C
Erhitzt 0,03m³ / Stufe einer Flüssigkeit bis zum Kochen mit einer Geschwindigkeit von 0,03m³ pro KR.
2) Flüssigkeit einfrieren (F c)[7275] R: B / D: C
Wie Flüssigkeit kochen, gefriert aber eine Flüssigkeit.
3) Flüssigkeit klären (F c)[7276] R: B / D: C
Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber Niederschlag aus Flüssigkeit.
5) Flüssigkeit reinigen (F c)[7277] R: B / D: C
Wie Flüssigkeit kochen, entfernt aber gelösten Stoffe aus Flüssigkeit.
6) Wasserwall (E c)[7278] R: 3m / D: C
Erschafft einen 3mx3mx0,3m großen Wall aus Wasser (Wasser muß in 3m Entfernung sein), vermindert alle Bewegungen und Attacken hindurch um 80%.
7) Verdampfen (F c)[7279] R: B / D: C
Wie Wasser kochen, aber jede Flüssigkeit wird verdampft.
8) Wasserkorridor (30x1x3) (F c)[7280] R: 3m / D: C
Erschafft einen Korridor durch eine Flüssigkeit mit den Maßen 30m lang, 1m breit und 3m tief (muß oben offen sein).
9) Wasserbolzen (E)[7281] R: 30m / D: -
Ein Wasserbolzen schießt aus der Handfläche des Magiers (Eine Wasserquelle muß in 3m Umkreis sein), Ergebnisse auf der Wasserbolzenangriffstabelle.
10) Gebogener Wasserwall (E c)[7282] R: 3m / D: C
Wie Wasserwall, aber der Wall hat die Maße 3mx6mx0,3m und kann einen Halbkreis bilden.
11) Wasser beruhigen (30m) (F c)[7283] R: 3m / D: C
Alles Wasser in 30m Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 6m in der Höhe kleiner.
13) Wahrer Wasserwall (E)[7284] R: 3m / D: 1min/St
Wie Wasserwall, hat aber eine Dauer von 1min/Stufe und braucht keine Konzentration.
15) Wasserkorridor (100x1x15) (F c)[7285] R: 3m / D: C
Wie oben, aber Korridor ist bis zu 100mx1mx15m.
17) Strudel (F c)[7286] R: 100m / D: C
Erschafft einen 12m durchmessenden Strudel, der alle nicht angetriebenen Objekte aus bis zu 60m Entfernung anzieht.
18) Welle (F)[5223] R: 30m / D: -
Erschafft eine sich von Magiekundigen wegbewegende Welle mit 30cm/Stufe Höhe und einer Breite von 3m/Stufe.
19) Luftblase (F c)[7288] R: S / D: C
Erschafft eine 6m durchmessende Luftblase um den Magier und andere herum, die sie bis zu 30m tief in Wasser trägt (Die Luft wird erneuert).
20) Wasser beruhigen (30m/St) (F c)[7289] R: 3m / D: C
Wie oben, aber alles Wasser in 30m / Stufe Umkreis wird beruhigt, Wellen werden um 15m kleiner.
25) Wahrer Wasserkorridor (F c)[7290] R: 3m / D: C
Wie oben, aber Korridor ist bis zu 30m/Stufex2mx30m.
30) Wahre Luftblase (F c)[7291] R: S / D: C
Wie Luftblase, aber mit Durchmesser 12m und ohne Tiefenlimit.
50) Wasser meistern (F)[7292] R: 3m/St / D: C
Der Magier kann jede Runde einen der niedrigeren Sprüche auf dieser Liste benutzen.

Gas manipulieren (Gas Manipulation) [SL113]

1) Kondensieren (F)[7293] R: B / D: P
Kondensiert 0,03m³ Wasser aus der umgebenden Luft.
2) Luft erwärmen (F)[7294] R: B / D: 24h
Erwärmt 0,03m³ unbelebtes Gas um bis zu 40 °C.
3) Nebel (3m) (F)[7295] R: 30m / D: 1min/St
Erschafft Nebel in 3m Umkreis. Normale Sichtweite sind 30cm.
4) Luftwall (E c)[7296] R: 3m / D: C
Erschafft einen 3mx3m x0,3m großen Wall aus dichter, aufgewühlter Luft. Bewegungen und Attacken hindurch: -50%.
5) Luftstopp (3m) (F c)[7297] R: B / D: C
Stoppt jede normale Luftbewegung (z.B.: Wind) bis zu Windgeschwindigkeiten von 50 Km/h und reduziert höhere Windgeschwindigkeiten um 50 Km/h in 3m Umkreis.
6) Vakuum (2m) (F)[7298] R: 30m / D: -
Erschafft ein beinahe-Vakuum mit 2m Radius. Alle innerhalb des Radius erhalten einen kritischen Treffer `A` durch Aufprall, durch die zurückströmende verdrängte Luft.
7) Nebel (15m) (F)[7299] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit 15m Radius.
8) Nebel auflösen (15m) (F)[7300] R: 30m / D: 1min/St
Der gesamte Nebel in Reichweite wird aufgelöst.
9) Gebogener Luftwall (E c)[7301] R: 3m / D: C
Wie Luftwall, aber mit den Maßen 3x6x0,3m und der Wall kann bis zu einem Halbkreis gebogen werden.
10) Wahrer Luftwall (E)[7302] R: 3m / D: 1min/St
Wie Luftwall, aber Dauer ist 1min/Stufe und der Spruch erfordert keine Konzentration.
11) Nebel (30m) (F)[7303] R: 30m / D: 1min/St
Wie oben mit 30m Radius.
12) Luftstopp (15m) (F c)[7304] R: B / D: C
Wie oben mit Radius 15m.
13) Nebel auflösen (30m) (F)[7305] R: 100m / D: 1min/St
Wie oben mit Reichweite 100m.
14) Vakuum (3m) (F)[7306] R: 30m / D: -
Wie oben, Radius 3m.
15) Gas zu Luft (F c)[7307] R: B / D: C
Alles Gas in 3m Umkreis um den Magier wird zu atembarer Luft.
17) Wirbelwind (E c)[7308] R: B / D: C
Erschafft einen Wirbelwind mit 3m Radius um den Magier herum, der sich mit dem Magier bewegt. Bewegungen und Attacken hindurch oder hinein (außer denen des Magiers) werden um 80% verringert.
18) Vakuum (6m) (F)[7309] R: 30m / D: -
Wie oben, Radius 6m.
20) Sauerstoffzufuhr (F c)[7310] R: 30m / D: C
Erschafft eine Zone mit erhöhtem Sauerstoffgehalt in der Luft um den Magier herum. Alle innerhalb bekommen einen Bonus von 20 auf Zaubern und Waffenpool und Feuerattacken verursachen doppelten Schaden.
25) Wahrer Nebel (F)[7311] R: 30m/St / D: 1h/St
Wie Nebel, mit Dauer 1h / Stufe und Radius 30m / Stufe..
30) Wahres Nebel auflösen (F)[7312] R: 30m/St / D: 1min/St
Wie oben mit Reichweite 30m / Stufe.
50) Wolken beherrschen (F c) /[7313] R: 300m/St / D: C
Der Zauberer hat die vollständige Kontrolle über alle Wolken in Reichweite (inklusive Nebel), Er kann Sturmwolken kontrollieren und sie abregnen lassen, aber er kann sie nicht erschaffen.

Geschwindigkeit (Speed) [SU15]

1) Rennen (U *)[7314] R: S / D: 10min/St
Magier kann rennen (2x Geschwindigkeit beim Gehen) ohne zu ermüden (braucht z.B. keine Ausdauerpunkte), aber wenn er einmal anhält oder etwas anderes macht, bricht der Spruch ab.
3) Schnelligkeit I (U *)[7315] R: S / D: 1KR
Magier kann doppelt so schnell handeln wie normal, aber er muß danach dieselbe Anzahl KR halb so schnell handeln wie normal.
5) Schnelligkeit II (U *)[7316] R: S / D: 2KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
6) Geschwindigkeit I (U *)[7317] R: S / D: 1KR
Wie Schnelligkeit I, aber der Magier braucht hinterher keine KR mit halber Geschwindigkeit.
7) Schnelligkeit III (U *)[7318] R: S / D: 3KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
8) Sprint (U *)[7319] R: S / D: 10min/ST
Wie Rennen, aber mit 3x Geschwindigkeit des Gehens.
9) Geschwindigkeit II (U *)[7320] R: S / D: 2KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 2 KR.
10) Schnelles Schwimmen (U *)[7321] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber der Magier kann sich mit 2x normaler Schwimmgeschwindigkeit fortbewegen.
11) Schnelligkeit V (U *)[7322] R: S / D: 5KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
12) Geschwindigkeit III (U *)[7323] R: S / D: 3KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 3 KR.
15) Geschwindigkeit V (U *)[7324] R: S / D: 5KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 5 KR.
17) Schneller Sprint (U *)[7325] R: S / D: 10min/St
Wie Rennen, aber mit 4x Geschwindigkeit des Gehens.
20) Schnelligkeit X (U *)[7326] R: S / D: 10KR
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
25) Geschwindigkeit X (U *)[7327] R: S / D: 10KR
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist 10 KR.
30) Wahre Schnelligkeit (U *)[7328] R: S / D: V
Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).
50) Wahre Geschwindigkeit (U *)[7329] R: S / D: V
Wie Geschwindigkeit I, aber Dauer ist solange, bis der Magier schläft, rastet oder den Spruch abbricht (maximal 24h).

Meister der Wahrnehmung (Perceptions Master) [SUC74]

1) Wahrnehmung schützen (F)[7330] R: S / D: 10min/St
Schützt einen Sinn vor Überbeanspruchung, z.B. würde ein Lichtblitz den Magier nicht erblinden lassen. Sinn ist für die Dauer der Überbelastung ausgeschaltet.
2) Paranormales wahrnehmen (U)[7331] R: S / D: C
Verändert die Wahrnehmung des Magiers, so daß er `große Effekte` wahrnehmen kann (Anti-Magische Zone, Realitätssprung usw.)
3) Orientierung ändern (U)[7332] R: S / D: 1min/St
Magier verändert die natürliche Orientierung eines seiner Sinne. So kann er sein Gleichgewichtszentrum verschieben, Seine Augen zur Seite blicken lassen usw.
4) Aura sehen (U)[7333] R: S / D: C
Magier kann Lebensenergie-Auren sehen (und Unsichtbare, deren Auren nicht verdeckt sind).
5) Hindernis wahrnehmen (U)[7334] R: S / D: C
Magier kann einen seiner Sinne um +2/Stufe verschärfen, um Situationen zu überwinden, die nicht ideal sind (Sehen bei Dunkelheit, Riechen bei starkem Wind usw.). Der Bonus besteht nur bei der `Überwindung` eines Hindernisses.
6) Lüge entdecken (U)[7335] R: S / D: 1KR/St
Magier kann jede Lüge eines Ziels für die Dauer des Spruchs entdecken. Magier schärft seine Sinne, um feine Ungereimtheiten zu entdecken. Glaubt das Opfer an das, was es sagt, so kann die Lüge nicht entdeckt werden.
7) Wahrnehmung verbessern (U)[7336] R: S / D: C
Magier erschafft einen `Filter`, der `Hintergrundlärm` herausfiltert, so daß seine Wahrnehmung verbessert wird. +2/Stufe auf eine Wahrnehmungsfähigkeit.
8) Wahrnehmung ausschalten (U)[7337] R: S / D: 1KR/St
Magier schaltet einen Sinn völlig ab.
9) Zeitweiliges Ersetzen (F)[7338] R: B / D: 1h/St
Magier ersetzt einen beschädigten Sinn. Läßt Blinde sehen, Taube hören usw. Sinnesorgan muß vorhanden sein.
10) Magisches verbessern (U)[7339] R: S / D: C
Magier verbessert einen beliebigen Sinn. Wahrnehmung ist auch unter widrigen Umständen normal (Sehen während eines Blizzards usw.).
11) Sinne stören (M)[7340] R: 3m/St / D: V
Magier stört die Wahrnehmungssignale eines Ziels für 1KR / 10 Fehlwurf bevor sie das Gehirn erreichen. Ziel wird somit blind, oder Taub oder usw.. Immer nur ein Sinn pro Zauber.
12) Umfassende Wahrnehmung (F)[7341] R: S / D: 1min/St
Magier erweitert eine Wahrnehmung (oder verbindet sie mit einer anderen). => 360° Sicht, Riechen + Tasten o.ä., Balance einzelner Körperteile usw.
13) Wahrnehmung einstellen (U)[7342] R: S / D: C
Magier kann die Sensitivität eines Sinnes einstellen. Sicht könnte z.B. Mikro- oder Teleskop-Sicht werden (Höhere Empfindlichkeit, oder Schwarz-Weiß-Sicht (geringere Empfindlichkeit) usw. Sensitivität kann um Stufe% verändert werden. (15. Stufe = ± 15%).
14) Prozeß der Wahrnehmung (S *)[7343] R: S / D: -
Magier ist sich sofort jeder Wahrnehmung voll bewußt. Statt `das Gesicht kenn` ich doch...` erkennt er sofort welche Person es ist, und wo er sie das letzte mal gesehen hat.
15) Sinne aufnehmen (I)[7344] R: S / D: 1KR/St
Magier ist für die Dauer des Spruchs in der Lage, exakt zu behalten (in allen Details), was er sieht, oder hört, oder riecht, usw.
16) Ferner Sinn (F)[7345] R: V / D: 1KR/St
Magier kann einen Sinn in ein Gebiet bis zu 3m/Stufe Entfernung lenken und dann Wahrnehmen (Sehen, hören oder riechen o.ä.), als wenn er dort stünde. Position ist fest (gewöhnlich ein Objekt) und kann nur verändert werden, wenn das Objekt bewegt wird.
17) Magischer Sinn (U)[7346] R: S / D: C
Magier kann jede aktive Magie durch einen beliebigen Sinn (gewöhnlich Sicht) wahrnehmen.
18) Sechster Sinn (F)[7347] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen sechsten Sinn, der ihn empfänglicher für die Wahrnehmung von Gefahren, aber auch für versteckte Objekte, Unsichtbare, Anti-Magische Zonen usw. macht.
19) Individuelle Aktion (U)[7348] R: S / D: 1min/St
Magier kann einzelne Teile eines Sinnesorgans unabhängig vom Rest betreiben (Jedes Auge kann ein Objekt fixieren usw.).
20) Mehrfache Wahrnehmung (F)[7349] R: 30m/St / D: C
Magier kann ein Ziel wählen (dem ein WW mißlingt) und einen von dessen Sinnen `mitbenutzen`.
25) Wahrnehmung ersetzen (F)[7350] R: 30m/St / D: C
Magier verändert die Wahrnehmung des Ziels zu den gewünschten Informationen. Dies ist keine Illusion, da das Ziel es tatsächlich wahrnimmt. So führt eine vorgegaukelte Stichwunde zwar keinen echten Schaden herbei, aber die Auswirkungen (Schock, Benommenheit usw.) treffen voll zu. Magier kann allerdings nur Schaden vorgaukeln, den er auch erreichen könnte: So muß er z.B. eine Waffe führen können und kann maximal nur den Schaden herbeiführen, der ihm mit einer Attacke gelingen würde. (Normales Würfeln, aber keine Parade). Alle Mali, die sich aus den Attacken ergeben, halten maximal für die Dauer dieses Zaubers.
30) Bewußtlose Wahrnehmung (U)[7351] R: S / D: 10min/St
Die Sinne des Magiers sind aktiv, auch wenn er bewußtlos ist (oder schläft). Magier kann einen Auslöser bestimmen, der ihn weckt.
50) Frequenz der Sinne (F)[7352] R: S / D: C
Magier kann Dinge wahrnehmen, die normalerweise nicht wahrnehmbar wären: Elektromagnetisches Spektrum sehen, Hundepfeifen hören, Molekülkollisionen sehen usw.. Zauber wirkt nur auf einen Sinn pro Auslösen.

Sinne meistern (Sense Mastery) [SI11]

1) Horchen (U)[7353] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Horchen`.
2) Nachtsicht (U)[7354] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Nachtsicht` mit Reichweite 30m.
3) Seitensicht (U)[7355] R: S / D: 10min/St
Magier bekommt ein Sichtfeld von 300`.
4) Illusionen entdecken (U)[7356] R: 30m / D: -
Magier kann ein Objekt oder einen Platz (1,5m Radius) untersuchen und feststellen, ob es eine Illusion ist.
5) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
6) Riechen (U)[7358] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Riechen`.
7) Nebelsicht (U)[7359] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, funktioniert aber bei allen Arten von Niederschlägen.
8) Tasten (U)[7360] R: S / D: 10min/St
Wie angeborenes Talent `Tasten`.
9) Magische Nachtsicht (U)[7361] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, funktioniert aber auch bei magischer Dunkelheit.
10) Fernes Ohr (30m/St) (U c)[7362] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
Magier kann sich einen Punkt in Reichweite aussuchen, und er wird hören, als sei er an diesem Punkt (Es können auch Objekte dazwischen sein, z.B. Wände). Er muß den Punkt bereits gesehen haben.
11) Fernes Auge (30m/St) (U c)[7363] R: 30m/St / D: 1min/St (C)
Wie Fernes Ohr, aber der Magier sieht so, als stünde er an dem Punkt.
12) Desillusionieren (U)[7364] R: 30m / D: 1min/St
Eine Illusion in Reichweite erlischt (nur für den Magier).
13) Wahres Illusionen entdecken (U c)[7365] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie Illusionen entdecken, aber der Magier kann pro KR ein Objekt / Platz untersuchen.
14) Sicht (U)[7366] R: S / D: 10min/St
Wie alle niedrigeren ...sicht-Sprüche gleichzeitig.
15) Wahre Nachtsicht (U)[7367] R: S / D: 10min/St
Wie Nachtsicht, aber Reichweite ist wie bei Tageslicht.
17) Wahres Desillusionieren (U)[7368] R: S / D: 10min/St
Wie Desillusionieren, betrifft aber alle Illusionen in Reichweite.
18) Wahre Wassersicht (U)[7369] R: S / D: 10min/St
Wie Wassersicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
19) Wahre Nebelsicht (U)[7370] R: S / D: 10min/St
Wie Nebelsicht, aber Reichweite ist wie normale Sicht bei Tageslicht.
20) Wahre Sicht (U)[7371] R: S / D: 10min/St
Wie alle niedrigeren ...Sicht-Sprüche gleichzeitig.
25) Fernes Ohr (1,5km/Stufe)[7372] R: 1,5km/25 / D: 1min/25 (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km/Stufe.
30) Fernes Auge (1,5km/Stufe)[7373] R: 1,5km/30 / D: 1min/30 (C)
Wie oben mit Reichweite 1,5km/Stufe.
50) Sinne verschmelzen (U c)[7374] R: unbegrenzt / D: C
Magier kann seine Sinne mit einem Subjekt verschmelzen lassen, dessen Aufenthaltsort durch Zauber bestimmt. wurde, oder verabredet worden ist.

Telekinese (Telekinesis) [SI14]

1) Telekinese I (F c)[7375] R: 30m / D: C
Der Magier kann ein Objekt (0,5Kg) mit bis zu 30cm / Sekunde bewegen. Keine Beschleunigung. Lebewesen oder Dinge, die mit Lebewesen in Kontakt sind haben einen Magieresistenzwurf. Wenn der Magier aufhört sich zu konzentrieren, bleibt das Objekt stehen, als hätte es Halten auf sich gebannt (mit einem Limit von 0,5Kg).
2) Halten (2,5kg)[7376] R: 30m / D: C
Läßt einen Druck von 2,5Kg auf ein Objekt einwirken. Das Objekt läßt sich durch Halten allein nicht bewegen, und der Druck kann nur in eine Richtung wirken.
3) Telekinese (2,5kg)[7377] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 2,5 Kg.
4) Halten (12,5kg)[7378] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
5) Telekinese II (F c)[7379] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder zwei Objekte von insgesamt 2,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 60m betragen.
6) Halten II (F c)[7380] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder zwei Objekte mit einem Druck von insgesamt 2,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 60m erweitert werden.
7) Telekinese (12,5kg)[7381] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (25Kg) (F c)[7382] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
9) Telekinese (25Kg) (F c)[7383] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 25 Kg.
10) Schleudern I (F)[7384] R: 3m / D: 1KR
Der Magier kann ein Objekt von 0,5 Kg schleudern, und erzielt einen Treffer auf der Schockbolzentabelle. Maximale Reichweite 100m, zu behandeln wie ein Angriff mit einer Schleuder mit Trefferpunkten und kritischem Treffer.
10) Mentaler Griff (F*)[14282] R: 0,3m/St / D: -
Befördert einen Gegenstand, der weder festgehalten wird noch festgebunden ist, in die Hand des Zaubernden. Diese Bewegung dauert nur eine Sekunde. Der Zaubernde kann den Gegenstand also in der nächsten Sekunde normal verwenden. Auf dem Weg zwischen dem Gegenstand und dem Zauberer muss genug Platz für den Flug des Gegenstandes sein. Gewichtslimit: 0,5 kg/St
11) Halten (50Kg) (F c)[7385] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
12) Telekinese (50Kg) (F c)[7386] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 50 Kg.
13) Schleudern (2,5 kg)[7387] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 2,5 Kg und 3 x Trefferpunkten.
14) Halten (100Kg) (F c)[7388] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 100 Kg.
15) Telekinese III (F c)[7389] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, es können aber entweder drei Objekte von insgesamt 12,5 Kg bewegt werden, oder die Reichweite kann 100m betragen.
16) Halten III (F c)[7390] R: 30m / D: C
Wie Halten (2,5 Kg), aber es können entweder drei Objekte mit einem Druck von insgesamt 12,5 Kg belegt werden, oder die Reichweite kann auf 100m erweitert werden.
17) Telekinese (100Kg) (F c)[7391] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 100 Kg.
18) Schleudern (12,5 kg)[7392] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 12½ kg und fünffachen Trefferpunkten.
19) Halten (250Kg) (F c)[7393] R: 30m / D: C
Wie oben, aber Limit sind 250 Kg.
20) Telekinese (250Kg) (F c)[7394] R: 30m / D: C
Wie Telekinese I, aber Limit sind 250 Kg.
22) Tanzende Waffen (F)[25763] R: 1,5m/St / D: C
Der Zauberkundige kann pro 10 Stufen eine Nahkampfwaffe beleben. Die Waffe wird mit einem Angriffswert von 5 plus Stufe / 3 angreifen. Die Waffen werden so behandelt, als würden Sie von einem menschlichen Träger geführt, der einen Paradewert von 2, einen Rüstungsschutz von 6/5/3/1/8 [Rüstungsklasse XVIIb] und eine Lebensenergie von 1W10 pro Stufe hat.
25) Schleudern III (F)[7395] R: 100m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber das Objekt kann bis zu 100m entfernt sein oder der Magier kann drei Objekte in bis zu 30m Entfernung starten.
30) Schleudern (25Kg) (F)[7396] R: 3m / D: 1KR
Wie Schleudern I, aber mit Limit 25 Kg und fünffachen Trefferpunkten und einem Bonus von 50 auf die Attacke.
50) Wahre Telekinese (F)[7397] R: 100m / D: 1KR/St
Der Magier kann jede Kampfrunde einen der niedrigeren Sprüche dieser Liste benutzen.

Türen des Geistes (Mind's Door) [SL115]

5) Distanzloser Schritt (30m) (F)[7398] R: S / D: -
Der Magier `teleportiert` zu einem Punkt in bis zu 30m Entfernung, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch wäre keine).
8) Distanzloser Schritt (100m) (F)[7399] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Tür (15m) (F)[7400] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann durch exakte Angaben von Entfernung und Richtung auch Hindernisse überwinden. Wenn der Magier in festem oder flüssigem Material ankommen würde, so bewegt er sich nicht, und ist für 1-10 KR benommen.
11) Distanzloser Schritt (150m) (F)[7401] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
12) Tür (30m) (F)[7402] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 30m.
15) Großer Distanzloser Schritt (30m/St) (F)[7403] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber der Magier kann 30m / Stufe weit `teleportieren`, mit einem Maximum von 650m.
16) Tür (100m) (F)[7404] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 100m.
18) Tür (150m) (F)[7405] R: S / D: -
Wie oben mit Reichweite 150m.
20) Tür des Verstandes (1,5 km)[7406] R: 1,5 km / D: -
Wenn der Magier geistigen Kontakt mit jemandem hergestellt hat, der einverstanden ist, so kann der Magier zum Standort desjenigen hinteleportieren, oder denjenigen zu sich heranholen. Es gibt keine Chance zu Patzen und Limit ist 1½km.
25) Wahrer Distanzloser Schritt (F)[7407] R: S / D: -
Wie Distanzloser Schritt, aber die Reichweite wird nur durch Barrieren begrenzt (Auf einer Ebene wäre dies der Horizont).
30) Tür des Verstandes (15Km/St) (F)[7408] R: 15Km/St / D: -
Wie oben mit Reichweite 15Km/Stufe.
35) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
50) Wahre Tür des Verstands (F)[7409] R: unbegrenzt / D: -
Wie Tür des Verstands, aber es gibt kein Limit für die Reichweite.

Verstand beherrschen (Mind Mastery) [SL111]

1) Speichern (S)[7410] R: S / D: bis Auslösung
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Der Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
2) Anwesenheit (P c ? *)[7411] R: 6m / D: C
Der Magier ist sich der Gegenwart aller fühlenden / denkenden Wesen im Umkreis von 6m bewußt.
3) Innerer Wall I (P)[7412] R: S / D: 1min/St
Der Magier bekommt einen Bonus von 5 auf alle Magieresistenzwürfe gegen geistige Attacken.
5) Erinnerung (P c)[7413] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier bekommt eine 25% Chance sich an ein Schlüsselereignis aus seinem Unterbewußtsein zu erinnern. Die Information sollte etwas mit der momentanen Situation zu tun haben. Gibt einen Bonus von 50 auf Manöver, die mit Erinnerung zu tun haben (Kartenspielen u.ä.)
6) Art vortäuschen (P c ?)[7414] R: S / D: C
Der Magier kann bei geistigen oder magischen Entdeckungsversuchen jede Rasse vortäuschen, die er will.
7) Beobachten (P c)[7415] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Der Magier kann sehr genau beobachten. Bonus für alle Fähigkeiten, die mit Beobachten zu tun haben von 50.
8) Innerer Wall II (P)[7416] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 10.
9) Zunft vortäuschen (P c ?)[7417] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Zunft vor.
10) Verknüpfung (P c)[7418] R: S / D: 1 Thema (C)
Magier kann bekannte Fakten verknüpfen und daraus Schlüsse ziehen. Erhöht Fertigkeiten die mit logischem Denken zu tun haben um 50 (z.T. Schlösser öffnen, Navigieren u.s.w.)
11) Macht vortäuschen (P c ?)[7419] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, täuscht aber eine andere Stufe vor.
12) Selbstbeherrschung (P c)[7420] R: S / D: 1 Situation (C)
Der Magier kann sich auf ein Manöver oder eine Situation besonders stark konzentrieren. Bonus für alle Aktionen, die mit Selbstbeherrschung zu tun haben von 50.
13) Innerer Wall III (P)[7421] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 15.
15) Abwesenheit (P c)[7422] R: S / D: C
Wie Art vortäuschen, aber der Magier kann durch Entdeckungszauber nicht mehr entdeckt werden (z.B.: durch Anwesenheit).
16) Innerer Wall V (P)[7423] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 25.
17) Totale Erinnerung (P c)[7424] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Erinnerung, aber die Erinnerung kommt fast automatisch und gibt dem Magier so ein fotografisches Gedächtnis. Bonus 100 auf alles, was mit erinnern zu tun hat.
18) Vortäuschen (P c ?)[7425] R: S / D: C
Erlaubt dem Magier, sämtliche ...vortäuschen-Sprüche gleichzeitig zu benutzen.
19) Wahrer innerer Wall (P)[7426] R: S / D: 1min/St
Wie oben mit Bonus 50.
20) Wahre Beobachtung (P c)[7427] R: 30m / D: 1 Beobachtung (C)
Wie Beobachten, aber sogar das kleinste Detail in einer unüberschaubaren Situation wird bemerkt. Bonus 100 auf Beobachtungstalente.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Wahre Verknüpfung (P c)[7428] R: S / D: 1 Thema (C)
Wie Verknüpfung, aber es funktioniert fast automatisch. Bonus für logisches Denken ist 100.
30) Wahre Selbstbeherrschung (P c)[7429] R: S / D: 1 Situation (C)
Wie Selbstbeherrschung, aber die Konzentration ist total, Bonus auf Selbstbeherrschungsaktionen von 100.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.
33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.
50) Geistesattacke reflektieren (D c)[7430] R: S / D: C
Magier reflektiert alle geistigen Attacken auf den Angreifer zurück, der dann einen Magieresistenzwurf gegen seinen eigenen Spruch machen muß.
52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.
52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

Verstand schützen (Mind Protection) [SUC72]

1) Warnung (S *)[7431] R: S / D: -
Warnt den Magier, wenn ihn jemand mit einem Mentalzauber angreifen will.
2) Art identifizieren (I)[7432] R: S / D: -
Magier erhält Informationen darüber, mit welchem Spruch er angegriffen wurde / wird. Der angreifende Spruch muß während der Auslösung dieses Zaubers aktiv sein, um etwas über ihn erfahren zu können.
3) Angst widerstehen (U)[7433] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 auf WW gegen Angst für die Dauer des Spruchs.
4) Spiele des Verstandes (P)[7434] R: S / D: 1KR/St
Läßt einen angreifenden Magier glauben sein Mentalzauber wäre gelungen, wenn er das nicht ist. Magier kann, wenn ihm sein WW gelingt, die Symptome des Zaubers vorspielen.
5) Gegenangriff (I)[7435] R: 3m/St / D: -
Magier erfährt, wer oder was ihn angegriffen hat, wenn der Magier oder magische Gegenstand in Reichweite ist.
6) Lykanthropie widerstehen (U)[7436] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um unerwünschtem Gestaltwandel für die Dauer des Zaubers zu widerstehen.
7) Besessenheit widerstehen (U)[7437] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jeder Art von Geistesbeherrschung oder Besessenheit zu widerstehen.
8) Gedankenlos (U)[7438] R: S / D: 1min/St
Magiers Gehirn wird für die Dauer des Zaubers effektiv gedankenlos für Zauber, die in seinem Geist lesen wollen.
9) Unverrückbarer Wille (U)[7439] R: S / D: 1min/St
Magier ist immun gegen Bezaubern- und Angst-Zauber. Schlaf-Sprüche werden in Angreiferstufe (WW) und Dauer halbiert.
10) Leerer Verstand (U)[7440] R: S / D: 1min/St
Das Verstandesmuster und die Anwesenheit des Magiers können für die Dauer des Spruchs nicht entdeckt werden.
11) Verstandesfalle (U)[7441] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier erschafft einen anderen "Verstand", der seinen eigenen vortäuscht. Wenn ihn jemand geistig angreift, so muß der Angreifer einen WW machen, oder er kann für die Dauer dieses Zaubers nicht handeln (wg. Verwirrung und Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen).
12) Fluch entgegenwirken (U)[7442] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jeden Fluch zu widerstehen.
13) Krankheit entgegenstemmen (U)[7443] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um gegen jede Geisteskrankheit zu widerstehen.
14) Wächter des Verstandes (M)[7444] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier erschafft einen "Wächter", der jeden angreift, der versucht, einen Mentalzauber gegen den Magier zu wirken. Er wird einen Geisteskampf (Will to Will contest) mit dem Angreifer durchführen. Wille des Wächters ist 100 (+1 pro 2 Energiepunkte mehr, die in diesen Zauber gesteckt werden). Wächter bleibt, bis die Dauer des Zaubers um ist, er besiegt wird oder der Spruch abgesagt wird.
15) Illusion widerstehen (U)[7445] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe um jede Art von Illusion oder Ablenkung zu erkennen oder ihr zu widerstehen.
16) Unterbewußte Verteidigung (S *)[7446] R: S / D: V (P)
Magier kann irgendeinen der Sprüche dieser Liste präparieren, so daß er unterbewußt bei einem Angriff ausgelöst wird. Magier kann jedoch maximal Stufe / 5 Zauber gleichzeitig präparieren.
17) Magie widerstehen (U)[7447] R: S / D: 1min/St
Magier erhält einen Bonus von +2 pro Stufe auf WW gegen Mentalzauber einer Quelle der Macht (beim Zaubern dieses Spruchs festgelegt).
20) Verstand festigen (F)[7448] R: S / D: 1KR/St
Für jeden Energiepunkt, den der Magier mehr in diesen Spruch steckt, muß ein angreifender Magier ebenfalls einen mehr in seinen Zauber stecken, damit der Magier überhaupt einen WW machen muß. Ansonsten wirkt der Zauber gar nicht.
25) Effekt reflektieren (F ? *)[7449] R: 3m/St / D: -
Ein angreifender Mentalzauber muß einen WW machen, oder wird auf den Ausgangsort zurückgeworfen (WW des angreifenden Magiers). Gelingt der WW, so muß der angegriffene Magier seinen WW machen (normal weiter).
30) Zeitweilige Verwendung (S U *)[7450] R: S / D: 1KR/St
Befähigt den Magier für relativ kurze Zeit normal weiter zu funktionieren, auch wenn sein Gehirn schweren Schaden genommen hat.
50) Erinnerung zurückholen (U)[7451] R: S / D: P
Die Erinnerung des Magiers wird dupliziert und in einem Teil seines Verstandes versteckt. Verliert er nun sein Gedächtnis durch einen Zauber o.ä., so kann durch einen Auslöser (Wort o.ä.), der ihm und seinen besten Kameraden bekannt ist, sein Gedächtnis bis zum Zeitpunkt dieses Zaubers restauriert werden.

Verändern (Shifting) [SL113]

1) Gleichgewicht (P *)[7452] R: S / D: V
Addiert 50 auf jedes langsame Manöver (z.B.: Balancieren).
2) Muskeln kontrollieren (P)[7453] R: S / D: 10min
Magier kann sich Gelenke auskugeln, Muskeln kontraktieren usw. um Fesseln zu entkommen oder sich durch enge Stellen zu winden (+50-+100 auf Entfesseln).
3) Gesicht verändern (P)[7454] R: S / D: 1h
Magier kann die Form seines Gesichts verändern, um jemand anderen darzustellen.
5) Wasserlunge (P)[7455] R: S / D: 1min/St
Magier kann Wasser atmen, aber keine Luft mehr.
7) Rasse verändern (P)[7456] R: S / D: 10min/St
Magier kann seine gesamte Gestalt ändern, so daß sie einer anderen Rasse gleicht.
8) Gaslunge (P)[7457] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedes Gas wie normale Luft atmen.
10) Wahres Gesicht verändern (P)[7458] R: S / D: 1h/St
Wie Gesicht verändern, hält aber 1h / Stufe an.
11) Lungen verändern (P)[7459] R: S / D: 1min/St
Magier kann nach Wunsch Wasser, Luft und Gas atmen.
13) Wahres verändern (P)[7460] R: S / D: 10min/St
Wie Rasse verändern, aber der Magier kann jede Organische Form zwischen 1/2x und 2x seinem Körpergewicht annehmen, beinhaltet keine besonderen Fähigkeiten.
15) Feste Form (P)[7461] R: S / D: 1min/St
Magier wird zu einer Statue aus sehr festem Gestein (kann nicht zaubern oder sich bewegen).
18) Verändern (P)[7462] R: S / D: 10min/St
Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann die Form seines Körpers während der Spruchdauer ändern, wenn er sich für 1 KR konzentriert.
20) Wasserform (P)[7463] R: S / D: 1min/St
Magier nimmt die Form einer flüssigen Masse an. Er kann durch Ritzen sickern, sowie durch Wasser. Durch Wasser kann er sich mit 15 Km/h bewegen. Er kann in dieser Gestalt nicht zaubern.
25) Nebelform (P)[7464] R: S / D: 1min/St
Magier nimmt die Form eines Nebels an und kann mit 30 Km/h fliegen, durch Ritzen sickern, kann sich soweit ausdehnen, daß er praktisch unsichtbar ist, usw., kann allerdings nicht zaubern in dieser Gestalt.
30) Formen meistern (P)[7465] R: S / D: 10min/St
Wie Wasserform und Nebelform, aber der Magier kann innerhalb der beiden Gestalten wechseln, wenn er sich für 1 KR konzentriert. Dauer ist 10min / Stufe.
50) Veränderung meistern (P)[7466] R: S / D: 10min/St
Wie Verändern und Formen meistern, aber alle Gestalten sind wechselbar (1 KR Konzentration), Magier kann seine Masse zwischen 1/10x und 10x seiner Masse variieren.

Waffen verändern (Weapon Alterations) [RCW69]

1) Waffe verstärken I (F)[5985] R: B / D: 1min/St
Gibt einer Waffe einen magischen Bonus von +5 auf Pool. Funktioniert nicht mit anderen Boni der Waffe zusammen.
2) Waffe ändern (F)[5986] R: B / D: 1min/St
Verändert eine Waffe in eine andere, ähnliche Waffe für alle Kampfzwecke. Zum Beispiel wird aus einer einhändigen, scharfe Waffe eine andere einhändige, scharfe Waffe (Ein Dolch zum Schwert). Alle Boni, die diese Waffe hat, bleiben erhalten. Am Ende der Dauer des Zaubers kehrt die Waffe wieder zur ursprünglichen Form zurück.
3) Kombinieren (F *)[5987] R: B / D: V
In der nächsten Runde kann der Magier beginnen, zwei Sprüche dieser Liste gleichzeitig vorzubereiten / zu Zaubern. Die Vorbereitungszeit und das Zaubern hängt vom höherstufigen Spruch ab.
4) Waffe verstärken II (F)[5988] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber zwei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe einen Bonus +10.
5) Größeres Waffen ändern (F)[5989] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe ändern, aber irgendein waffenähnliches Objekt kann in irgendeine andere Waffe verändert werden. Zum Beispiel kann ein Messer in einen Kriegshammer verwandelt werden.
6) Rüstung ändern (F)[5990] R: B / D: 10 min/St
Wie Waffe ändern, aber jede Rüstung kann in eine andere Rüstung überführt werden, die etwa denselben Körperbereich schützt (eine Lederjacke wird zum Plattenpanzer (bis zur Hüfte). Jedes Rüstungsteil muß einzeln verzaubert werden. Auch Helme und Schilde können verwandelt werden.
7) Waffe verstärken III (F)[5991] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken I, gibt aber drei Waffen einen +5 Bonus oder einer Waffe +10 und einer +5 oder einer Waffe +15.
8) Wahres verstärken I (F)[5992] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken I, bis auf die Dauer.
9) Waffe schwächen (F)[5993] R: 3m / D: P
Läßt eine Waffe mit einem nichtmagischen Bonus diesen verlieren, bis sie neu geschmiedet wurde. Ein Vorgang, der Werkzeug, Fähigkeiten und 10% der Zeit, die ursprünglich benötigt wurde, braucht.
10) Waffe verstärken IV (F)[5994] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +20 nicht überschreiten.
11) Wahres verstärken II (F)[5995] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken II, bis auf die Dauer.
12) Elementenwaffe (E)[5996] R: B / D: 1min/St
Der Magier kann die Kraft eines Elementes seiner Wahl in die Waffe fließen lassen. Zusätzlich zu einem normalen kritischen Treffer verursacht diese Waffe einen kritischen Treffer durch dieses Element. Die Stärke des kritischen Treffers hängt von der Stärke des normalen kritischen Treffers ab:0-65:Nichts , 71-90: A , 91-115: B , 116-140: C , >140: D.
13) Waffe verstärken V (F)[5997] R: B / D: 1min/St
Wie Waffe verstärken III, aber die Summe der Boni darf +25 nicht überschreiten.
14) Waffe brechen (F)[5998] R: 3m / D: P
Zerbricht jede Waffe (Widerstandswurf durch Halter der Waffe !), magische Waffen bekommen einen WW mit mindestens der Stufe, die ein Alchemist benötigt, um sie zu erschaffen.
15) Wahres verstärken III (F)[5999] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken III, bis auf die Dauer.
16) Waffe schleudern (F)[6000] R: B / D: 1Attacke
Dieser Spruch zieht alle Magie und physikalische Masse aus einer Waffe und konzentriert sie in einer Sphäre aus Energie. Sie kann als Feuerball mit Reichweite 150m verwendet werden. Mittlere magische Waffen haben genug Energie für einen x2 Feuerball, mächtige sind gut für einen x3 Feuerball, sehr mächtige für einen x4 und Artefakte erzeugen einen x5 Feuerball. Die Waffe ist für immer zerstört, dieser Spruch dient sozusagen als `Notnagel`.
17) Permanentes ändern (F)[6001] R: B / D: 1Tag/St
Erhöht die Dauer eines Waffe ändern oder Rüstung ändern Zaubers, der direkt nach diesem Spruch gesprochen wurde auf 1 Tag pro Stufe.
18) Waffenexplosion (F)[6002] R: B / D: 1 Attacke
Alle in 3m Umkreis (außer dem Magier) erhalten den Schaden der nächsten Attacke des Magiers, egal welche Parade sie haben. Sie bekommen aber alle einen Widerstandswurf (natürlich!).
20) Wahre Elementenwaffe (E)[6003] R: B / D: 1min/St
Wie Elementenwaffe, aber die kritischen Treffer sind wie folgt: 0-40: Nichts , 41-65: A , 66-90: B , 91-115: C , 116-140: D , >140: E
25) Wahres verstärken IV (F)[6004] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken IV, bis auf die Dauer.
30) Waffen verbinden (F)[6005] R: B / D: 1min/St
Verbindet zwei Waffen und ihre speziellen Fähigkeiten (aber nicht die Boni) zu einer Waffe. Zum Beispiel könnte ein +10 Orktöter-Langschwert mit einer +5 Kampfaxt mit extra Kälte-kritischen Treffern verbunden werden. Das Ergebnis wäre eine Waffe +10 (der größere der beiden Boni), die sowohl kritische Treffer durch Kälte beibringt, als auch ein Orktöter ist. Die Waffe könnte entweder eine Kampfaxt oder ein Langschwert sein (Wahl des Magiers). Mehr als zwei Waffen können nicht kombiniert werden.
50) Wahres verstärken V(F)[6006] R: B / D: 1Tag/St
Wie Waffe verstärken V, bis auf die Dauer.

Zuflucht des Verstandes (Mind's Refuge) [SUC73]

2) Einfrieren (U)[7467] R: S / D: 1KR/St
Magier friert seinen Geist ein. Keine Aktionen möglich (unterbewußte Aktionen sind auf -100).
3) Mehrfacher Verstand (U)[7468] R: S / D: 1min/St
Magier erschafft einen zusätzlichen "Pseudo"-Verstand pro 3 Stufen. Damit kann er geistige Attacken von sich ablenken (zufällig, welches betroffen ist). Wird ein Pseudoverstand angegriffen, so wird er zerstört. (1 weniger zum Ablenken).
4) Warnung des Verstandes (S *)[7469] R: S / D: -
Warnt den Magier vor Angriffen mit Mentalzaubern.
5) Aura des Verstandes (U)[7470] R: S / D: 10min/St
Magier kann sein mentales Muster verändern, so daß es anders als vorher erscheint (bei Entdeckungs- und Telepathie- u.ä. Zaubern).
6) Nonsens (U)[7471] R: S / D: 10min/St
Magiers Geist erscheint bei allen mentalen Untersuchungen als ein glibberiger Haufen unintelligenter Matsche.
7) Mentaler Schild (U)[7472] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen mentale Attacken.
8) Verstand programmieren (U)[7473] R: S / D: P
Magier speichert einen Zauber, der ausgelöst wird, wenn ihm ein WW gegen eine mentale Attacke mißlingt.
9) Köder (U)[7474] R: S / D: 1KR/St
Magier schützt seinen Geist durch einen Köder-Verstand, der mentale Attacken zu 50% abfängt (ohne WW).
10) Verstandlos (U)[7475] R: S / D: 1min/St
Magier versteckt seinen Geist. Er ist unsichtbar für alle Anwesenheits- und Geist entdecken-Zauber.
11) Körper aufgeben (U)[7476] R: S / D: 1h/St
Magiers Geist verläßt den Körper. Magier stirbt, wenn er nach Ablauf der Spruchdauer nicht in einem Empfängerbehältnis / -körper ist.
12) Verstand zurückerobern (S *)[7477] R: S / D: -
Magier hat einen zweiten WW gegen einen Besetzer seines Verstandes. Magier kann den Spruch nur einmal am Tag anwenden.
13) Attacke ablenken (D)[7478] R: S / D: -
Magier lenkt eine mentale Attacke von sich auf jemanden in seiner Nähe (Zufällig). Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
14) Verstand maskieren (U)[7479] R: S / D: 1min/St
Magier nutzt einen gespeicherten Verstand (Muster), um bei einer mentalen Untersuchung als jemand anderes zu erscheinen.
15) Absolution widerstehen (D)[7480] R: S / D: 1min/St
Magier bekommt einen Bonus von +2 auf alle WW gegen Absolution oder Seelen zerstörende Zauber.
16) Ausstechen (M)[7481] R: 3m/St / D: P
Magier versucht, den Körper eines Ziels zu übernehmen. Gelingt ihm dies, so hat er volle Kontrolle über den Körper. Ziel erhält pro Tag einen WW. Mißlingt er, so hat er beim nächsten 1 mehr Malus (1. Tag:0, 2.Tag:-1, 3.Tag:-2 usw.), bis er seinen Körper wieder beherrscht (Magier kehrt in seinen Körper zurück), oder bis er keine Chance mehr hat, seinen Körper zurück zu erlangen. Verläßt der Magier den Gastkörper, so erhält das Opfer die Kontrolle zurück.
17) Heranziehen (U)[7482] R: S / D: V
Magier kann einen mentalen Angreifer präzise lokalisieren. Damit erhält er einen Bonus von +1 pro Stufe bei einem mentalen Gegenangriff in der folgenden KR. Dieser Spruch versieht das Ziel mit einer mentalen Fixierung für die nächste KR. Der Spruch hält 10 min. pro Stufe oder bis er abgesagt wird. Magier kann einen Angreifer bis zu 30m/Stufe Entfernung auffinden.
18) Verstandessenke (D)[7483] R: S / D: V
Magier erschafft eine Magiesenke, in der die Energie eines angreifenden Mentalzaubers versinkt. Für jeden Energiepunkt mehr, muß der angreifende Magier ebenfalls einen Energiepunkt mehr in seinen Spruch stecken, damit dieser wirkt. Spruch hält an, bis er durch einen Angriff ausgelöst wird.
19) Feindesbeistand (M *)[7484] R: 3m/St / D: P
Der Magier transferiert seinen Geist in den Geist eines anderen. Gelingt dies (WW), so hängt das Schicksal seines Geistes vom Schicksal des Geistes des anderen ab und umgekehrt (stirbt der Magier, stirbt auch das Opfer, aber auch andersherum).
20) Intellekt zerstören (D)[7485] R: S / D: 1h/St
Jeder angreifende Geist, der den Magier "übernehmen" will, muß einen WW machen oder wird zerstört.
22) Verwünschung (F)[26014] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Dieser Zauber erlaubt dem Zauberkundigen einen letzten Fluch im Moment seines Todes auszustoßen. Die Stärke des Fluchs liegt im Ermessen des Meisters, aber die Verwünschung kann maximal gegen halbe Stufe Wesen gerichtet werden. Der Zauberkundige muss eine nicht-magische Lösung definieren, die die betroffenen Wesen benutzen können, um die Verwünschung zu brechen.
25) Attacke umleiten (D)[7486] R: 3m/St / D: -
Leitet einen mentalen Angriff vom Magier auf ein (beim Zaubern) gewähltes Ziel in Reichweite um. Ziel darf nicht der angreifende Magier sein.
30) Attacke reflektieren (D)[7487] R: 3m/St / D: -
Reflektiert einen mentalen Angriff (wenn WW mißlingt) zurück auf den Ursprung. Gelingt dem angreifenden Zauber der WW, so wird normal weitergemacht: Magier macht WW, falls er mißlingt, wirkt der Zauber.
32) Anklage (F)[26074] R: unbegrenzt / D: besonders
Dieser Zauber kann nur gegen jemanden gesprochen werden, der eine "unfairen" Tat gegen den Zauberkundigen verübt hat, meistens den Dieb eines Gegenstandes aus dem Besitz des Zauberkundigen. Wenn der Verbrecher dem Zauberkundigen bekannt ist ODER sich ein Gegenstand des Zauberkundigen in seinem Besitz befindet, so kann der Zauberkundige versuchen dem Verbrecher eine auszehrende Krankheit anzuhexen.
Der Zauberkundige kann diesen Zauber nur einmal für jede "unfaire" Tat aussprechen, die ihm widerfahren ist. Wenn der Widerstandswurf des Opfers misslingt, so schwächt es die Krankheit um 10% seiner maximalen Lebensenergie täglich, welche nicht geheilt werden können, solange der Spruch wirksam ist. Normalerweise kann der Spruch nur entfernt

werden, wenn der Gegenstand zurückgebracht wird, eine angemessene Entschädigung für das Verbrechen erbracht wurde oder durch den Tod des Opfers oder des Zauberkundigen.
Wenn versucht wird, den Zauber durch einen Krankheit heilen (H) oder Zauber brechen (F) Spruch zu brechen, so bekommt der Zauber einen Bonus von 50 auf seinen Widerstandswurf. Wenn der Zauber widersteht, so bekommt der Zauberkundige, der den Zauber brechen wollte, zwei kritische Treffer durch Elekrizität der Schwere C.

33) Dunkle Verwünschung (F)[26125] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass der Zauber gegen 100 Lebewesen pro Stufe des Magiers gerichtet werden kann.

40) Pfad festlegen (F)[7488] R: 3m/St / D: P
Magier kann jede verbannte Seele oder Verstand (von einem Absolutions-Zauber o.ä.) dorthin lenken, wohin er sie / ihn haben möchte (wenn der WW mißlingt). Wird normalerweise benutzt, um feindliche Mentalmagier einzukerkern.

50) Heimliche Psyche (U)[7489] R: S / D: P
Magier entfernt seine Psyche (Geist / Verstand) und speichert sie sonstwo. Dies macht den Magier gegen mentale Attacken immun. Die Psyche in ihrem Behältnis ist allerdings immer noch angreifbar. Achtung: Magier ist auf -50 für alle Aktionen, während der Geist in einem Behältnis weilt.

52) Verwünschung des Untergangs (F)[26150] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... .
Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

52) Anklage des Schicksals (F)[26380] R: unbegrenzt / D: bis gebrochen
Wie Verwünschung, nur dass die Auswirkungen katastrophal sind. Ganze Städte können von der Erde verschluckt werden, 100 von Monstern (Untote, Lykantrophen) können erschaffen und freigesetzt werden, eine Seuche kann eine ganze Nation überziehen... . Nur die Götter (und der Meister) können das Ganze begrenzen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).

5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.

8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.

9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.

10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)

11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.

12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.

14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.

15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.

16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.

17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.

19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.

20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.

25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.

30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.

50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.

5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)

6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.

8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.

10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.

11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.

13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)

15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.

18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.

20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.

25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.

30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.

50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL99]

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) 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.
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) 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.
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) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) 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.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
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) 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.
10) 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.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
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.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SL96]

1) Gegenstand fühlen (I)[7051] R: B / D: -
Der Magier bekommt eine ungefähre Vorstellung des Zwecks eines Gegenstands (wenn es denn einen gibt).
2) Magie entdecken (I c)[7052] R: B / D: 1min/St (C)
Entdeckt Magie in einem Gegenstand, aber nicht welcher Quelle der Macht sie entstammt. Der Magier kann sich jede KR auf einen anderen Gegenstand konzentrieren.
3) Herkunft (I)[7053] R: B / D: -
Gibt eine ungefähre Ahnung der Herkunft eines magischen Gegenstands.
5) Fluch entdecken (I)[7054] R: B / D: -
Entdeckt, ob auf einem magischen Gegenstand ein Fluch liegt.
6) Wissen über Magie (I)[7055] R: B / D: -
Gibt an, welcher Herkunft die Magie eines magischen Gegenstands ist.
7) Wissen über Steine (I)[7056] R: B / D: -
Gibt Einzelheiten darüber, wann, wo und wie der untersuchte Stein bearbeitet wurde.
8) Vision (I)[7057] R: B / D: V
Gibt eine Vision über eine bedeutende Begebenheit in der Vergangenheit des untersuchten magischen Gegenstands.
10) Erforschen (I)[7058] R: B / D: -
Gibt bedeutende Einzelheiten über die Konstruktion und den Zweck eines mag. Gegenstands (keine einzelnen Fähigkeiten).
11) Vision der Vergangenheit (1h/St) (I c)[7059] R: B / D: V
Der Magier bekommt eine Vision bis zu 1h/Stufe in die Vergangenheit, Benötigte Zeit kann auf 30 min. angegeben werden. Die Vision muß etwas mit einem Ort oder magischem Gegenstand zu tun haben. Die Vision kann bis zu 1min/Stufe andauern, wenn der Magier sich konzentriert und inaktiv ist.
13) Wissen über magische Gegenstände (I)[7060] R: B / D: -
Gibt die ungefähren Möglichkeiten und Macht eines magischen Gegenstands an.
15) Erinnerung des Todes (I)[7061] R: B / D: V
Magier erhält eine Vision darüber, wie jemand starb und ein Bild des Mörders, Der Spruch muß binnen 24h nach dem Tod gesprochen werden, entweder an der Stätte des Todes oder im Beisein des Körpers.
17) Halten der Vergangenheit (I)[7062] R: B / D: V
Wenn dieser Spruch direkt vor einem Vision behind ? -Spruch gesprochen wird, so kann der Magier an einem bestimmten Ereignis der Vergangenheit eines mag. Gegenstands anhalten und dieses Ereignis mit einer Vision der Vergangenheit näher untersuchen.
19) Magischen Gegenstand analysieren (I)[7063] R: 15cm / D: -
Gibt eine komplette Analyse der Konstruktion, Magie und Zweck eines mag. Gegenstands (kann durch besonders mächtige Gegenstände modifiziert werden).
20) Vision der Vergangenheit (1 Tag/St) (I c)[7064] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 1 Tag pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1h) und Dauer ist bis zu 10 min pro Stufe.
25) Vision der Vergangenheit (1 Monat/St) (I c)[7065] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 1 Monat pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Tag) und Dauer ist bis zu 1 h pro Stufe.
30) Vision der Vergangenheit (1 Jhr/St) (I c)[7066] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 1 Jahr pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1Woche) und Dauer ist bis zu 5 h pro Stufe.
50) Vision der Vergangenheit (10 Jahre/St) (I c)[7067] R: B / D: V
Wie oben, aber Zeit ist 10 Jahre pro Stufe (Ungenauigkeit +- 1 Monat) und Dauer ist bis zu 10 h pro Stufe (Jede Stunde dauert nur 10 min in Wirklichkeit).

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV68]

1) Steingriff (F)[27140] R: S / D: 1 min/St
Stärkt den Griff des Zauberkundigen. Wenn dieser Zauber gewirkt wird, während der Zauberkundige eine Waffe führt, wird die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe verringert (Bei einem Patzer besteht eine 20% Wahrscheinlichkeit, dass dieser nicht zum Tragen kommt). Alternativ kann der Zaubernde einen waffenlosen Kampf Angriff ausführen. Wenn dieser trifft und nicht pariert wird, packt der Zauberkundige das Ziel.
Die Position des Griffs ist:
01-25 Linker Arm
26-50 Rechter Arm
51-70 Rechtes Bein
71-90 Linkes Bein
93-100 Hals
Das Opfer kann sich durch eine Kraftprobe gegen die Kraft des Zauberkundigen befreien.
Wenn das Opfer am Hals gepackt wird, wird es innerhalb von (momentane Kondition) / 5 Sekunden bewusstlos; es stirbt nach dreimal so vielen Sekunden.
2) Ferner Griff II (F)[27142] R: 3m / D: 1 min/St
Wie Steingriff, mit dem Unterschied, dass, wenn der Zauberkundige sich konzentriert, der "Griff" durch eine "unsichtbare magische Kraft" bis zu einer Reichweite von 3 Metern erfolgen kann. Es ist eine Kraftprobe mit 10 zugunsten des Opfers gegen die Kraft des Zauberkundigen notwendig, um den Griff zu brechen. Dieser Zauber reduziert die Patzerwahrscheinlichkeit nur, wenn der Zauberkundige eine Handwaffe in seiner eigenen Hand benutzt.
3) Eisengriff (F)[27144] R: S / D: 1 min/St
Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, mit 10 zu Ungunsten des Opfers durchgeführt wird. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 7 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 40% gesenkt.
4) Ferner Steingriff II (F)[27146] R: 3m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Steingriff.
5) Ferner Griff V (F)[27148] R: 7,5 m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
6) Stahlgriff (F)[27150] R: S / D: 1 min/St
Wie Steingriff, außer dass die Kraftprobe, um den Griff zu brechen, für das Opfer um 20 erschwert ist. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 10 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit der Waffe wird um 60% gesenkt.
7) Ferner Eisengriff II (F)[27154] R: 3m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Eisengriff.
8) Ferner Griff X (F)[27156] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 15m.
9) Ferner Steingriff V (F)[27158] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
10) Beweglicher Griff II (F)[27160] R: 3m / D: 1 min/St
Der Zauberkundige kann eine Waffe halten oder einen Gegenstand mit seinem "Ferngriff" manipulieren. Für die Zwecke dieses Zaubers ist der "Griff" so stark wie der normale Griff des Zauberkundigen und er kann die Hälfte seines Geschicklichkeitsbonus, seines Attackewertes und anderer Fertigkeiten einsetzen. Zum Beispiel könnte der Zauberkundige eine 3 Meter entfernte Waffe "greifen" und mit ihr angreifen, indem er die Hälfte seiner normalen Attacke mit dieser Waffe einsetzt. Nützlich auch beim Ziehen von Hebeln, Lösen von Seilen usw.
11) Ferner Stahlgriff II (F)[27162] R: 3m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit den Modifikatoren von Stahlgriff.
12) Ferner Griff XV (F)[27164] R: 25m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 25m.
13) Ferner Eisengriff V (F)[27166] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
14) Wahrer Griff (F)[27168] R: S / D: 1 min/St
Wie Steingriff, aber die Kraftprobe des Opfers wird um 50 erschwert. Ein Opfer, das am Hals gepackt wurde, wird in (momentane Kondition) / 20 Sekunden bewusstlos und stirbt in dreimal so vielen Sekunden. Die Patzerwahrscheinlichkeit einer Waffe wird um 80% gesenkt.
15) Ferner Steingriff X (F)[27170] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 15m.
16) Ferner Griff XX (F)[27172] R: 30m / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit Reichweite 30m.
17) Beweglicher Griff V (F)[27152] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Beweglicher Griff II, aber mit Reichweite 7,5m.
18) Ferner Stahlgriff V (F)[27174] R: 7,5m / D: 1 min/St
Wie Ferner Stahlgriff II, aber mit Reichweite 7,5m.
19) Ferner Eisengriff X (F)[27176] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Ferner Eisengriff II, aber mit Reichweite 15m.
20) Ferner Steingriff XV (F)[27178] R: 25m / D: 1 min/St
Wie Ferner Steingriff II, aber mit Reichweite 25m.
25) Großer Ferngriff (F)[27180] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
Wie Ferner Griff II, aber mit 1,5m Reichweite pro Stufe des Zauberkundigen.
30) Wahrer beweglicher Griff (F)[27182] R: 15m / D: 1 min/St
Wie Beweglicher Griff II, aber mit 15m Reichweite und der Zauberkundige kann seine vollen Werte (Attacke, Talentwert, ...) nutzen.
50) Wahrer Ferngriff (F)[27184] R: 1.5m/St / D: 1 min/St
Wie Großer Ferngriff, aber mit den Modifikatoren von Wahrer Griff.

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

2) Entfernung (I *)[7068] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Entfernung zu einem Ziel.
3) Anzahl (I *)[7069] R: Sicht / D: -
Magier kennt die exakte Anzahl gesichteter Truppen.
4) Training / Drill (M)[7070] R: 3m/St / D: V
Magier kann die Moral einer Truppe um eine Stufe anheben, z.B. von blutigen Anfängern (-30) auf Grüne Jungs (-20). (sh. Sektion 3.2 RMCIV). Spruch wirkt nur, wenn der Magier selbst die Truppen anführt. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit sich selbst.
5) Art (I *)[7071] R: Sicht / D: -
Magier kennt die allgemeine Art der Truppen, die er sieht. Einstufung erfolgt nach den Waffen, die die Truppen tragen. Z.B. sieht er in der großen Masse heranrauschender Menschenleiber Schwertträger, Bogenschützen und Pikenträger..
6) Signal (F)[7072] R: V / D: C
Magier kann in primitiver Weise kommunizieren (z.B. mit Rauchsignalen, Leuchtfeuern, Flaggen, Trompetensignalen u.ä.). Die Signale müssen einfach sein und werden von allen freundlichen Truppen verstanden.
7) Anführer (U)[7073] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier als Anführer erkenntlich werden, und verleiht seinen Anordnungen so mehr Gewicht. Gibt effektiv einen Bonus von +1 / Stufe auf Anführen (Talent ?).
8) Logistik (I)[7074] R: S / D: -
Magier nutzt die Daten über Truppen, Entfernungen, Gelände usw. um den Nachschub für eine Armee zu planen. Alle Faktoren werden berücksichtigt (z.B.: Wetter, Feindliche Truppen, Zeit, Transport usw.).
9) Botschaft (P *)[7075] R: Sicht (1 Ziel) / D: C
Spruch übermittelt eine Botschaft zum Ziel. Kommunikation ist einseitig.
10) Taktik (I)[7076] R: S / D: -
Spruch nutzt die Informationen über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen usw., um eine Taktik zu entwerfen. Meister gibt ein Stück einer Taktik pro Zauber heraus.
11) Befehl (M)[7077] R: 3m/St / D: P
Ein Ziel wird den Befehlen des Magiers gehorchen. Befehl darf nicht komplett gegen das Ziel gerichtet sein (selbst blenden, Selbstmord usw.). Pro Tag erhält das Ziel einen WW, um seinen eigenen Willen wiederzuerlangen.
12) Kampfstimme (F)[7078] R: 30m/St / D: 1min/St
Stimme des Magiers wird durch den Kampflärm leicht gehört. Dieser Spruch vermittelt keine Befehlsfähigkeit, der Magier wird nur hörbar.
13) Berserker (M)[7079] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers kann zum Berserker werden. Siehe Talente für weitere Angaben.
14) Fester Stand (M)[7080] R: 3m/St / D: 1KR/St
1 Wesen pro Stufe des Magiers hält seine Stellung unter allen Umständen. Wie Immovable Will Background Option in RMCI.
15) Umgruppieren (P *)[7081] R: 30m/St / D: 1KR/St
Alle freundlichen Truppen im Umkreis erkennen, welche Kampfmanöver der Magier im Sinn hat. Alle Truppen erfahren so von Umgruppierungen, Rückzug, Attacke usw. Dieser Zauber wirkt informativ, nicht befehlend.
16) Scout (I)[7082] R: 300m/St / D: -
Magier erfährt alle "erkundschaftbaren" Details über ein 30m/Stufe durchmessendes Gebiet (z.B.: Merkmale, Gelände, Anwesende Lebewesen etc.).
17) Loyalität (I)[7083] R: B / D: -
Magier erfährt, ob ein Ziel loyal ist bzw. war. (Ja / Nein / ziemlich)
18) Kampfkommunikation (P *)[7084] R: 300m/St / D: C
Magier kann mit allen ihm bekannten Personen während des Kampfes mental kommunizieren.
19) Inspirieren (M)[7085] R: 30m/St / D: 1KR/St
Magier inspiriert alle Truppen in einem Gebiet von 3m/Stufe Durchmesser, so daß diese eine unerschütterliche Moral haben. Läßt auch sehr vorsichtige Truppen wild angreifen.
20) Übersicht (U)[7086] R: 300m/St / D: 1min/St
Magier kann ein 30m/St durchmessendes Gebiet aus einem anderen Blickwinkel (von oben, von einer Hügelkuppe aus, links, rechts usw.) aus betrachten. (Gut zum Truppen kommandieren).
25) Strategie (I)[7087] R: S / D: -
Zauber nutzt Daten über Gelände, zur Verfügung stehende Truppen, Stärken des Gegners, Befestigungen, Politik usw., um eine Strategie zu entwickeln. Meister gibt pro Zauber ein Stück einer Strategie preis. Zauber arbeitet nur mit dem Zauberer bekannten Fakten.
30) Schlachtfeldwissen (I)[7088] R: 30m/St / D: 1min/St
Magier ist sich aller Truppenaktionen, Motivationen, Veränderungen, gegnerischer und befreundeter Truppen im Umkreis bewußt. Spruch ist hilfreich bei Entscheidungen, wann man angreifen sollte, sich zurückziehen usw.
50) Schlachtfeld Anwesenheit (U *)[7089] R: S / D: 1KR/St
Dieser Spruch versorgt den Magier mit einer enormen physischen Präsenz, die alle befreundeten Truppen in Sichtweite zu perfekter Moral verhilft (+1 pro 2 Stufen auf alle Pools, +1 / 5 Stufen auf Widerstandswürfe). Dieser Zauber gibt dem Magier ebenfalls einen Bonus von +25 auf Anwesenheit.

Illusionen (Illusions) [SL199]

1) Licht brechen (F)[7090] R: 30m / D: 10min/St
Ein unbelebtes Objekt (bis zu 30m3) erscheint 3m zur Seite von seiner tatsächlichen Position versetzt.
3) Licht / Geräusche-Illusion (F)[7091] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft ein einfaches, unbewegliches Bild / Szene bis 6m Durchmesser oder ein konstantes Geräusch von 6m durchmessender Quelle kommend.
5) Unbewegte Illusion II (F)[7092] R: 15m / D: 1min/St
Erschafft eine einfache, unbewegliches Bild / Szene mit einem Radius von bis zu 3m. Eine der folgenden Möglichkeiten ist noch gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden (max. 192m). Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung unbewegter Illusionen.
6) Bewegte Illusionen I (F c)[7093] R: 15m / D: 1min/St (C)
Erschafft das Abbild eines Objekts oder Lebewesen, das sich so wie der Magier es wünscht bewegt. Hört der Magier auf, sich zu konzentrieren, so stoppt das Objekt/Lebewesen. Fängt der Magier wieder an, sich zu konzentrieren (innerhalb der Dauer), so bewegt sich das Objekt/Lebewesen wieder. Das Bild kann bis zu 3m Radius haben. Siehe auch Illusionisten Grundliste, Illusionen meistern für eine Beschreibung bewegter Illusionen.
8) Unbewegte Illusion III (F)[7094] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können zwei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
10) Wartende unbewegte Illusion I (F)[7095] R: 15m / D: 1min/St
Wie Licht / Geräusche-Illusion, kann aber um bis zu 24h verzögert werden, bis es durch ein spezielles Ereignis (Sicht/Geräusch) ausgelöst wird.
11) Unbewegte Illusion IV (F)[7096] R: 15m / D: 1min/St
Wie Unbewegte Illusionen II, nur können drei Optionen zusätzlich eingebunden werden.
12) Bewegte Illusion II (F)[7097] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion I, aber es ist noch eine der folgenden Möglichkeiten gegeben: a) ein zusätzlicher Sinn kann eingebunden werden (der entsprechende Spruch muß beherrscht werden), b) die Dauer oder c) die Reichweite oder d) der Radius kann verdoppelt werden oder e) ein weiteres Bild kann erschaffen und bewegt werden (alle weiteren bewegten Illusionen müssen im Sichtfeld des Magiers bleiben).
14) Wartende unbewegte Illusion II (F)[7098] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion II, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
15) Unbewegte Illusion V (F)[7099] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können vier Optionen zusätzlich eingebunden werden.
17) Bewegte Illusion III (F)[7100] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können zwei der Möglichkeiten eingebunden werden.
19) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7101] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
20) Unbewegte Illusion VII (F)[7102] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können sechs Optionen zusätzlich eingebunden werden.
25) Wartende unbewegte Illusion III (F)[7103] R: 15m / D: 1min/St
Eine unbewegte Illusion III, die wie in wartende unbewegte Illusion I aufgeschoben werden kann.
30) Unbewegte Illusion X (F)[7104] R: 15m / D: 1min/St
Wie unbewegte Illusionen II, nur können neun Optionen zusätzlich eingebunden werden.
40) Geländeillusion (E)[25952] R: 300m / D: bis gebrochen
Der Zauberkundige kann eine großflächige Illusion erzeugen, wobei er die Illusion für alle Sinne anpasst. (Sehen, Hören, Tasten, Schmecken)
Die erzeugte Illusion muss der Zauberkundigen sehr geläufig sein, er in einer entsprechenden Umgebung also mindestens 1 Woche gelebt haben. (Möglich sind z.B. ein Wald, eine Ebene, ein Strand, ein Schloß, eine Höhle, ein Dorf, ein Straßenzug usw.)
Die Illusion ist komplett mit allen dazugehörigen Effekten (Blätter bewegen sich im Wind, Wellen brechen am Strand…). Aber die Illusion wird Lebewesen, die die Illusion beleben, weder "erzeugen" noch verbergen.
Wenn ein Lebewesen einen erfolgreichen Widerstandswurf gegen die Illusion macht, so wird es wissen, dass die Sicht künstlich ist, aber die wirkliche Umgebung wird es nicht sehen. Dazu ist ein Widerstandswurf +25 notwendig. Gelingt der Widerstandswurf sogar mit +50, so kann das Lebewesen entscheiden, ob es die Illusion brechen will oder nicht.
50) Bewegte Illusion V (F)[7105] R: 15m / D: 1min/St
Wie Bewegte Illusion II, nur können vier der Möglichkeiten eingebunden werden.
52) Wahre Geländeillusion (E)[26127] R: 300m / D: bis gebrochen
Wie Geländeillusion, nur dass auch Lebewesen "erfunden" bzw. versteckt werden können und die Illusion ist real, bis sie gebrochen wird. Dies bedeutet, dass man Treppen hinaufsteigen kann, dass Wände Pfeile abwehren... . Erfolgreiche Widerstandswürfe wirken genau so wie in Geländeillusion.

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.
2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR

Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.

30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.

50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL97]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.

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) 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.

4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.

5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.

6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.

7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.

8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.

10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.

13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.

15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.

16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.

18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.

19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.

20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.

25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.

30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.

50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL96]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.

2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.

5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)

6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.

7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.

10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.

11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.

12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.

14) 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.

17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.

18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.

20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.

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 erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.

25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.

30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).

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.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) 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.
10) 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.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) 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.
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)[7173] R: S / D: 1min/St
Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische 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) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SL110]

2) Blutung stillen I (H S c *)[7181] R: S / D: P (C)
Schließt Wunden und reduziert 1W6 SP/KR Blutung. Nach 1 h permanent, wenn der Magier bewußtlos ist, arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
4) Blutung stillen III (H S c *)[7182] R: S / D: P (C)
Wie Blutung stillen I, stillt aber eine 3W6 SP/KR Blutung.
5) Schmerzen heilen I (H S c *)[7183] R: S / D: P (C)
Heilt 1Sp/KR, wenn der Magier bewußtlos ist, so arbeitet dieser Spruch auch unterbewußt.
6) Brüche behandeln (H c *)[7184] R: S / D: P (C)
Magier konzentriert sich für 1-10 Tage (nach Schwere des Bruchs) 2h pro Tag und heilt so den Knochen (kein Splitterbruch oder zerstörter Knochen).
7) Schnitte heilen I (H c *)[7185] R: S / D: P (C)
Wie Blutung stillen I, ist aber schon nach 1min permanent.
8) Muskeln/Sehnen behandeln (H c *)[7186] R: S / D: P (C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Muskeln und Sehnen.
10) Nerven heilen (H c)[7187] R: S / D: P (C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber verletzte Nervenstränge.
11) Auge / Ohr heilen (H c)[7188] R: S / D: P (C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber ein verletztes Auge oder Ohr.
12) Venen / Arterien heilen (H c *)[7189] R: S / D: P (C)
Wie Brüche behandeln, heilt aber eine verletzte Vene oder Arterie.
13) Schmerzen heilen II (H S c *)[7190] R: S / D: P (C)
Wie Schmerzen heilen I, heilt aber 2Sp/KR.
15) Selbsterhaltung (H S *)[7191] R: S / D: V
Erhält Magier einen tödlichen Treffer, fällt er in ein Koma, bis er geheilt oder das Gehirn zerstört wurde.
17) Joining (H S c *)[7192] R: S / D: P (C)
Der Magier kann eine abgeschlagene Gliedmaße wieder anwachsen lassen, indem er sich 5 Tage lang für 8h pro Tag konzentriert, Er muß spätestens 2h nach dem Verlust der Extremität anfangen. Die Gliedmaße wird wieder voll funktionstüchtig nach dem Anwenden von Nerven heilen.
20) Wahres Schmerzen heilen (H S *)[7193] R: S / D: 1min/St
Heilt 1Sp/KR.
25) Extremität regenerieren (H c)[7194] R: S / D: P (C)
Bei Konzentration auf diesen Spruch für 2h pro Tag, 10-100 Tage lang, regeneriert eine Gliedmaße (je nach Schwere des Verlusts).
30) Organ regenerieren (H S c)[7195] R: S / D: P (C)
Nachdem ein Organ zerstört wurde (außer dem Gehirn), kann der Magier Selbsterhaltung und diesen Zauber anwenden. Das Organ ist nach 10-100 Tagen totaler Inaktivität regeneriert (je nach Schwere).
50) Wahres Regenerieren (H S c)[7196] R: S / D: P (C)
Wie Organ regenerieren, aber es können alle Schäden (außer Gehirn) in 10-100 Tagen regeneriert werden.

Ummantelung (Cloaking) [SL197]

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) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   · Untote
   · Dämonen
   · Tiere
   · künstliche Kreaturen
   · ...
Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

1) Speichern (S)[7212] R: S / D: 1Tag
Der Magier kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch zusammen sprechen. Der so gespeicherte Spruch kann später ohne Vorbereitung ausgelöst werden. Dieser Spruch kostet noch mal dieselbe Anzahl Energiepunkte wie der zu speichernde Spruch. Es kann kein anderer Spruch gesprochen werden, solange ein Spruch gespeichert ist.
3) Wächter I (F)[7213] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Der Magier schreibt den Zauber an die gewünschte Stelle. Er glüht kurz auf und verschwindet dann. Er wird wieder sichtbar, wenn er entdeckt wurde und der Entdecker es wünscht, oder wenn er ausgelöst wurde. Ein Wächterspruch kann durch folgende Ereignisse in 3m Umkreis ausgelöst werden (wird vom Magier beim Einschreiben festgelegt): Zeit, bestimmte Bewegungen, bestimmte Geräusche, Berührungen usw. Einmal ausgelöst ist der Wächter weg. Wächter I kann nur einen Zauber der 1. Stufe einschreiben.
4) Wächter lösen I (F)[7214] R: 3m / D: P
Der Magier kann einen Wächter I-Zauber auflösen. Der Widerstandswurf basiert auf der Stufe des Wächterspruchs (Ziel) und der des Wächter lösen-Spruchs (Angreifer).
5) Wächter II (F)[7215] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-2.
6) Wächter lösen II (F)[7216] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-sprüche bis Wächter II.
7) Wächter III (F)[7217] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-3.
8) Wächter lösen III (F)[7218] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter III.
9) Wächter IV (F)[7219] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-4.
10) Wächter lösen IV (F)[7220] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IV.
11) Wächter V (F)[7221] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-5.
12) Wächter lösen V (F)[7222] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter V.
13) Wächter VI (F)[7223] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-6.
14) Wächter lösen VI (F)[7224] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VI.
15) Wächter VII (F)[7225] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-7.
16) Wächter lösen VII (F)[7226] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VII.
17) Wächter VIII (F)[7227] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-8.
18) Wächter lösen VIII (F)[7228] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter VIII.
19) Wächter IX (F)[7229] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie Wächter I, aber für Zauber der Stufen 1-9.
20) Wächter lösen IX (F)[7230] R: 3m / D: P
Wie Wächter lösen I, aber für Wächter-Sprüche bis Wächter IX.
25) Wächter meistern (F)[7231] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-10 entweder einschreiben oder lösen.
30) Großer Wächter (F)[7232] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch der Stufe 1-20 entweder einschreiben oder lösen.
50) Wächter meistern (F)[7233] R: B / D: bis er ausgelöst wird
Wie oben, aber der Magier kann einen Wächter-Spruch bis zu seiner eigenen Stufe (exklusiv) einschreiben oder lösen.

Wohltaten (Pleasures) [RCIV67]

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