Wizards

(reine Magiekundige der Grundmagie) [Wizard, Herkunft: Companion V, Seite 6]

Der Wizard manipuliert die Kräfte der Grundmagie, sowohl für sich, als auch für andere. Seine Grundsprüche erlauben es ihm, die Grundmagie zu modifizieren, sowie die Fähigkeit anderer, sie zu benutzen. Dies macht den Wizard zu einem wertvollen Verbündeten oder zu einem starken Gegner.

Grundlisten

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Spruchfluch Spell Bane	RCV-42 16	Spruchwächter Spell Guard	RCV-44 20	Wizardstab Wizardstaff	RCV-45 23
Zauber dämpfen Spell Dampening	RCV-43 18	Zauber manipulieren Spell Manipulation	RCV-43 19	Zauberkontrolle Spell Hand	RCV-41 21

geschlossene Listen

Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl	Spruchlistenname	Anzahl
Barrieren Barriers	SUC-56 20	Erhabene Brücke Lofty Bridge	SL-79 25	Gegenzauber Counterspells	RCIV-70 22
Gesetz der Spuren Trace Law	SUC-58 21	Gesetz des Vertrauten Familiar's Law	RCI-29 19	Haftung meistern Friction Mastery	SUC-60 23
Körper erhalten Sustain Body	SUC-52 23	Lebendes ändern Living Change	SL-77 14	Materie formen Matter Shaping	SUC-59 24
Schilde beherrschen Shield Mastery	SL-81 22	Spruchkontrolle Spell Reins	SL-78 13	Sprüche erweitern Spell Enhancement	SL-79 12
Tore meistern Gate Mastery	SL-80 21	Verstand beherrschen Spirit Mastery	SL-78 26	Wege der Gegenzauber Dispelling Ways	SL-80 28
Wege der Konstruktionen Construction Ways	SUC-54 23	Wege der Schnelligkeit Rapid Ways	SL-81 21	Wege der Unsichtbarkeit Invisible Ways	SL-77 15
Zauber verbessern II Spell Enhancement II	SUC-55 19				

offene Listen

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

Grundlisten

Spruchfluch (Spell Bane) [RCV42]

1) Durchkreuzen I[19908] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Zauberpatzer erhöhen I[19909] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Durchkreuzen II[19910] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Erschweren II[19911] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Vergessen I[19912] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Durchkreuzen III[19913] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Zauberpatzer erhöhen II[19914] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Vergessen II[19915] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Erschweren III[19916] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Durchkreuzen IV[19917] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Zauberpatzer erh.[19918] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Erschweren IV[19919] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Vergessen III[19920] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Durchkreuzen[19921] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Umkehren[19922] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Vergessen[19923] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Spruchwächter (Spell Guard) [RCV44]

3) Objekt schützen I[19924] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Eindringlich I *[19925] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Polarisieren[19926] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Lebewesen schützen I[19927] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Widerstand stören[19928] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Widerstand reduzieren I[19929] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Widerstand senken II[19930] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Objekt schützen II[19931] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Lebewesen schützen II[19932] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Eindringlich II *[19933] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Widerstand reduzieren II[19934] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Widerstand senken III[19935] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Widerstandsboni senken[19936] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Eindringlich III *[19937] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Objekt schützen[19938] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Widerstand reduzieren III[19939] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Widerstand senken IV[19940] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Lebewesen schützen[19941] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Eindringlich *[19942] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Widerstand senken[19943] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Wizardstab (Wizardstaff) [RCV45]

1) Minderer Stab $ [19944] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Werlicht*[19945] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
3) Rune *[19946] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Kleinerer Stab $ [19947] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Alarmierender Stab *[19948] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Froststab *[19949] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Zurückkehrender Stab *[19950] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Feuerstab *[19951] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Speichern V *[19952] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Größerer Stab $ [19953] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Blitzstab *[19954] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Speichern X *[19955] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Findender Stab *[19956] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Wächterstab *[19957] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Speichern XV *[19958] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Silberstab $ [19959] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Hammerstab *[19960] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Tierstab *[19961] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Großes Speichern *[19962] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Goldstab $ [19963] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Großer Hammerstab *[19964] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Großer Stab $ [19965] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahrer Stab $ [19966] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zauber dämpfen (Spell Dampening) [RCV43]

3) Magischen Bonus reduzieren I[19967] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Gegenstände (A) blockieren I[19968] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Gegenstände (B) blockieren I[19969] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Gegenstände (C) blockieren I[19970] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Magischen Bonus reduzieren II[19971] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Gegenstände (D) blockieren I[19972] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Zauber dämpfen I[19973] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Gegenstände (A) blockieren II[19974] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Magischen Bonus reduzieren III[19975] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Gegenstände (B) blockieren II[19976] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Gegenstände (C) blockieren II[19977] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Gegenstände (D) blockieren II[19978] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Zauber dämpfen II[19979] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Wahres Gegenstände (A) blockieren[19980] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahres Gegenstände (B) blockieren[19981] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
35) Wahres Gegenstände (C) blockieren[19982] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Wahres Gegenstände (D) blockieren[19983] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Wahres Zauber dämpfen[19984] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zauber manipulieren (Spell Manipulation) [RCV43]

3) Radius verringern I[19985] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Radius vergrößern I[19986] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Radius verringern II[19987] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Radius vergrößern II[19988] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Umwandeln (Prosaische Magie)[19989] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Radius verringern III[19990] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Konzentration[19991] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Radius vergrößern III[19992] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
14) Umwandeln (Angriffsspruch)[19993] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Umwandeln (Elementenspruch)[19994] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Berühren[19995] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Umwandeln (Grundmagie)[19996] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Radius[19997] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Umwandeln (Mentalmagie)[19998] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Selbst[19999] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Sofort[20000] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Umwandeln (Göttermagie)[20001] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
40) Umwandeln (Alte Magie)[20002] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Manipulation meistern[20003] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

Zauberkontrolle (Spell Hand) [RCV41]

1) Kontrolle I[20004] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
2) Lautlos *[20005] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
4) Verzögern I[20006] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
5) Kontrolle II[20007] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
6) Mentale Gesten *[20008] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
7) Beschleunigen I[20009] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
8) Verzögern II[20010] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
9) Kontrolle III[20011] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
10) Wahres Lautlos *[20012] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
11) Spruchschnelligkeit I[20013] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
12) Beschleunigen II[20014] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
13) Verzögern III[20015] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
15) Spruchschnelligkeit II[20016] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
16) Wahre Kontrolle[20017] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
17) Wahre Mentale Geste *[20018] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
18) Wahres Verzögern[20019] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
19) Wahres Beschleunigen[20020] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
20) Spruchschnelligkeit III[20021] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
25) Spruchkontrolle *[20022] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
30) Wahre Spruchschnelligkeit[20023] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden
50) Zauberkontrolle[20024] R: ? / D: ?
leider noch keine Beschreibung vorhanden

geschlossene Listen

Barrieren (Barriers) [SUC56]

1) Muster speichern (I *)[4238] R: 3m/St / D: PP
Magier kann mentale Muster für den Gebrauch mit Sprüchen dieser Liste speichern. Ziele hat WW. Jeder, dessen Muster gespeichert wurde und durch eine der Barrieren dringen will, hat einen WW gegen die doppelte normale Angreiferstufe zu machen. (in der ersten KR also gegen Stufex4 statt gegen Stufex2.
2) Barriere entdecken (U)[4239] R: 3m/St / D: -
Magier entdeckt jede aktive Barriere in Reichweite.
3) Barriere einordnen (I)[4240] R: 3m/St / D: -
Magier kann die Art einer Barriere bestimmen (Teleporter-Barriere, Gedanken-Barriere usw.)
4) Barrierenwarnung (P)[4241] R: 3m/St / D: bis Auslösen
Magier wird sofort gewarnt, wenn jemand eine seiner Barrieren, die mit diesem Zauber belegt sind, durchdringen oder zerstören will.
5) Barriere der Spuren (F)[4242] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Verhindert das Verfolgen und Finden des betroffenen Ziels. Spur endet am Punkt des Zauberursprungs.
6) Barriere der Sinne (F)[4243] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier versiegelt ein Gebiet gegen verschiedene Arten physikalischer Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten usw.). Gebiet kann auf drei Arten versiegelt werden (nach innen, nach außen und in beide Richtungen). Siehe auch Einleitung.
7) Barriere der Gase (F)[4244] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen alles und jeden aus hauptsächlich Gas, wie z.B. Luft, Luft-Element u.ä.. Die Barriere verhindert normalen Eintritt / Austritt, aber keinen magischen.
8) Barriere der Flüssigkeiten (F)[4245] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Flüssigkeiten.
9) Barriere des Festen (F)[4246] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Wie Gasbarriere, aber gegen Feststoffe.
10) Barriere der Teleportation (F)[4247] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Art von Teleportation (Tür, Distanzloser Schritt, Teleportation). Jemand, der versucht, durch eine solche Barriere zu teleportieren, wird auf den Ausgangsort zurückgeschleudert. Energiepunkte sind verloren.
11) Barriere verstecken (F)[4248] R: 3m/St / D: V
Macht eine Barriere unauffindbar durch magische Untersuchungen.
12) Barriere der Suche (F)[4249] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt eine Gegend gegen jede Art von magischen Untersuchungen.
13) Barriere der Gedanken (F)[4250] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen Gedanken. Ist das Siegel nach innen gerichtet, so kümmert sich keiner der Insassen um die Außenwelt. Geht zum Beispiel der WW eines Dämonen der 6. Stufe gegen diese Barriere fehl, so kann er an alles denken, was innerhalb der Sphäre ist, inklusive seine Vergangenheit, Zauber, seine physische Form usw. Er kann jedoch an nichts denken, was irgendwie mit der Außenwelt zu tun hat. Er wird sich weder um Angreifer außerhalb der Sphäre, noch um die Stampede, die auf ihn zurast kümmern o.ä. Es wäre jedoch ein leichtes für ihn, aus der Sphäre zu fliehen (Teleportation, Tür o.ä., wenn dies nicht durch weitere Barrieren verhindert wird. Bei einer Sphäre, bei der das Siegel nach außen gerichtet ist, wäre der Effekt, daß sich kein Außenstehender um die Sphäre in irgendeiner Weise Gedanken machen würde. Dies führt auch zu unbewußten Ausweichmanövern (Straßenseitenwechsel o.ä.).
14) Barriere des Todes (F)[4251] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Todes, z.B. Untote, totes organisches Material im allgemeinen (Pfeilschäfte, Kampfstäbe, Stiele von Äxten usw.), totes Holz, Lederne Gegenstände usw. Alles, was einmal gelebt hat, aber nun tot ist, kann die Barriere nicht durchdringen.
15) Barriere des Lebenden (F)[4252] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alle Formen des Lebens (Tiere, Menschen, Monster, Bäume, Mikroorganismen usw.
18) Barriere der Wiederbelebung (F)[4253] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Der Magier belegt einen Toten mit diesem Zauber, um zu verhindern, daß er geheilt und wiederbelebt werden kann.
19) Barriere zerstören (F)[4254] R: 3m/St / D: -
Magier kann eine Barriere zerstören. WW: seine Stufe gegen die Stufe des erschaffenden Magiers. Siehe auch Einleitung.
25) Barriere der Elemente (F)[4255] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen irgendein Element. Wirkt gegen Elementenbolzen, -bälle und gegen Elemente selbst.
30) Barriere der Magie (F)[4256] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen jede Form der Magie (primäre Grundmagie).
50) Zugang verweigern (F)[4257] R: 3m/St / D: 1 KR/St
Magier versiegelt ein Gebiet gegen alles. Magier kann jede der niedrigeren Barriere-Zauber in diesen Zauber einbinden. Die einmal gefunden Konstellation ist allerdings permanent (Dauer 1KR/St) und nur durch einen weiteren Zugang verweigern-Zauber zu ändern.

Erhabene Brücke (Lofty Bridge) [SL79]

1) Sprung (F *)[4258] R: 30m / D: -
   Ziel 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 *)[4259] R: 30m / D: bis Landung
   Ziel kann 6m pro Stufe des Magiekundigen tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
3) Distanzloser Schritt (30m) (F)[4260] R: 3m / D: -
   Magier teleportiert ein Ziel zu einem Punkt bis 30m Entfernung. Es dürfen keine Hindernisse, durch die man nicht hindurchgehen kann im Weg sein.
4) Levitation (F)[4261] R: S / D: 1min/St
   Magiekundiger kann sich auf- und abwärts mit 3m/KR bewegen. Horizontale Bewegung nur normal.
5) Fliegen (25m/KR) (F)[4262] R: S / D: 1min/St
   Wie Levitation, aber Magiekundiger kann mit 25m/KR fliegen.
6) Portal (F)[4263] R: B / D: 1KR/ST
   Erschafft ein Portal von 1x2x1m in festem Untergrund, durch das jeder durchgehen kann.
7) Fliegen (50m/KR) (F)[4264] R: S / D: 1min/St
   Wie oben mit 50m/KR.
8) Tür (30m) (F)[4265] R: 3m / D: -
   Wie Distanzl. Schritt, aber Ziel kann Hindernisse überwinden, indem eine feste Entfernung angegeben wird. Landet es in fester oder flüssiger Materie, so bewegt es sich nicht, Magier ist für 1-10 KR benommen. EP sind verloren.
9) Distanzloser Schritt (100m) (F)[4266] R: 3m / D: -
   Wie oben mit Reichweite 100m.
10) Teleport I (F)[4267] R: 3m / D: -
    Wie Tür, mit Reichweite 15km/St. Hohes Risiko: Fehlerchancen: Platz nie gesehen:50%, Kurz dagewesen (1h):25%, Studiert (24h):10%, sorgfältig studiert (1Woche):1%, dort gelebt (1Jahr):0.01%. Bei Fehler wird erst die Richtung zufällig bestimmt, und dann die Entfernung mit einem offenem-Ende-Wurf in Metern ausgewürfelt.
10) Teleportationsziel speichern (I)[25788] R: S / D: P (1h C)
    Dieser Zauber versetzt den Zauberkundigen in die Lage einen Ort bezüglich der Teleportation sehr schnell kennen zu lernen. Er muss sich hierzu nur 1 Stunde konzentrieren, während der Spruch aktiv ist. Die Chance, einen Ort der mit diesem Spruch gespeichert wurde, mittels Teleportation zu verfehlen, liegt bei nur 1%.
11) Fliegen (100m/KR) (F)[4268] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 100m/KR.
12) Tür (100m) (F)[4269] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m.
13) Teleport III (F)[4270] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu drei Ziele.
14) Wahres Portal (F)[4271] R: B / D: 1KR/ST
    Wie oben, aber Portal ist 1x2m und bis 1.5m/Stufe tief.
15) Tür (150m) (F)[4272] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 150m.
16) Teleport V (F)[4273] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu fünf Ziele.
17) Fliegen (150m/KR) (F)[4274] R: S / D: 1min/St
    Wie oben mit 150m/KR.
18) Teleport X (F)[4275] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zehn Ziele.
19) Großer distanzloser Schritt (F)[4276] R: 3m / D: -
    Wie Distanzloser Schritt (30m), aber für bis zu Stufe Ziele.
20) Teleport XX (F)[4277] R: 3m / D: -
    Wie oben, betrifft aber bis zu zwanzig Ziele.
22) Gedankensprung (F)[25995] R: unbegrenzt / D: -
    Wenn der Zauberkundige Kontakt mit einem denkenden Wesen aufnehmen kann, so kann er sich an den Aufenthaltsort des Wesens teleportieren, sofern dieses einverstanden ist. Beide müssen ihre Hände ausstrecken und der Zauberkundige wird so materialisieren, dass er die Hände des Verbündeten hält.
25) Große Tür (F)[4278] R: 3m / D: -
    Wie oben mit Reichweite 100m und betrifft bis zu Stufe Ziele.
30) Große Teleportation (F)[4279] R: 3m / D: -
    Wie Teleport III, betrifft aber bis zu Stufe Ziele.
50) Wahre Teleportation (F)[4280] R: 3m / D: -
    Wie Teleport I ohne Reichweitenbegrenzung.

Gegenzauber (Counterspells) [RCW70]

3) Gegenzauber I (F)[27076] R: B / D: 1h/St
   Wenn dieser Zauber auf ein Ziel gewirkt wird, muss der Zaubernde einen Zauber der Stufe 1 angeben, der gekontert werden soll. Wenn der angegebene Zauber später auf das Ziel gewirkt wird, scheitert dieser Zauber automatisch (Würfelwurf für Fehlschlag auf der entsprechenden Tabelle) und der Gegenzauber wird aufgehoben. Auf einem Ziel kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Gegenzaubern aktiv sein - die Gesamtzahl der Zauberstufen, die gekontert werden, darf die Stufe des Zauberkundigen nicht überschreiten (z.B. zählt jeder Gegenzauber I als 1 Zauberstufe, jeder Gegenzauber III als 3 Zauberstufen, usw.).
5) Spruchfalle I (F)[27078] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, aber wenn der angegebene Zauber auf das Ziel gewirkt wird, kann dieser Zauber entweder auf den Zaubernden zurückgeworfen werden oder er kann aufgehoben werden und löst über diesen Zauber einen im Ziel gespeicherten Zauber der ersten Stufe aus. Der Zauberkundige muss sich beim Wirken des Zaubers für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Wird die Auslöseoption gewählt, müssen die Zauberpunkte für den gespeicherten Zauber zusätzlich aufgewendet werden.
6) Gegenzauber III (F)[27080] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber I, mit dem Unterschied, dass drei Stufen von Zaubern gekontert werden können. Dies kann ein bestimmter Zauber der Stufe 3 oder ein bestimmter Zauber der Stufe 2 und ein bestimmter Zauber der Stufe 1 oder drei bestimmte Zauber der Stufe 1 sein. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
7) Prosaische Magie umkehren (F *)[27093] R: 3m / D: C
   Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muss (Wie Angriffsspruch des Magiers). wenn der Widerstandswurf scheitert, wird der Effekt umgekehrt. Zum Beispiel heilt ein Elementenagriffsspruch dann, ein Halten Spruch beschleunigt, ein Fluch segnet usw. Die exakte Art des umgedrehten Effekts liegt im Ermessen des Meisters.
   Wenn es keinen passenden gegenteiligen Effekt geben sollte, so wird der angreifende zaube rnur aufgehoben.
8) Gegenzauber IV[27082] R: B / D: 1h/St
   Wie Gegenzauber III, betrifft aber 4 Stufen Sprüche.
9) Spruchfalle III (F)[27084] R: B / D: 1h/St
   Wie Spruchfalle I, aber es können drei Spruchstufen gefangen werden. Dies kann entweder ein bestimmter Stufe 3 Spruch sein ode rein bestimmter Stufe 2 Spruch und ein bestimmter Stufe 1 Spruch oder drei bestimmte Stufe drei Sprüche. Zu beachten ist, dass die drei Zauber der Stufe 1 ein und derselbe Zauber sein können, so dass, wenn der Zauber wiederholt auf das Ziel gewirkt wird, mehr als einmal gekontert werden kann.
10) Gegenzauber V (F)[27086] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 5 Stufen Sprüche.
11) Spruchfalle V (F)[27088] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 5 Stufen an Sprüchen.
12) Gegenzauber VIII (F)[27090] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 8 Stufen Sprüche.
13) Grundmagie umkehren (F *)[27095] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Grundmagiesprüche.
14) Göttermagie umkehren (F *)[27097] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Göttermagiesprüche.
15) Mentalmagie umkehren (F *)[27099] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Mentalmagiesprüche.
16) Spruchfalle X (F)[27103] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 10 Stufen an Sprüchen.
17) Alte Magie umkehren (F *)[27101] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, betrifft aber Sprüche der alten Magie.
18) Gegenzauber XV (F)[27105] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 15 Spruchstufen.
19) Spruchfalle XV (F)[27107] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 15 Stufen an Sprüchen.
20) Wahre Zauberumkehr (F *)[27109] R: 3m / D: C
    Wie prosaische Magie umkehren *, aber es betrifft alle Arten von Magie.
25) Großer Gegenzauber (F)[27111] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
30) Antimagische Aura (F)[27113] R: B / D: P
    Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Aura der "Antimagie" um einen Gegenstand, ein Gerät oder ein Gebiet zu erschaffen. Jede Materie, die auf diese Weise verzaubert wurde, hat einen Gegenzauber-Effekt gegen eine bestimmte Art von Zaubern (z.B. "Spähzauber", "Feuerzauber", "Erkundungszauber", usw.) [Spielleiter: Lasst dies nicht zu weit gehen].
    Der maximale Wirkungsbereich beträgt 0,3m³ und es kann nur ein solcher Zauber auf ein einzelnes Objekt gewirkt werden. Große Objekte können die gleiche Zauber-Immunität haben, wenn mehrere Zauber nacheinander gewirkt werden.
35) Große Spruchfalle (F)[27115] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, betrifft aber 20 Stufen an Sprüchen.
40) Wahrer Gegenzauber (F)[27117] R: B / D: 1h/St
    Wie Gegenzauber III, es kann aber ein bestimmter Spruch unabhängig von seiner Stufe gekontert werden.
50) Wahre Spruchfalle (F)[27119] R: B / D: 1h/St
    Wie Spruchfalle III, aber es kann ein Spruch beliebiger Stufe gefangen und ein Spruch beliebiger Stufe zurückgeworfen werden. Wenn der Spruch selber zurückgeworfen wird, so verdoppeln sich Macht und Schaden.

Gesetz der Spuren (Trace Law) [SUC58]

1) Existenzspuren (I)[4281] R: V / D: -
   Magier findet heraus, ob ein spezifisches Ziel noch existiert. Er erhält keinerlei andere Information.
2) Richtung (I)[4282] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, in welche Richtung sich ein Ziel bewegt hat, nachdem es einen bestimmten Ort verlassen hat. Ein Ziel, das einen Ort durch Teleportation o.ä. verlassen hat, hinterläßt keine Richtung.
3) Spurenwarnung (I)[4283] R: S / D: 10 min/St
   Magier wird gewarnt, wenn seine Spur magisch verfolgt wird.
4) Entfernung (I)[4284] R: 1 / D: -
   Magier findet die exakte Entfernung zum Ziel heraus, falls es sich innerhalb der Reichweite befindet.
6) Muster speichern (I)[4285] R: 3m/St / D: P
   Speichert das innere Muster, das nötig ist, um eine Person, ein Wesen oder ein Objekt zu lokalisieren. Das Ziel erhält einen WW gegen diesen Zauber, und wenn dieser mißlingt, so bemerkt es diesen Zauber nicht.
7) Spur entdecken (I)[4286] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, ob ein Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
8) Spur einordnen (I)[4287] R: 3m/St / D: -
   Magier findet heraus, welcher Spuren-Zauber auf einem Ziel liegt.
10) Spur blockieren (F *)[4288] R: B / D: 10min/St
    Verhindert die Verfolgung eines Ziels durch einen Spuren-Zauber. Beide Zauber machen einen WW, wenn einer mißlingt, erlischt der Zauber. Mißlingt der Blockierungszauber um einen größeren Betrag, als der Spuren-Zauber (wenn beide mißlingen!), so bleibt der Spuren-Zauber in Aktion.
11) Zeitpunkt des Aufbruchs (I)[4289] R: S / D: -
    Magier findet das exakte Zeitintervall heraus, das seit dem Aufbruch eines bestimmten Ziels von diesem Ort vergangen ist.
12) Art des Aufbruchs (I)[4290] R: S / D: -
    Magier findet heraus, auf welche Art ein Ziel einen Ort verlassen hat, ob zu Fuß, Pferd, Teleport, Tor o.ä.
13) Spur des Aufenthalts (I)[4291] R: V / D: -
    Magier kann ein Ziel in einem Radius von 15 Km pro Stufe lokalisieren.
14) Ort festlegen (I)[4292] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann den Aufenthaltsort eines Ziels (lokalisiert und in Reichweite) festlegen, um Seher-ähnliche Sprüche (wenn er sie hat...) anzuwenden. Ziel hat einen WW, wenn er gelingt, merkt er, das er beobachtet wird.
15) Falsche Spur (F)[4293] R: S / D: V
    Magier spricht diesen Spruch gegen einen aktiven Spuren-Zauber, der auf ihm liegt. Beide Sprüche machen einen WW, wenn der Spuren-Zauber-WW mißlingt, so liegt der Zauber nicht mehr auf dem Magier (sondern auf jemanden in der Nähe). Mißlingt der WW des Falsche Spur-Zaubers, so wirkt der Spuren-Zauber weiterhin und kein Falsche Spur-Zauber wirkt mehr auf ihn (für die gesamte Dauer des Zaubers). Dieser Zauber hält an, bis der Spuren-Zauber aufhört.
16) Ort finden (I)[4294] R: 3m/St / D: -
    Magier kann das Ziel eines Objektes / Wesens bestimmen, wenn der Ausgangsort bekannt ist. So kann er zum Beispiel einen Magier, der mittels Teleportation verschwunden ist ausfindig machen, wenn er am Ausgangspunkt ist. Magier erfährt nichts über den Zielort, nur wo er ist.
17) Spur festigen (F)[4295] R: 3m/St / D: C
    Magier kann eine Spur am Zerfall hindern, solange dieser Spruch wirkt. Hört der Spruch auf zu wirken, so verfällt die Spur normal weiter.
18) Spur markieren (F)[4296] R: 3m/St / D: V
    Magier kann sich in eine Spur "einklinken". Dies verhindert Irreführung des Magiers durch Falsche Spur oder durch Menschenmengen.
19) Spur verbergen (F)[4297] R: B / D: V
    Magier verhindert, daß ein Zauber die Spur entdeckt, auf dem dieser Zauber liegt.
20) Spur wechseln (F)[4298] R: S / D: V
    Magier kann eine Spuren-Zauber, der auf ihn geworfen wurde, auf ein anderes Ziel übertragen (wenn der WW mißlingt).
25) Pfad entdecken (F)[4299] R: 3m/St / D: 10min/St
    Magier kann dem exakten Weg eines Ziels folgen.. Magier sieht ein dünnes, glühendes Band, das den Weg des Ziels beschreibt.
30) Permanente Spur (F)[4300] R: 3m/St / D: P
    Magier bekommt komplettes Wissen über den Aufenthaltsort des Ziel (Welche Existenzebene, wo genau usw.).
50) Verfolgende Spur (F)[4301] R: 3m/St / D: 1KR/St
    Magier erschafft eine Verbindung zum fliehenden Ziel (Wenn der WW mißlingt). Der Magier wird durch alle Manöver des Ziels mitgeschleppt (Magier muß gehen, rennen, springen, etc.). Für jeden Teleport, Tor oder ähnlichen Zauber muß der Magier nur die entsprechenden Energiepunkte aufbringen, ohne den Zauber zu kennen.

Gesetz des Vertrauten (Familiar's Law) [RC129]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Reichweite II (U)[4303] R: S / D: 1min/St
   Die Reichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdoppelt sich.
5) Vertrauter (M)[4304] R: B / D: P
   Wie oben, aber das Tier darf bis 20% der Masse des Magiers haben.
6) Tiere meistern I (M c)[4305] R: 30m / D: C
   Magier kann die Aktionen eines Tieres kontrollieren.
8) Trennung (M)[4306] R: B / D: P
   Der Magier kann seinen Vertrauten entlassen, ohne die Nachteile zu haben.
9) Reichweite III (U)[4307] R: S / D: 1min/St
   Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verdreifacht sich.
10) Vertrauter (M)[4308] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 35% der Masse des Magiers haben.
11) Zweiter Vertrauter (M)[4309] R: B / D: P
    Wie Vertrauter, aber Magier kann zwei Vertraute auf einmal haben. Die Masse der beiden darf nicht höher sein, als das Limit des höchsten Vertrauten-Spruches, den der Magier beherrscht.
12) Freundschaft (M)[4310] R: 30m / D: 1Tag/St
    Ein Tier wird den Magier als guten Freund betrachten. Magier kann die Handlungen des Tieres nicht kontrollieren.
13) Vertrauten rufen (F M)[4311] R: 300m/St / D: -
    Der Magier kann seinen Vertrauten rufen, welcher dann versuchen wird, zu ihm zu kommen (wenn er mehrere hat, kann er wählen, welcher).
14) Reichweite IV (U)[4312] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten vervierfacht sich.
15) Vertrauten orten (P c)[4313] R: 1 / D: 1min/St (C)
    Gibt Richtung und Entfernung zu dem Vertrauten des Magiers (wenn er mehrere hat, kann er wählen).
16) Vertrauter (M)[4314] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 50% der Masse des Magiers haben.
18) Reichweite V (U)[4315] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten verfünffacht sich.
19) Vertrauter (M)[4316] R: B / D: P
    Wie oben, aber das Tier darf bis 100% der Masse des Magiers haben.
20) Dritter Vertrauter (M)[4317] R: B / D: P
    Wie Zweiter Vertrauter, aber der Magier kann nun drei Vertraute haben. Die Masse der drei Vertrauten darf zusammen nicht größer als 100% der Masse des Magiers sein.
25) Wahrer Vertrauter (M)[4318] R: B / D: P
    Wie oben, aber der Magier kann jedes Wesen mit tierischer Intelligenz als Vertrauten haben.
30) Zauber des Vertrauten (F)[4319] R: B / D: V
    Magier kann einen Zauber im Vertrauten speichern. Wenn er sich konzentriert, kann er den Zauber vom Standort des Vertrauten loslassen, wenn er in Reichweite ist.
50) Wahre Reichweite (U)[4320] R: S / D: 1min/St
    Die Kontaktreichweite des Magiers zu seinem Vertrauten beträgt nun 1,5 Km pro Stufe.

Haftung meistern (Friction Mastery) [SUC60]

1) Routine speichern (I)[4321] R: S / D: V (P)
   Magier kann durch diesen Zauber die Parameter von jedem der Sprüche dieser Liste speichern. Dadurch wird der Spruch zum *-Spruch.
2) Griff (F)[4322] R: B / D: 1h/St
   Verringert die Wahrscheinlichkeit mit einer Waffe zu patzen: Bei einem Patzer beträgt die Wahrscheinlichkeit, daß nichts passiert 1% pro 2 Stufen des Magiers.
3) Schmieren (F)[4323] R: B / D: 10min/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 5% pro Stufe verringern. Dies reduziert Abtragung, Reibung und Geräuschentwicklung.
4) Bodenhaftung (F)[4324] R: B / D: 10min/St
   Magier erhöht die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 50% pro Stufe. Ziel kann so auf Eis, Sand o.ä. rennen.
5) Gleiten (F)[4325] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier erniedrigt die Reibung zwischen den Füßen (Schuhen o.ä.) eines Ziels und der Oberfläche, auf der er geht um bis zu 10% pro Stufe. Ziel gleitet somit auf normalem Boden schon leicht aus (Moving Maneuver mit -2 pro Stufe des Magiers).
6) Stromlinienförmig (F)[4326] R: S / D: 10min/St
   Erschafft einen Energieschild vor dem Magier und erhöht so die Geschwindigkeit um +1% pro Stufe, max. um +25%.
7) Knirschen (F)[4327] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Magier kann die Reibung zwischen zwei Oberflächen (1qm pro Stufe) um 50% pro Stufe erhöhen. Dadurch reibt sich das weichere Objekt am härteren ab. Wird der Zauber auf ein Hüftgelenk geworfen, so reiben sich zuerst die Knorpel im Hüftgelenk ab, danach die Knochen.
8) Gasreibung erhöhen (F)[4328] R: 3m/St / D: 1min/St

Magier kann die Reibung zwischen beliebiger Materie und einem gaserfüllten Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x8 wird alles in der Gegend um die Hälfte verlangsamt, bei >= x20 kann sich nichts mehr bewegen.

9) Gasreibung erniedrigen (F)[4329] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen sich und einem Gas um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Dadurch kann er in einem Gebiet mit erhöhter Gasreibung normal laufen und Atmen.
10) Reibungslos (F)[4330] R: 3m/St / D: 1KR/St
Magier kann die Umgebung eines Ziels reibungslos machen. Ziel kann keine Waffe halten, nicht stehen. -25 auf alle Attacken.
11) Flüssigkeitsreibung erhöhen (F)[4331] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen irgendeiner Materie und einem flüssigkeitsgefülltem Raum (3m3 pro Stufe) um bis zu x1 pro Stufe erhöhen. Bei x11 hat das Wasser die Konsistenz von zähem Schlamm, bei >= x20 hat es die Festigkeit von Beton.
12) Flüssigkeitsreibung erniedrigen (F)[4332] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen fester Materie und einer Flüssigkeit um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Bei x12 hat das Wasser die Dichte von Luft, bei >= x20 hat es keinerlei Reibung mehr.
13) Reibung erhöhen (F)[4333] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 / Stufe erhöhen. Je nach Härte und Beschaffenheit reibt sich der weichere der beiden Stoffe schneller ab. Abnahme wächst im Quadrat (x2 entspricht 4x schneller, x5 = 25x schneller usw.).
14) Reibung erniedrigen (F)[4334] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Feststoff (3m3 pro Stufe) und irgendeiner Materie um bis zu x1 pro Stufe erniedrigen. Je nach Härte und Oberflächenbeschaffenheit haben die beiden Stoffe weit weniger Reibung (halten länger, weniger Geräusch usw.).
15) Haftung von Lebewesen erhöhen (F)[4335] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erhöhen. Dies hat folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor langsamer bluten und verursacht allgemeine Zellschäden im Körper: Faktor SP / KR. x6 bis x10 - wie oben, aber verlangsamt das Wesen zusätzlich auf 50% und -25 auf alle Aktionen. x11 und höher - Individuum ist in einer Stasis. Keine Bewegung möglich, alle Körperprozeße angehalten.
16) Haftung von Lebewesen erniedrigen (F)[4336] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Haftung eines Lebewesens, dem der WW mißglückt ist, um bis zu x1 pro 2 Stufen des Magiers erniedrigen. Folgende Effekte: x2 bis x5 - läßt alle Blutungen um diesen Faktor stärker bluten und läßt alle Heilungsprozesse um diesen Faktor schneller ablaufen. x6 bis x10 - wie oben, aber beschleunigt das Wesen um diesen Faktor. x11 und höher - Individuum kann nicht mehr handeln und wird für die Dauer des Spruchs bewußtlos.
17) Reibung eines Elements erhöhen (F)[4337] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element (Wasser, Eis, Chaos usw.) schwierig zu passieren machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf 1/4 ihrer Geschwindigkeit abgebremst. Feuer werden z.B. 4x so langsam brennen (=4x länger!), Feuerzauber brauchen 4x so lange, bis sie ausgelöst werden können (und haben -1 pro Stufe des Magiers) usw.
18) Reibung eines Elements erniedrigen (F)[4338] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann ein Gebiet (3m3 pro Stufe) für ein Element leichter passierbar machen. Alle Elemente oder Elementenzauber, die das Gebiet passieren, werden auf das vierfache ihrer Geschwindigkeit beschleunigt. Feuer werden z.B. 4x so schnell brennen (=4x kürzer!), Feuerzauber brauchen 1/4 der normalen Zeit, bis sie ausgelöst werden können (und haben +1 pro Stufe des Magiers) usw.
19) Reibungssphäre (F)[4339] R: B / D: 1min/St
Erschafft eine Energiesphäre (0,3 m Radius/Stufe), die eine veränderbare Reibung (innen wie außen) hat. Magier kann die Reibung um +/- x1 pro Stufe verändern. So kann er eine Sphäre erschaffen, in der die Reibung um x5 erhöht ist (guter Stand möglich) und bei der außen die Reibung um x5 erniedrigt ist, so daß sie sich gut bewegen kann.
20) Reibung der primären Essenz erhöhen (F)[4340] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 verlangsamen (Zaubern dauert 4x länger usw., s.o.).
25) Reibung der primären Essenz erniedrigen (F)[4341] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen mag. Energie (irgendeiner Art: Mental-, Götter-, Grund- usw.-magie) erhöhen, und so die Zauber dieser Sorte um den Faktor 4 beschleunigen (Zaubern geht 4x schneller usw., s.o.).
30) Reibung zwischen Verschiedenem erhöhen (F)[4342] R: 3m/St / D: 1min/St
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier die Erhöhung der Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) pro 10 Stufen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.
50) Reibung zwischen Verschiedenem erniedrigen (F)[4343] R: 3m/St / D: 1min/St
Magier kann die Reibung zwischen einem Zustand (Fest, Flüssig, Gasförmig, magische Energie, lebendem usw.) / 10 Stufen erniedrigen. Für Ergebnisse dieses Zaubers siehe niedrigere Zauber dieser Liste oder je nach Gegebenheit.

Körper erhalten (Sustain Body) [SUC52]

1) Luftbedarf unterstützen (F)[5554] R: B / D: 2KR/St
Befriedigt den Sauerstoffbedarf des Ziels durch Energiepunkte (die für diesen Zauber ausgegeben werden). Die Dauer dieses Zaubers kann ausgedehnt werden, indem max. Stufe Punkte dafür ausgegeben werden. So kann ein Magier der 5. Stufe z.B. 3 Energiepunkte (max. 5) ausgeben. Die Dauer des Zaubers wäre dann 2KR x 5 x 3 = 30 KR, also 6 min.
2) Nahrungsbedarf unterstützen (F)[5555] R: B / D: 1 Tag
Wie Luftbedarf unterstützen, aber ein Magier der 6. Stufe kann maximal 6 Energiepunkte x 1 Tag / 2 Energiepunkte = 3 Tage für Nahrung sorgen.
3) Ausdauer unterstützen (F)[5556] R: B / D: V
Gibt einem Ziel für je einen Energiepunkt 2 Ausdauerpunkte zurück. Wieder kann der Magier maximal Stufe Energiepunkte einsetzen.
4) Kein Schlaf (F)[5557] R: B / D: V
Befriedigt das Schlafbedürfnis eines Ziels für 2 h pro Energiepunkt. Wenn der Spruch endet, muß das Ziel nur normal (nicht etwa 24 h o.ä.) schlafen.
5) Temperaturen widerstehen (F)[5558] R: B / D: 10min/St
Das Ziel kann Temperaturunterschiede (vom Normalen aus) von ±5 °C pro Stufe des Magiers ohne Mühe widerstehen. Maximal jedoch plus 300 °C und -180 °C. Der Betrag der Abweichung in beide Richtungen wird beim Zaubern festgelegt. Ein Magier der 20. Stufe kann so entweder ein Ziel gegen 100 °C mehr resistent machen, oder gegen 100 °C weniger, oder +50 und -50 oder 70/30 usw.
6) Magiesicherung (F)[5559] R: S / D: 1KR/St
Magier erschafft einen `Unterbrecher`. Nimmt er zuviel Energiepunkte auf oder hat einen Zauber verinnerlicht (Patzertabelle!), so unterbricht dieser Zauber die `Zufuhr` von Energie. Die Punkte sind allerdings verloren.
7) Keine Erschöpfung (F)[5560] R: S / D: V
Magier schafft eine Verbindung zwischen seinen Energiepunkten und seiner Ausdauer. Nun werden seine Energiepunkte statt seine Ausdauerpunkte verbraucht, bis er den Spruch löscht, 0 Energie hat oder der Zauber gebrochen wird.
8) Feste Haut (F)[5561] R: S / D: 10min/St
Der Magier kann seinen natürlichen Rüstungsschutz (0) pro 2 Stufen um 1 anheben: Ein Magier der 8.Stufe könnte die RS-Werte 1, 2, 3 oder 4 haben.
9) Schaden widerstehen (F)[5562] R: S / D: 10min/St
Pro eingesetzen Energiepunkt kann der Magier zusätzlich 10% SP hinnehmen (nicht mehr als seine normale Lebensenergie). Ein Magier der 10. Stufe mit Lebensenergie 92 könnte maximal 10 Energiepunkte einsetzen, um weitere 92 Schadenspunkte hinzunehmen (theoretische Lebensenergie von 184)
10) Gift widerstehen (S *)[5563] R: S / D: -
Dieser Zauber erlaubt es dem Magier einen zweiten Widerstandswurf gegen ein Gift zu machen. Jeder zusätzliche Energiepunkt gibt einen Bonus von 1%.
11) Krankheiten widerstehen (S *)[5564] R: S / D: -
Wie Gift widerstehen, nur gegen Krankheiten.
12) Bedarf abdecken (F)[5565] R: S / D: 1h/St
Magier kann in einem geschlossenen Gebiet bestimmte Lebensbedingungen erschaffen, um eine bestimmte Spezies zu versorgen. Maximale Größe sind 300m3 pro Stufe.
13) Element widerstehen (F)[5566] R: B / D: 10min/St
Ziel und alle seine Sachen sind gegen ein Element für die Dauer des Spruchs immun. Ein Ziel, das gegen Feuer resistent ist, kann durch normales Feuer nicht verletzt werden, wohl aber durch Sekundärerscheinungen wie Rauch, Kohlenmonoxid o.ä. Ein Elementenangriffszauber muß erst einen WW gegen die Stufe des Magiers machen, bevor er wirken kann.
14) Selbsterhaltung (H S *)[5567] R: S / D: V
Wenn er einen tödlichen Treffer erhält, fällt der Magier in eine Stasis, bis er geheilt ist, oder sein Gehirn zerstört wurde.
15) Wahnsinn widerstehen (F)[5568] R: B / D: -
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen zweiten WW gegen psychologische Einflüsse auf ihn machen. Jeder zusätzlich ausgegebene Energiepunkt erhöht die Widerstandschance um 1%.
16) Magie widerstehen (F)[5569] R: S / D: 10min/St
+2 pro Stufe auf alle WW gegen Zauber.
18) Kritischen Treffern widerstehen (F)[5570] R: S / D: 1KR/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen kritische Treffer. Bei Zaubern verringert sich der Treffer um eine Stufe (E->D, D->C usw.), bei Waffen werden vom kritischen Treffer 20 Punkte abgezogen.
19) Alter widerstehen (F)[5571] R: S / D: 1Tag/St
Magier wird etwas widerstandsfähiger gegen Alterung. Er altert mit 1% pro Stufe langsamer. Ein Magier der 20. Stufe altert so in 10 Jahren nur um 8 Jahre.
20) Seele unterstützen (F)[5572] R: S / D: 10min/St
Magier ist immun gegen Absolutionssprüche oder andere Zauber, die seine Seele vom Körper trennen wollen.
25) Bedarf verändern (F)[5573] R: B / D: 1h/St
Magier kann eine der lebensnotwendigen Bedürfnisse des Ziels verändern. Z. B. könnte ein Säugetier dann Kohlendioxid atmen, Eisen essen, Ammoniak trinken o.ä.
30) Druck unterstützen (F)[5574] R: S / D: 10min/St
Magier kann den Innendruck seines Körpers unter allen Umständen aufrechterhalten. Er kann einem Vakuum standhalten oder in die Tiefen der Ozeane tauchen.
40) Gravitation widerstehen (F)[5575] R: S / D: 10min/St
Magier kann höhere Gravitation aushalten: bis zu 1 `G` pro zwei Stufen mehr. Ein Magier der 40.Stufe kann so bis zu 20 `G` aushalten.
50) Totale Unverwundbarkeit (F)[5576] R: S / D: 1min/St
Magier kann jedem Umwelteinfluß widerstehen, ob Temperatur, Gravitation, Lebensnotwendige Bedürfnisse usw. Nachteilig bei diesem Zauber ist jedoch, daß der Magier völlig isoliert ist, und nicht mit seiner Umwelt in Kontakt treten kann.

Lebendes ändern (Living Change) [SUC7]

1) Selbst Schrumpfen (P)[4344] R: S / D: 1min/St
   Magier kann auf 50% seiner Masse schrumpfen (normalerweise Größe). Keine Abzüge auf Körperkraft.
2) Selbst Wachsen (P)[4345] R: S / D: 1min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier wächst um 50%. Keine Boni bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
3) Wissen über Veränderungen (P)[4346] R: 30m / D: -
   Magier kann die Gestalt eines anderen Wesens analysieren, für späteren Gebrauch von Wahres Verändern.
5) Verändern in der Art (F)[4347] R: 3m / D: 10min/St
   Magier kann die Gestalt des Ziels zu jeder Gestalt einer hominoiden Rasse ändern.
7) Schrumpfen (F)[4348] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Selbst Schrumpfen, aber Magier schrumpft um 10%/Stufe (max.90%). Zauber kann auf alles gelegt werden, das lebt oder gelebt hat.
10) Wachsen (F)[4349] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Selbst Wachsen, aber Magier vergrößert seine Masse um 10% / Stufe.
11) Verändern (F)[4350] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern in der Art, aber Magier kann jede Gestalt annehmen von 1/2 Körpermasse bis 2x Masse.
13) Wahres Verändern (F)[4351] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber die Gestalt kann die eines bestimmten Lebewesens sein, das mit Wissen über Veränderungen analysiert wurde.
15) Dauerndes Verändern (F)[4352] R: S / D: 10min/St
    Wie Wahres Verändern, aber der Magier kann während des Spruchs jederzeit seine Gestalt ändern, wenn er sich eine KR konzentriert.
17) Verschmelzen (F)[4353] R: 3m / D: V
    Ziel kann mit jedem unbelebtem Material verschmelzen (bis 30cm tief). Er ist inaktiv, kann aber seine Umgebung beobachten. Der Magier kann die gesamte Dauer verschmolzen bleiben, jeder andere muß nach einer festgesetzten Zeitspanne herausschmelzen (max. 1h/Stufe).
20) Durchgehen (F)[4354] R: 3m / D: 1min/St
    Ziel kann durch unbelebtes Material gehen, bis 30cm/Stufe Dicke.
25) Großes Wachstum (F)[4355] R: S / D: 1min/St
    Wie Wachsen, aber es vergrößert auch Stufe Objekte (auch Lebewesen) bis 50% der Masse des Magiers.
30) Großes Verändern (F)[4356] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber es läßt auch Stufe Ziele die Gestalt wechseln (müssen alle dieselbe Gestalt annehmen).
50) Großes Verschmelzen (F)[4357] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Verschmelzen, aber es betrifft bis zu Stufe Ziele. Alle Ziele gehen nach einer festgesetzten Zeitspanne oder zusammen mit dem Magier wieder hinaus.

Materie formen (Matter Shaping) [SUC59]

1) Form speichern (I)[4358] R: S / D: -
   Magier kann sich an jede Form, die er sieht, erinnern.
2) Gespeicherte Form verändern (U)[4359] R: S / D: -
   Magier kann jede gespeicherte Form verändern. Magier kann pro Stufe je ein Teil einer gespeicherten Form zu einer anderen hinzufügen.
3) Form entwerfen (I)[4360] R: S / D: V
   Magier kann aus einer Vorstellung eine gewünschte Form entwerfen.
4) Gas kneten (F)[4361] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Gas mit den Händen formen. z.B.: Taarna wurde von einem Magier mit einer Wolke der Benommenheit angegriffen. Er wartet, bis die Wolke heran ist und spricht dann den Zauber. Er formt einen Tunnel in die Wolke und kann sie gefahrlos passieren. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
5) Flüssigkeit kneten (F)[4362] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Flüssigkeit mit seinen Händen formen. z.B.: Joyce, die Meerjungfrau nutzt diesen Spruch, um direkt um ihren Körper eine Wassersphäre zu formen, so daß sie sich ungehindert an Land bewegen kann. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
6) Festes kneten (F)[4363] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe Feststoffe mit seinen Händen formen. z.B.: Loderia, die Zauberin nutzt diesen Spruch, um aus einem Eisenstück einen Wurfhaken zu formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
7) Anderes kneten (F)[4364] R: B / D: 1KR/St
   Magier kann 0,03m3 / Stufe irgendeines Materials mit seinen Händen formen. z.B.: könnte ein Magier eine Verbindung der vorherigen Sprüche damit nutzen (Lava etc. oder er nutzt den Spruch für Plasma, magische Energie, lebendes Gewebe usw. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
8) Subtrahieren (F)[4365] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe vom Material eines Objekts entfernen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Material kann für andere Zwecke verwendet werden.
9) Addieren (F)[4366] R: B / D: P
   Magier kann bis zu 1% pro Stufe Material zu einem Objekt hinzufügen, ohne die Balance oder Dynamik des Objekts zu stören. Es können maximal 0,03 m3 Material pro Stufe hinzugefügt werden.
10) Flexibilität ändern (F)[4367] R: B / D: P
    Magier kann die Flexibilität (Geschmeidigkeit, Elastizität, usw.) eines Gegenstands um 5% pro Stufe ändern. So kann ein Magier der 10. Stufe die Flexibilität einer Waffe um ±50% verändern (Bruchfaktor = ±50%!).
11) Gewicht senken (F)[4368] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m3 Material um 10% pro Stufe senken. Minimalgewicht sind jedoch 10%.
12) Gewicht erhöhen (F)[4369] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann das Gewicht von 0,03m³ Material um 10%/Stufe erhöhen.
13) Gas formen (F)[4370] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Gas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
14) Flüssigkeit formen (F)[4371] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Flüssigkeit mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
15) Festes formen (F)[4372] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ Feststoffe mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
16) Anderes formen (F)[4373] R: B / D: C
    Magier kann bis zu 0,03m³ irgend etwas mit seinem Geist formen. Die Form hält an, solange der Zauber wirkt und wird danach durch die Umwelt wieder bestimmt.
17) Gas verflüssigen (F)[4374] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Gases in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas.
18) Flüssigkeit verdampfen (F)[4375] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in ein Gas umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Das Gas hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie die Flüssigkeit.
19) Flüssigkeit verfestigen (F)[4376] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ einer Flüssigkeit in einen Feststoff umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Der Feststoff hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie das Gas, ist halt nur fest.
20) Festes schmelzen (F)[4377] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines Feststoffes in Flüssigkeit umwandeln. Dieser Zauber ändert das Material ansonsten nicht (Druck, Temperatur). Die Flüssigkeit hat dieselben Eigenschaften (Entflammbar o.ä.) wie der Feststoff.
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) Anderes vaporisieren (F)[4378] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in ein Gas umwandeln. Das Gas behält die Eigenschaften, die der Stoff hatte.
30) Anderes schmelzen (F)[4379] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in eine Flüssigkeit umwandeln. Die Flüssigkeit behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.
50) Anderes verfestigen (F)[4380] R: B / D: 1KR/St
    Magier kann 0,03m³ eines beliebigen Stoffes, der entweder eine Kombination der drei Zustände darstellt (Lava o.ä.) oder etwas ganz anderes ist (Energie, Plasma, lebendes Gewebe usw.), in einen Feststoff umwandeln. Der Feststoff behält dieselben Eigenschaften, die der Stoff vorher hatte.

Schilde beherrschen (Shield Mastery) [SL81]

2) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
3) Verschwimmen (F)[4382] R: 3m / D: 1min/St
Das Ziel erscheint Angreifern verschwommen, wodurch alle Attacken gegen das Ziel um 2 erschwert werden.
4) Mythische Rüstung I (F)[25590] R: 3m / D: 1KR/St
Der Zauberkundige kleidet das Ziel in eine Rüstung aus magischer Magie. Die Rüstung sieht aus, als sei sie aus wie eine normale Rüstung, aber die Rüstung blinkt und blitzt (wirkt wie der Spruch Aura auf der Liste Wege des Lichts (offene Göttermagie) {zieht 10% von allen Attacken ab}), sofern keine passenden Sprüche oder Überkleidung verwendet wird, um dies zu verbergen. Die mystische Rüstung behindert den Träger weder physisch (Gewicht 0, Bewegungsmalus 0) noch bei der Ausübung von Magie (AZP 0).
Die mystische Rüstung I schützt wie eine Ganzkörper Kordrüstung (4/2/3/2/3) [Rüstungsklasse IXb]
5) Fernkampfablenkung I (F *)[4383] R: 30m / D: -
Der Zauberkundige kann ein Geschoss ablenken, das in bis zu 30m Entfernung an ihm vorüber fliegt. Erschwert die Fernkampfattacke um 20. Der Zauberkundige muss das Geschoss sehen können.
6) Mythische Rüstung II (F)[25595] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper weiche Lederrüstung (6/5/3/1/8) [Rüstungsklasse XVIIb]
7) Nahkampfablenkung I (F *)[4384] R: 30m / D: 1 KR
Der Zauberkundige kann die Nahkampfattacken einer Waffe eines Gegner in seinem Sichtbereich ablenken (Attacke um 20 erschwert). Der Zauber wirkt eine Kampfrunde lang. Hierbei kann pro Sekunde maximal eine Attacke abgewehrt werden, wobei die Zauberprobe für jede Attacke erneut durchgeführt werden muss. Die Abwehr von Angriffen verschiedener Gegner bzw. verschiedener Waffen desselben Gegners ist nicht möglich!
8) Mythische Rüstung III (F)[25603] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper Horn/ Knochen-Brigandine (8/8/7/2/10) [Rüstungsklasse XXVIIb]
9) Fernkampfablenkung II (F *)[4385] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber lenkt 2 Geschosse ab.
10) Zielen stören I (F *)[4386] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
11) Nahkampfablenkung II (F *)[4387] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 2 Kämpfern bzw. Waffen oder bei Waffen, die nur ½ Sekunde benötigen.
12) Mythische Rüstung IV (F)[25605] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ganzkörper kombinierte Kettenrüstung (8/7/5/1/14) [Rüstungsklasse XXXIIIb]
13) Fernkampfablenkung III (F *)[4388] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber 3 Geschosse ab.
14) Mythische Rüstung V (F)[25610] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine bezainted Ganzkörper harte Lederkleidung (7/6/5/1/12) [Rüstungsklasse XVIIIb]
15) Zielen stören II (F *)[4389] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 2 Geschosse.
16) Mythische Rüstung VI (F)[25617] R: 3m / D: 1KR/St
Wie Mythische Rüstung I, aber sie schützt wie eine Ritterrüstung (11/11/11/1/20) [Rüstungsklasse XXXIXb]
17) Nahkampfablenkung III (F *)[4390] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von 3 Kämpfern bzw. Waffen.
18) Fernkampfumkehr (F *)[4391] R: 30m / D: -
Ein Geschoß, das der Magier sehen kann, wird umgelenkt und macht eine Attacke +5 auf den Schützen.
19) Zielen stören III (F *)[4392] R: 30m / D: -
Wie Zielen stören I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Große Fernkampfablenkung (F *)[4393] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfablenkung I, lenkt aber bis zu Stufe Geschosse ab.
25) Große Nahkampfablenkung (F *)[4394] R: 30m / D: 1 KR
Wie Nahkampfablenkung I, wirkt aber gegen die Attacken von Stufe Kämpfern bzw. Waffen.
30) Großes Zielen stören (F *)[4395] R: 30m / D: -
Wie Große Fernkampfablenkung, aber Geschosse gehen automatisch fehl.
50) Wahre Fernkampfumkehr (F *)[4396] R: 30m / D: -
Wie Fernkampfumkehr, betrifft aber alle Geschosse in 30m Umkreis um den Magier.

Spruchkontrolle (Spell Reins) [SL78]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
5) Spruch halten I (F *)[4398] R: 30m / D: 1KR
Verlegt einen anderen Spruch um 1 KR. Wenn das Ziel sich mehr als 6m bewegt, betrifft der Spruch jemanden in 3m Entfernung (-20 auf Angriffssprüche und -30 auf Elementensprüche). Der Zauber macht einen Magieresistenzwurf (Stufe = Stufe des Spruchs), klappt dieser nicht, wird der Spruch aufgehalten.
8) Zauber biegen I (F *)[4399] R: 30m / D: -
Der Magier lenkt einen Spruch bis 3m neben das Ziel, Der Attackewurf wird um -10/10 Fehlwurf modifiziert.
10) Zauber umkehren (F *)[4400] R: 30m / D: - / WW:20
Kehrt einen Zauber um, wenn dem Magier nicht ein Magieresistenzwurf +20 gelingt, und greift den Magier mit +0 an.
11) Spruch halten III (F *)[4401] R: 30m / D: 1KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 3 KR auf.
14) Spruch halten V (F *)[4402] R: 30m / D: 5KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 5 KR auf.
15) Zauber biegen III (F *)[4403] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, aber Modifikationen sind -30 / 10 Fehlwurf
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zauberspruche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
17) Spruch halten X (F *)[4404] R: 30m / D: 10KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um 10 KR auf.
20) Großes Spruch halten (F *)[4405] R: 30m / D: 20KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch bis 20 KR auf.
25) Wahres Spruch biegen (F *)[4406] R: 30m / D: -
Wie Zauber biegen I, lenkt aber einen Spruch um 90° in jede beliebige Richtung ab.
30) Wahres Spruch halten (F *)[4407] R: 30m / D: 30 KR
Wie Spruch halten I, hält aber einen Spruch um Stufe KR auf.
50) Wahres Zauber umkehren (F *)[4408] R: 30m / D: -
Wie Zauber umkehren, reflektiert aber alle Zauber in 30m Umkreis.

Sprüche erweitern (Spell Enhancement) [SL79]

3) Verlängern II (x2) (U)[4409] R: S / D: V
Der nächste Spruch des Magiers innerhalb von 3KR hat doppelte Dauer. Nicht mischbar mit anderen Verlängerungs-Sprüchen.
5) Erweitern (+15m) (U)[4410] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 15m.
7) Verlängern III (x3) (U)[4411] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verdreifacht aber die Dauer.
10) Erweitern (+30m) (U)[4412] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 30m.
11) Verlängern IV (x4) (U)[4413] R: S / D: V
Wie Verlängern II, vervierfacht aber die Dauer.
13) Erweitern (+50m) (U)[4414] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 50m.
15) Erweitern (+75m) (U)[4415] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 75m.
17) Erweitern (+100m) (U)[4416] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 100m.
20) Erweitern (+150m) (U)[4417] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Reichweite um 150m.
25) Verlängern (+12h) (U)[4418] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 12h.
30) Verlängern (+24h) (U)[4419] R: S / D: V
Wie Verlängern II, verlängert aber die Dauer um 24h.
50) Permanent (U)[4420] R: S / D: P
Wie Verlängern II, aber Dauer ist Permanent. Nur ein Permanenter Spruch zur selben Zeit darf für einen Magier wirksam sein.

Tore meistern (Gate Mastery) [SL80]

1) Vertrauter (M)[4421] R: B / D: P
   Der Magier kann ein kleines Tier an sich binden. Das Tier muß dem Magier gehören, darf max. 10 % seiner Masse haben, und muß 1 Woche lang jeden Tag einmal mit diesem Zauber belegt werden (2h Konzentration). Der Magier kann dann das Tier kontrollieren und durch dessen Sinne die Umwelt wahrnehmen (bis 15 m / Stufe Entfernung). Wird das Tier getötet, ist der Magier für 2 Wochen auf -25 für alle Aktionen.
3) Beschwörung I (F M c)[4422] R: 30m / D: V (C)
   Magier kann eine unintelligente Kreatur der 1. Stufe für 1 Minute beschwören und durch Konzentration kontrollieren. Der allgemeine Typ kann vom Magier bestimmt werden, aber was genau kommt, hängt vom Meister ab. (z.B.: Beschwört er eine vierfüßige Kreatur mit Hufen und bekäme ein Pferd, Kuh, Kamel ...)
5) Beschwörung II (F M c)[4423] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 2 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 2 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 2 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 2 sein.
6) Kontrolle I (M c *)[4424] R: 3m/St / D: C
   Magier kann einen Typ I Dämon kontrollieren. Chance der Nicht-Kontrolle ist (Typ x 2)%.
7) Beschwörung III (F M c)[4425] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 3 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 3 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 3 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 3 sein).
8) Kleineres Dämonentor (E)[4426] R: 3m / D: 2KR
   Wie in Schwarze Beschwörung (Böse Magier)
9) Beschwörung V (F M c)[4427] R: 30m / D: V (C)
   Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 5 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 5 oder eine Kreatur der Stufe 1 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 5 sein).
10) Kontrolle II (M c *)[4428] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - II.
11) Beschwörung X (F M c)[4429] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung I, aber der Magier kann entweder 10 Kreaturen der Stufe 1 oder eine Kreatur der Stufe 10 oder eine Kreatur der Stufe 2 für 5 Minuten beschwören. (Anzahl der Kreaturen mal Stufe mal Minuten darf maximal 10 sein).
12) Feen beschwören[25700] R: 300m / D: Var (C)
    Der Zauberkundige kann mit diesem Zauber Feen, Naturgeister, Landgeister oder Hausgeister beschwören; freundliche oder seltene Untergrundrassen oder andere Zauberkreaturen (siehe C&TI, Seite 55-57). Die beschworenen Wesen müssen nicht kommen, aber sie werden in den meisten Fällen den Zauberkundigen als einen freundlichen Bekannten ansehen. Sofern der Zauberkundige Schlechtes im Schilde führt, Böse ist oder der Kreatur(enart) Unrecht zugefügt hat, so steht der Kreatur ein Widerstandswurf zu, um den Ruf vollständig zu ignorieren.
13) Kontrolle III (M c *)[4430] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - III.
14) Bankett (F)[8096] R: 15m / D: 3h
    Der Zauberkundige erschafft (scheinbar) eine Banktafel mit Allem, was dazugehört (Stühle, silberne Gedecke, Kristallgläsern, Krügen, Schüsseln, Kerzen, Tischdecken...) und ein wunderbare Essenkomposition aus erlesenen Weinen, Aperitif, auserlesenen Speisen und deliziösen Nachspeisen.
    Die Tafel ist initial bereits gedeckt und mit Getränken und Aperitifs versehen. Jeder folgende Gang wird von kaum wahrnehmbaren Geistern serviert, kaum das der vorhergehende beendet wurde. Wird ein Gericht abgelehnt, so wird es durch ein anderes, gleichwertiges ersetzt. Die dienstbaren Geister können angewiesen werden, bevorzugte Speisen zu servieren.
    Am Ende der Spruchdauer verschwindet alles Erschaffene - mit Ausnahme der Zufriedenheit und des Völlegefühls aller Teilnehmer.
    Alle Teilnehmer bekommen einen Bonus von +10 auf alle Widerstandswürfe gegen Zauber für die nächsten 2 Stunden, einen Kampfbonus von +1 (Attacke und Parade) für 3 Stunden und +25 auf alle Würfe gegen Krankheiten und Gifte für 4 Stunden.
    Der Zauberkundige kann 1 Person pro 3 Stufen bewirten.
15) Wartende Beschwörung (F M c)[4431] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung X, kann aber um bis zu 24h pro Stufe verschoben werden oder durch Bewegungen, Geräusche, Berührung und Kampf ausgelöst werden. Die Kreatur kann eine einzelne Aufgabe erfüllen.
16) Große Beschwörung (F M c)[4432] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist 20.
17) Wartendes kleineres Tor (E)[4433] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, aber als kl. Dämonentor.
18) Größeres Dämonentor (E)[4434] R: 3m / D: 2KR
    Wie kl. Dämonentor, aber für Typ III - VI : (01-60) Typ III, (61-85) Typ IV, (86-95) Typ V, (96-100) Typ VI.
19) Kontrolle IV (M c *)[4435] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - IV.
20) Mengen Beschwörung (F M c)[4436] R: 30m / D: V (C)
    Wie Beschwörung II, aber Maximum ist Stufe.
25) Dämonen meistern II (M *)[4437] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle II, aber der Magier braucht sich nicht mehr zu konzentrieren. Nicht-Kontrolle Chance ist 5x Typ. Dämon bleibt, bis Magier stirbt, er ihn wegschickt oder er außer Reichweite ist.
30) Wartendes Tor (E)[4438] R: 3m / D: 2KR
    Wie Wartende Beschwörung, funktioniert aber als Größeres Dämonentor.
50) Kontrolle V (M c *)[4439] R: 3m/St / D: C
    Wie Kontrolle I, kontrolliert aber Typ I - V.

Verstand beherrschen (Spirit Mastery) [SL78]

1) Schlaf V (M)[4440] R: 30m / D: V / WW:15
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 5 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
2) Bezaubern (M)[4441] R: 30m / D: 1h/St
   Ein hominoides Ziel glaubt, der Magier sei ein guter Freund.
3) Schlaf VII (M)[4442] R: 30m / D: V / WW:5
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 7 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
4) Verwirrung (M)[4443] R: 30m / D: 1KR/5Fehlwurf
   Ziel kann keine Entscheidungen mehr treffen. Kann momentanen Gegner weiter bekämpfen und sich wehren.
5) Suggestion (M)[4444] R: 3m / D: V
   Ziel befolgt eine einzelne einsuggerierte Handlung, die nicht völlig gegen ihn ist (kein Selbstmord o.ä.)
6) Schlaf X (M)[4445] R: 30m / D: V / WW:-10
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 10 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
7) Halten (M c)[4446] R: 30m / D: C
   Ein hominoides Ziel wird auf 25% Aktion gehalten.
8) Beherrschen (M)[4447] R: 15m / D: 10min/St
   Ziel muß Magier gehorchen wie in Suggestion.
9) Großer Schlaf (M)[3771] R: 30m / D: V / WW:-60
   Läßt ein oder mehrere Ziele in einen natürlichen Schlaf fallen, wobei maximal 20 Ziele angegriffen werden können. Hierbei verringert sich der Widerstandsmodifikator um 5 pro weiteres Ziel, welches ausgewählt wird. Alle Ziele müssen im Sichtfeld des Magiers sein. Der Magier muss eine Zielpriorität aufstellen. Sobald ein Ziel dem Zauber widersteht, werden die verbleibenden Ziele nicht mehr angegriffen.
10) Wahres Bezaubern (M)[4449] R: 30m / D: 1h/St
    Wie Bezaubern, wirkt aber auf alle intelligenten Lebewesen.
11) Aufgabe (M)[4450] R: 3m / D: V
    Das Ziel bekommt eine Aufgabe gestellt (muß innerhalb seiner Möglichkeiten liegen). Versagt es, werden vom Meister die daraus resultierenden Nachteile bestimmt.
12) Wort der Benommenheit (M *)[4451] R: 15m / D: -
    Ziel ist für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
13) Wort des Schmerzes (M *)[4452] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verliert 50% seiner momentanen Lebensenergie.
14) Wahres Halten (M c)[4453] R: 30m / D: C
    Wie Halten, betrifft aber jedes intelligente Lebewesen.
15) Wort des Schlafes (M *)[4454] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel verfällt in Schlaf.
16) Nebel des Schlafs[25865] R: 1,5m/St / D: 1min/St
    Der Boden des betroffenen Gebietes ist mit einer ca. 60 cm hohen Nebelschicht bedeckt. Jedes Lebewesen, welches das betroffene Gebiet oder den Nebel betritt muss einen Widerstandswurf machen oder verfällt in einen normalen Schlaf. Der Zauberkundige ist (sofern er es nicht ausdrücklich wünscht) nicht betroffen. Lebewesen, denen der Widerstandswurf gelingt, die aber im Wirkungsbereich verbleiben, müssen den Widerstandswurf jede Runde wiederholen, wobei sie einen Bonus von 10 Punkten für jeden gelungenen Widerstandswurf bekommen.
16) Wort des Streits (M *)[4455] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, aber Ziel wird für 1Tag/10 Fehlwurf mit niemandem und nichts einverstanden sein oder zusammenarbeiten.
17) Wort der Lockung (M *)[4456] R: 15m / D: -
    Ziel muß zu dem Magier kommen und ihn ansehen (kämpfen, wenn nötig), und für 1KR/10 Fehlwurf still stehen bleiben. Magier darf sich nicht bewegen, oder er verliert die Kontrolle.
18) Wartendes Wort (M)[4457] R: 15m / D: 1Tag/St
    Jedes der vorhergehenden Worte kann zu einem bestimmten Zeitpunkt oder durch bestimmte Bewegungen ausgelöst werden.
19) Wort des Todes (M *)[4458] R: 15m / D: -
    Ziel erhält einen kritischen `E`-Treffer einer Liste nach Wunsch des Magiers.
20) Wahre Aufgabe (M)[4459] R: 3m / D: V
    Wie Aufgabe, aber bei Fehlschlag erhält das Ziel einen kritischen `E`-Treffer von jeder Tabelle.
25) Phrase (M *)[4460] R: 15m / D: -
    Wie Wort der Benommenheit, nur können drei verschiedene Wörter pro Kampfrunde benutzt werden (Für jedes muß ein Widerstandswurf gemacht werden).
26) langer Schlaf (M)[26020] R: 15m / D: P

Das Opfer wird in einen schlafähnlichen Zustand versetzt, in dem es weder altert noch sterben kann, solange der Körper nicht getötet wird. Der Schlaf endet erst, wenn der Zauber aufgehoben wird oder ein nicht magisches Ereignis geschieht, welches der Zauberkundige zuvor festgelegt hat. (nach 100 Jahren, wenn die Rosen blühen...)

30) Großes Wort (M *)[4461] R: 15m / D: -
Wie Wort der Benommenheit, nur wirkt eins der Wörter gegen Stufe Ziele (Wie Schlaf).

50) Verstand beherrschen (M)[4462] R: 30m / D: 1KR/St
Magier kann je einen Spruch dieser Liste pro Kampfrunde benutzen.

60) Wahre Kontrolle (M)[26698] R: 30m / D: 10min/St
Wie Beherrschen, aber es wirkt auf jede Art von Kreatur, lebend oder tot, intelligent oder nicht. Die Kreatur muss dem Zauberkundigen bedingungslos gehorchen (auch Selbstmord!)

Wege der Gegenzauber (Dispelling Ways) [SI80]

1) Prosaische Magie blockieren (F c *)[4486] R: S / D: C
Wenn ein Spruch der Prosaischen Magie gegen den Magier geworfen wird, so muß der angreifende Magier erst einen Magieresistenzwurf machen, bevor der Magier einen machen muß (Wie Angriffsspruch des Magiers).

2) Grundmagie blockieren (F c *)[4487] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

3) Mentalmagie blockieren (F c *)[4488] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

4) Göttermagie blockieren (F c *)[4489] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

5) Prosaische Magie blockieren (3m) (F c *)[4491] R: 3m / D: C
Wie oben, aber der Spruch wirkt in 3m Umkreis um den Magier herum. Wenn ein bereits existierender Spruch in den Radius kommt, so muß er einen Widerstandswurf +30 machen.

5) Alte Magie blockieren (F c *)[4490] R: S / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.

5) Grundmagie blockieren (3m) (F c *)[4492] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Grundmagie.

6) Mentalmagie blockieren (3m) (F c *)[4493] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Mentalmagie.

7) Göttermagie blockieren (3m) (F c *)[4494] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Göttermagie.

8) Alte Magie blockieren (3m) (F c *)[4495] R: 3m / D: C
Wie oben, wirkt aber gegen Alte Magie.

9) Prosaische Magie blockieren (15m) (F c *)[4496] R: 15m / D: C
Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

10) Grundmagie blockieren (15m) (F c *)[4497] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

11) Mentalmagie blockieren (15m) (F c *)[4498] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

12) Göttermagie blockieren (15m) (F c *)[4499] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

13) Prosaische Magie blockieren (30m) (F c *)[4501] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

13) Alte Magie blockieren (15m) (F c *)[4500] R: 15m / D: C
Wie oben, aber der Spruch hat 15m Reichweite.

14) Grundmagie blockieren (30m) (F c *)[4502] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

15) Mentalmagie blockieren (30m) (F c *)[4503] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

16) Prosaische Magie Energieentzug (F)[4506] R: 30m / D: 1Tag
Ziel verliert sofort alle Energiepunkte für einen Tag, und kann somit auch nicht zaubern. Wirkt auch gegen magische Gegenstände, die Zauber werfen können.

16) Göttermagie blockieren (30m) (F c *)[4504] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

16) Alte Magie blockieren (30m) (F c *)[4505] R: 30m / D: C
Wie oben, aber mit 30m Reichweite.

17) Grundmagieenergieentzug (F)[4507] R: 30m / D: 1Tag
Wie 16), wirkt aber gegen Grundmagie.

18) Mentalmagieenergieentzug (F)[4508] R: 30m / D: 1Tag
Wie 16), wirkt aber gegen Mentalmagie.

19) Göttermagieenergieentzug (F)[4509] R: 30m / D: 1Tag
Wie 16), wirkt aber gegen Göttermagie.

20) Wahrer Entzug (F *)[4510] R: S / D: C
Wie Grundmagie blockieren (Stufe 2), wirkt aber gegen jede Magie.

25) Grundmagie blockieren (100m) (F c *)[4511] R: 100m / D: C
Wie oben, aber mit 100m Reichweite.

30) Wahres Blockieren (3m) (F c *)[4512] R: 3m / D: C
Wie Grundmagie blockieren (3m), wirkt aber gegen alle drei Quellen der Macht.

50) Wahres Blockieren (15m) (F c *)[4513] R: 15m / D: C
Wie oben, aber mit 15m Reichweite.

Wege der Konstruktionen (Construction Ways) [SUC54]

1) Beobachtung (I)[4514] R: 30m/St / D: -
Informiert den Magier über den für seine Zwecke günstigsten Ort, wo er etwas erschaffen kann.

2) Entwerfen (I)[4515] R: 3m/St / D: -
Informiert den Magier über den Grundriß eines Gebäudes.

3) Reed erschaffen (F)[4516] R: 3m/St / D: P
Verarbeitet passende Materialien (Stroh, Zweige, Palmwedel usw.) zu Reed für ein Dach. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

4) Mörtel erschaffen (F)[4517] R: 3m/St / D: P
Vermischt passende Materialien (Sand, Kalk, Wasser usw.) zu einem Mörtel für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe vermischen.

5) Pech erschaffen (F)[4518] R: 3m/St / D: P
Verändert passende Materialien (Kohle, Holz, Öl usw.) zu Pech für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

6) Ziegel erschaffen (F)[4519] R: 3m/St / D: P
Verändert passende Materialien (Schlamm, Ton, Sand usw.) zu Ziegeln mit der gewünschten Größe. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

7) Balken / Bretter erschaffen (F)[4520] R: 3m/St / D: P
Verarbeitet alles mögliche Holz zu Balken und Brettern für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

8) Glas erschaffen (F)[4521] R: 3m/St / D: P
Verändert passende Materialien (Sand, Soda, Kalk usw.) zu Glas für den gewünschten Zweck. Magier kann 50 Kilo Material pro Stufe verändern.

9) Erde zu Stein (F)[4522] R: 3m/St / D: P
Magier kann 3m3 / Stufe fest gepackter Erde in Stein verwandeln.

10) Holz schnitzen (F)[4523] R: 3m/St / D: 10min/St
Gibt einem Stück Holz die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

11) Stein metzen (F)[4524] R: 3m/St / D: 10min/St
Gibt einem Stein die gewünschte Form. Qualität des Schnitzwerks hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

12) Metall gravieren (F)[4525] R: 3m/St / D: 10min/St
Gibt einem Stück Metall das gewünschte Muster. Qualität des Stückes hängt von dem Geschicklichkeitswert des Magiers ab.

13) Graben (F)[4526] R: 3m/St / D: P
Magier kann bis 3m3 / Stufe Erde oder Eis aus einer Gegend entfernen. Die Hälfte der Menge, wenn es sich um Stahl oder Stein handelt. Ausgegrabenes Material ist zerstört.

14) Portal machen (F)[4527] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Loch bis 3m3 / Stufe für ein Fenster oder eine Tür machen. Das Loch kann jede gewünschte Form haben. Entferntes Material ist zerstört.

15) Unbewegliches Inventar machen (F)[4528] R: 3m/St / D: P
Magier kann jedes existierende Material (Aus den Wänden o.ä.) in unbewegliches Inventar verwandeln (Regale, Schränke, Stühle, Tische usw.) Die Möbel bestehen aus dem Material (Stärke, Farbe, Textur). Möbel können bewegt werden. Maximale Größe sind 0,3 m3 pro Stufe.

16) Stein zu Erde (F)[4529] R: 3m/St / D: P
Magier kann 3m3 / Stufe Stein in fest gepackter Erde verwandeln.

17) Erdwall (F)[4530] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Erdwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

18) Holzwall (F)[4531] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Holzwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

19) Steinwall (F)[4532] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Steinwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

20) Glaswall (F)[4533] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Glaswall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

25) Metallwall (F)[4534] R: 3m/St / D: P
Magier kann einen Metallwall (0,3 m3 pro Stufe) erschaffen, der auf festem Untergrund ruhen muß.

30) Nähte versiegeln (F)[4535] R: 3m/St / D: P
Magier kann die Naht zwischen zwei Wällen oder Ziegelmauern versiegeln. Magier kann 3 lineare Meter pro Stufe mit einer Tiefe von 30 cm verbinden. Wenn mehr Tiefe benötigt wird, geht das auf Kosten der Länge. Magier kann auch 3 m3 pro Stufe Material mit anderem Material verbinden. Die Stärke des Materials entspricht dem Durchschnitt der Stärke der zwei verbundenen Materialien.

50) Formen (F)[4536] R: 3m/St / D: P
Magier kann ein Objekt (3 m3 pro Stufe) einer gewünschten Form aus jedem der folgenden Materialien erschaffen: Erde, Stein, Glas, Eisen. So könnte ein Magier ein ganzes Haus erschaffen (wenn auch ein kleines), ein Boot, eine Brücke u.ä. mit nur diesem einen Zauber.

Wege der Schnelligkeit (Rapid Ways) [SR1]

1) Rennen I (F *)[4537] R: 3m / D: 10min/St
   Ziel kann rennen (2 x gehende Geschwindigkeit), ohne Konditionsverlust, aber sobald er eine andere Aktion durchführt, stoppt die Wirkung des Spruchs.
2) Schnelligkeit I (F *)[4538] R: 3m / D: 1KR
   Ziel kann zweimal so schnell wie normal handeln (200% Aktivität = 2 Attacken o.ä.), muß danach jedoch mit 50% Aktivität für dieselbe Anzahl KR handeln.
4) Schnelligkeit II (F *)[4539] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit I, aber Dauer ist 2KR für ein Ziel oder 1 KR für 2 Ziele.
5) Sprint I (F *)[4540] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 3x gehender Geschwindigkeit.
6) Geschwindigkeit I (F *)[4541] R: 3m / D: 1KR
   Wie Schnelligkeit I, aber die Zeit mit halber Aktivität entfällt.
7) Schnelligkeit III (F *)[4542] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 3KR Dauer.
8) Geschwindigkeit II (F *)[4543] R: 3m / D: V
   Wie Schnelligkeit II, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
9) Schnellsprint (F *)[4544] R: 3m / D: 10min/St
   Wie Rennen I, aber Ziel bewegt sich mit 4 x gehender Geschwindigkeit.
10) Schnelligkeit V (F *)[4545] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 5 KR Dauer.
11) Rennen III (F *)[4546] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 3 Ziele.
12) Geschwindigkeit III (F *)[4547] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit III, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
14) Sprint III (F *)[4548] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber drei Ziele.
15) Geschwindigkeit V (F *)[4549] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit V, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
16) Rennen V (F *)[4550] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber 5 Ziele.
17) Schnelligkeit X (F *)[4551] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt 10KR Dauer.
18) Sprint V (F *)[4552] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Sprint I, betrifft aber fünf Ziele.
20) Geschwindigkeit X (F *)[4553] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit X, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
25) Großes Rennen (F *)[4554] R: 3m / D: 10min/St
    Wie Rennen I, betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Schnelligkeit (F *)[4555] R: 3m / D: V
    Wie Schnelligkeit II, aber mit insgesamt Stufe KR Dauer.
50) Große Geschwindigkeit (F *)[4556] R: 3m / D: V
    Wie Große Schnelligkeit, ohne die Zeit mit halber Aktivität.
52) Gefrorene Zeit (F)[26164] R: B / D: 6 KR
    Der Zauber entfernt das Ziel aus der der normalen Raumzeit. Aus Sicht des Ziels scheint die gesamte Welt bewegungslos zu sein. Alles, was das Ziel berührt, kann es ebenfalls aus der Raumzeit reißen für die restliche Dauer des Spruchs. Dies ist der einzige Effekt, den das Ziel auf seine Umgebung haben kann.
    Die Spruchdauer gilt für das Ziel, für den Zauberkundigen, sofern er nicht selber das Ziel ist, vergeht keine Zeit.

Wege der Unsichtbarkeit (Invisible Ways) [SR7]

2) Unsichtbar I (F)[4557] R: 3m / D: 24h / V
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (1 nackter Körper, 1 Hemd o.ä.). Bis 24h vorüber sind, oder ein Schlag auf das Objekt einwirkt (Treffer, Fall), oder der Unsichtbare eine Attacke macht.
4) Unsichtbarkeit I (30cm) (F)[4558] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbar I, nur wird alles bis 30cm um das Objekt mit unsichtbar, solange es in 30cm Radius bleibt.
6) Unsichtbarkeit I (bis 30cm) (F)[4559] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), nur kann der Magier den Radius bis 30cm variieren.
8) Unsichtbarkeit I (3m) (F)[4560] R: 3m / D: 24h / V
   Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit festem Radius 3m.
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) Unsichtbar III (F)[4561] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 3 Objekte unsichtbar.
11) Unsichtbarkeit I (bis 3m) (F)[4562] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I , mit veränderlichem Radius bis 3m.
13) Unsichtbar V (F)[4563] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 5 Objekte unsichtbar.
15) Unsichtbarkeit II (30cm) (F)[4564] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber 2 Objekte unsichtbar.
17) Unsichtbar X (F)[4565] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber 10 Objekte Unsichtbar.
18) Unsichtbarkeit II (bis 3m) (F)[4566] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit II (30cm), mit veränderlichem Radius bis 3m.
20) Unsichtbarkeit I (bis 6m) (F)[4567] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), mit veränderlichem Radius bis 6m.
25) Großes Unsichtbar (F)[4568] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbar I, macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
30) Große Unsichtbarkeit (F)[4569] R: 3m / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (30cm), macht aber Stufe Objekte unsichtbar.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[4570] R: S / D: 24h / V
    Wie Unsichtbarkeit I (bis 30cm), aber wenn der Zauberer attackiert, ist er nur die nächsten 10 Sekunden zu sehen, und Schläge machen nicht sichtbar.

Zauber verbessern II (Spell Enhancement II) [SUC55]

3) Kraft I (U *)[4571] R: S / D: V
   Addiert +5 auf den nächsten Zauberwurf, den der Magier macht. Ist nicht kumulativ mit anderen Kraft-Sprüchen.
6) Kraft II (U *)[4572] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +10 auf den nächsten Zauberwurf.
7) Gebiet vergrößern I (U)[4573] R: S / D: V
   Das Gebiet, das der nächste Zauber abdeckt, wird um 1,5m erweitert. Ein Spruch mit 10m Radius hätte dann 11,5m.
8) Reichweite vergrößern I (U)[4574] R: S / D: V
   Macht aus einem Selbst-Zauber einen Berührungs-Zauber.
9) Kraft III (U *)[4575] R: S / D: V
   Wie Kraft I, addiert aber +15 auf den nächsten Zauberwurf.
10) Mehrfaches Ziel II (U)[4576] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf zwei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
12) Gebiet vergrößern II (U)[4577] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 3 m.
13) Reichweite vergrößern II (U)[4578] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:B einen Zauber mit R:3m.
14) Kraft IV (U *)[4579] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +20 auf den nächsten Zauberwurf.
15) Mehrfaches Ziel III (U)[4580] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf drei Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
16) Radius I (U)[4581] R: S / D: V
    Macht aus Zaubern, die auf 1 Ziel wirken, welche mit 1,5m Radius.
17) Reichweite vergrößern III (U)[4582] R: S / D: V
    Macht aus einem Zauber mit R:S einen Zauber mit R:3m.
18) Gebiet vergrößern III (U)[4583] R: S / D: V
    Wie Gebiet vergrößern I, vergrößert das Gebiet aber um 4,5m.
19) Kraft V (U *)[4584] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +25 auf den nächsten Zauberwurf.
20) Mehrfaches Ziel IV (U)[4585] R: S / D: V
    Läßt einen Spruch, der auf ein Ziel wirkt, auf vier Ziele wirken. Funktioniert nicht mit Elementenangriffszaubern.
25) Wahrer Radius (U)[4586] R: S / D: V
    Macht aus einem Spruch, der auf ein Ziel wirkt einen Spruch mit 1,5m Radius pro 10 Stufen des Magiers.
30) Pulsierender Zauber (U)[4587] R: S / D: V
    Verändert den nächsten Zauber in der Weise. daß er normal ausgelöst wird, dann aber (Stufe / 5) mal ausgelöst wird, jede KR einmal. Ein Magier der 35. Stufe, der mit einem Pulsierenden Zauber einen Schlaf V auslöst, zaubert normal und wendet den Zauber dann in den nächsten 7 KR je einmal an. Er kann den Zauber auf verschiedene Ziele oder alle auf dasselbe Ziel lenken und ihn, wann er will, auf ein anderes Ziel lenken.
35) Wahre Kraft (U *)[4588] R: S / D: V
    Wie Kraft I, addiert aber +5 pro 5 Stufen des Magiers auf den nächsten Zauberwurf.
50) Zauber meistern (U)[4589] R: S / D: V
    Irgendein Zauber kann durch irgendeinen Spruch dieser Liste modifiziert werden.

offene Listen

Elementenschild (Elemental Shields) [SL76]

1) Licht widerstehen (1 Ziel) (D)[4004] R: 3m / D: 1min/St
   Ziel ist gegen jedes natürliche Licht geschützt (nicht gegen Blitze). +10 auf Widerstandswürfe gegen Licht (Elektrizität), -10 auf Elementensprüche mit Elektrizität und Licht.
2) Hitze widerstehen (1 Ziel) (D)[4005] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Hitze bis 100 °C. Bonus von 10 wie oben.
3) Kälte widerstehen (1 Ziel) (D)[4006] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen, schützt aber gegen Kälte bis -30 °C. Bonus von 10 wie oben.
4) Licht widerstehen (3m) (D)[4007] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
5) Hitze widerstehen (3m) (D)[4008] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
6) Kälte widerstehen (3m) (D)[4009] R: 3m / D: 1min/St
   Wie oben, betrifft aber alle Wesen in 3m Umkreis.
8) Lichtrüstung (D)[4010] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Licht widerstehen (Stufe 1) mit Bonus 20.
9) Hitzerüstung (D)[4011] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Hitze widerstehen (Stufe 2) mit Bonus 20.
10) Kälterüstung (D)[4012] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 3) mit Bonus 20.
11) Lichtrüstung (3m) (D)[4013] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Licht widerstehen (Stufe 4) mit Bonus 20.
12) Hitzerüstung (3m) (D)[4014] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitze widerstehen (Stufe 5) mit Bonus 20.
13) Kälterüstung (3m) (D)[4015] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälte widerstehen (Stufe 6) mit Bonus 20.
15) Blitzrüstung (D)[4016] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), halbiert aber alle Schadenspunkte durch Elektrizität und verringert kritische Treffer um eine Klasse (`A` wird ignoriert, `B` wird zu `A` usw.).
17) Feuerrüstung (D)[4017] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Feuer und Hitze.
19) Eisrüstung (D)[4018] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Blitzrüstung, betrifft aber Sprüche von Kälte und Eis.
20) Große Lichtrüstung (D)[4019] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Lichtrüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
25) Große Hitzerüstung (D)[4020] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Hitzerüstung (Stufe 9), betrifft aber Stufe Ziele.
30) Große Kälterüstung (D)[4021] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Kälterüstung (Stufe 8), betrifft aber Stufe Ziele.
50) Wahre Rüstung (D)[4022] R: 3m / D: 24h
    Wirkt wie Blitzrüstung, Feuerrüstung und Eisrüstung gleichzeitig.

Fähigkeiten der Grundmagie (Essence Hand) [SKZ2]

1) Vibrationen (500g) (F)[4023] R: 30m / D: 1KR/St
   Läßt ein Objekt bis 500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
2) Halten (500g) (F)[4024] R: 30m / D: 1min/St
   Übt einen Druck von 500g auf ein Objekt/Person aus. Objekt kann durch Halten allein nicht bewegt werden, und der Druck wirkt nur in eine Richtung.
3) Telekinese (500g) (F c)[4025] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Kann ein Objekt bis 500g bewegen (mit 30 cm pro Sekunde ohne Beschleunigung). Lebewesen oder Gegenstände in Kontakt mit einem Lebewesen machen einen Magieresistenzwurf (des Lebewesens). Wenn der Magier die Konzentration abbricht, bleibt der Gegenstand stehen, als hätte er `Halten` auferlegt.
4) Vibrationen (2,5 kg)[4026] R: 30m / D: 1KR/4
   Läßt ein Objekt bis 2500g Masse schnell vibrieren. Wenn es zerbrechlich ist, könnte es brechen (Magieresistenzwurf). Wenn ein Lebewesen es hält, muß dieses einen Magieresistenzwurf machen, oder es läßt es fallen (jede KR).
5) Halten (2,5 kg)[4027] R: 30m / D: 1min/5
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
6) Telekinese (2,5kg)[4028] R: 30m / D: 1min/6
   Wie oben, aber Limit sind 2,5 Kg.
7) Vibrationen (12,5 kg)[4029] R: 30m / D: 1KR/7
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
8) Halten (12,5 kg)[4030] R: 30m / D: 1min/8
   Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
9) Vibrationen (25 kg) (F)[4031] R: 30m / D: 1KR/St
   Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
10) Zielen (F M c)[4032] R: T / D: 1KR (C)
    Durch das Konzentrieren auf den Geist eines Fernkämpfers und den Flug des Geschosses, kann der Schütze 50 auf seine Attacke addieren. Der Magier muß sich konzentrieren, den Schützen berühren und den Flug des Geschosses beobachten.
11) Telekinese (12,5 kg)[4033] R: 30m / D: 1min/11
    Wie oben, aber Limit sind 12,5 Kg.
12) Halten (25 kg) (F)[4034] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
13) Große Vibrationen (2,5kg)[4035] R: 30m / D: 1KR/13
    Wie Vibrationen, aber es können Stufe Gegenstände bis 2,5 Kg in Schwingungen versetzt werden.
14) Telekinese (25 kg) (F)[4036] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 25 Kg.
15) Halten (50 kg) (F)[4037] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
16) Schleudern I (F)[4038] R: 3m / D: -
    Zauberer kann ein Objekt, das bis zu 3m von ihm entfernt ist und bis 500 g wiegt schleudern. Der Treffer wird wie ein Schockbolzen behandelt mit kritischem Treffer durch Aufprall. Maximale Reichweite sind 100m.
17) Telekinese (50 kg) (F)[4039] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 50 Kg.
19) Große Vibrationen (5 kg) (F)[4040] R: 30m / D: 1KR/St
    Wie oben, aber es können Stufe Gegenstände bis 5 kg in Schwingungen versetzt werden.
20) Großes Zielen[4041] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Bonus ist 100 auf die Attacke.
25) Halten (5 kg/St) (F)[4042] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
30) Telekinese (5 kg/St) (F)[4043] R: 30m / D: 1min/St
    Wie oben, aber Limit sind 5 Kg/Stufe.
50) Wahres Zielen[4044] R: T / D: 1KR (C)
    Wie Zielen, aber Geschoß trifft automatisch kritisch.

Gesetz der Gefängnisse (Prison Law) [SUC49]

1) Abschließen (F)[4045] R: 3m/St / D: -
   Der Magier kann jedes Schloß das er sehen kann (in 30m Umkreis) verschließen. Das Schloß wird normal verschlossen und kann normal geöffnet werden.
2) Alarm (F)[4046] R: B / D: 10min/St
   Der Magier wird informiert, ob sich ein Ziel außerhalb eines bestimmten Gebiets bewegt. Das Gebiet darf nicht größer als 10 qm sein.
3) Markieren (F)[4047] R: B / D: V
   Markiert ein Ziel als Mitglied einer Gruppe. Die Markierung kann für normale Sicht, nur für magische Wesen o.ä. sichtbar sein.
4) Kugel und Kette (F)[4048] R: 3m/St / D: 1KR/St
   Der Magier kann ein Ziel behindern, indem dessen Bewegungsweite um 1 pro 3 Stufen des Magiers verringert wird.
5) Schloßkunde (I)[4049] R: S / D: P
   Der Magier bekommt genaueste Informationen über den Mechanismus eines Schlosses (als wenn er den Bauplan kennen würde). +20 auf Schlösser öffnen.
6) Halten (M)[4050] R: 3m/St / D: 1min/St
   Ziel wird auf 25% normaler Aktion gehalten.
7) Magische Schlüssel (F)[4051] R: B / D: 1KR/St
   Der Magier erschafft Schlüssel aus magischer Energie, die ein Schloß öffnen (normal 100%, magisch 90%), für das sie speziell gemacht wurden. Der Magier muß vorher den Spruch Schloßkunde sprechen, oder das Schloß speziell kennen.
8) Geistige Ketten (F)[4052] R: B / D: 10min/St
   Ein Ziel, dem ein WW mißlingt, ist mit `geistigen Ketten` an ein bestimmtes Gebiet gebunden (bis 100 qm pro Stufe), die das Ziel bei Verlassen des Gebiets behindern: Es hat dann -1 auf alle Aktionen pro 30m Abstand bis es wieder zurück ins Gebiet kommt, der Spruch gestoppt wird oder die Dauer des Zaubers um ist.
9) Fesseln (F)[4053] R: 3m/St / D: 1min/St
   Erschafft Fesseln aus Energie, die das Ziel (wenn der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs fesseln.
10) Portal zerschmettern (F)[4054] R: 3m/St / D: P
    Läßt jedes nichtmagische Portal bis 3x3x0,3m Größe in winzige Splitter zerfallen.
11) Stein zerpulvern (F)[4055] R: 3m/St / D: P
    Läßt 0,3 m³ Stein zu Staub zerfallen.
12) Ort besichtigen (U)[4056] R: B / D: 1h/St
    Der Magier kann in eine Gefängnisähnliche Zelle pro Stufe sehen. Der Magier muß den Ort berühren (Wand des Hauses o.ä.). Alle Zellen, in die der Magier sehen will, müssen innerhalb eines 3m/Stufe Radius sein.
13) Stein reparieren (F)[4057] R: B / D: P
    Repariert Schaden an Stein und Steinmetzarbeiten (bis zu 0,3m³ pro Stufe Stein können ersetzt werden).
14) Energiegefängnis (F)[4058] R: 3m/St / D: 1h/St
    Erschafft einen Energiekäfig (bis 3m³ pro Stufe), der für die Dauer des Spruchs alles festhält, was hineingetan wird. Der Käfig kann beliebige Größe haben, kann aber nach der Erschaffung nicht mehr verändert werden. Er besitzt eine Tür, die auf mentale Befehle des Magiers reagiert. Der Käfig ist ebenso stark wie ein entsprechend großer Käfig aus Stahl. Nichts hindert einen Insassen an diversen Fluchtmethoden.
15) Gitter schwächen (F)[4059] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe schwächen. Die Stäbe werden weniger widerstandsfähig und brechen leichter.
16) Sinne blockieren (F)[4060] R: 3m/St / D: 1min/St
    Ein Ziel verliert einen Sinn (Sicht, Riechen, Tasten, schmecken usw.) pro 10 Stufen des Magiers.
17) Gitter verstärken (F)[4061] R: 3m/St / D: P
    Magier kann 0,03m³ normaler Stahl- oder Eisenstäbe um 1% pro Stufe verstärken. Die Stäbe werden widerstandsfähiger und brechen weniger leicht.
18) Täglich benötigtes (F)[4062] R: 3m/St / D: 1 Tag
    Versorgt einen Gefangenen pro Stufe mit Wasser und Essen. Das Essen ist einfach, aber nahrhaft.
19) Schloß der Ewigkeit (F)[4063] R: 3m/St / D: P
    Magier versiegelt irgendein Schloß für die Ewigkeit. Das Schloß ist danach magisch (bei entsprechenden Zaubern), und kann durch keinen Öffnungszauber geöffnet werden. Das Schloß / die Tür können ganz normal zerstört werden.
20) Desintegrieren (F)[4064] R: 3m/St / D: P
    Zerstört komplett 0,03m³ pro Stufe unbelebten Materials, wenn diesem der (eventuelle) WW mißlingt.
25) Stasis (F)[4065] R: B / D: 1 Tag/St
    Versetzt ein Ziel (dem der WW mißlingt) für die Dauer des Spruchs in eine Stasis. Das Ziel altert nicht, kann aber auch nicht handeln, und durch nichts berührt werden.
30) Machtlose Zauber (F)[4066] R: B / D: 1h/St
    Hält ein Ziel (dessen WW mißlingt) davon ab, seine Energiepunkte zu nutzen. Wenn das Ziel einen Zauber werfen kann, ohne Energiepunkte dafür zu benötigen, so behält er diese Fähigkeit.
50) Sphäre der Gefangenschaft (F)[4067] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft eine Energiesphäre, die nichts hinein- oder hinaus läßt. Sphäre kann 30cm pro Stufe des Magiers groß sein.

Kleine Illusionen (Lesser Illusions) [SL74]

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

Runen (Rune Mastery) [SL73]

1) Spruch speichern (S)[4109] R: S / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Der Zauberer kann diesen Spruch mit jedem anderem Spruch den er speichern will sprechen. Der gespeicherte Spruch kann jederzeit ohne Vorbereitung gesprochen werden. Der Speicherspruch ist genauso schwierig wie der zu speichernde Spruch. Wenn ein Spruch gespeichert ist, kann kein anderer Zauber ausgeführt werden.
3) Rune I (F)[4110] R: T / D: bis der Spruch ausgelöst wird.
   Dieser Spruch schreibt einen Spruch auf Runenpapier (siehe dort). Der Spruch kann einmal benutzt werden. Der Spruch kostet seine Energiepunkte und die Punkte für den Runenspruch. Rune I kann nur Sprüche der Stufe 1 schreiben. Das Papier kann wiederverwertet werden. Der Spruch kann denjenigen, der ihn auslöst, betreffen.
6) Rune II (F)[4111] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-2.
8) Rune III (F)[4112] R: T / D: s.o.
   Schreibt Sprüche der Stufen 1-3.
10) Rune V (F)[4113] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-5.
11) Zeichen der Benommenheit (F)[4114] R: T / D: bis es ausgelöst wird / WW:-20
    Ein Zeichen kann auf jede unbewegliche Oberfläche geschrieben werden und betrifft das Wesen, das es auslöst. Ein Zeichen kann durch folgendes ausgelöst werden (entscheidet der Zauberer): Zeitperiode, bestimmte Bewegungen, Berührung, Bestimmte Geräusche, Lesen des Zeichens u.ä. Das Zeichen wird gelöscht, wenn einem Wesen kein Magieresistenzwurf dagegen gelingt. Das Zeichen der Benommenheit macht das Opfer für 10 min/10 Fehlwurf benommen.
12) Rune VI (F)[4115] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-6.
13) Zeichen der Angst (F)[4116] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur flieht das Opfer von dem Platz für 1min/5 Fehlwurf.
14) Rune VII (F)[4117] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-7.
15) Zeichen des Schlafs (F)[4118] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur schläft das Opfer für 1min/5 Fehlwurf.
16) Geborgte Energie[25879] R: S / D: P
    Der Zauberkundige kann sich Zauberenergie von zukünftigen Tagen "borgen". Wenn er diesen Spruch spricht, bekommt er seine Zauberenergie wieder vollständig aufgefüllt. Die Kosten für diesen Spruch können sowohl mit der momentanen als auch der zukünftigen Zauberenergie beglichen werden. Jedesmal, wenn der Zauberkundige diesen Spruch spricht, verliert er die Regeneration aller Zaubersprüche für die nächsten zwei Tage. Weiterhin verliert er sofort 10% seiner maximalen Lebensenergie und temporär die höchststufigen Sprüche aller Listen und er ist auf -10 auf alle Aktionen. Diese Effekte summieren sich - beim zweiten Sprechen des Spruchs verliert er die Energie für 4 Tage, weitere 10% seiner Lebensenergie, die beiden höchsten Sprüche jeder Liste (also einen weiteren) und er ist auf -20.
    Solange der Zauberkundige nicht 24 aufeinanderfolgende Stunden für jede Anwendung dieses Zaubers schläft, behält er den Malus, bekommt die verlorenen Sprüche nicht zurück und können die Lebenspunkte nicht geheilt werden. Diese Zeit des Schlafens wird auf die Zauberregeneration nicht angerechnet.
16) Rune VIII (F)[4119] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-8.
17) Zeichen der Blindheit (F)[4120] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf blind.
18) Rune IX (F)[4121] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-9.
19) Zeichen der Lähmung (F)[4122] R: T / D: s.o. / WW:-20
    Wie Zeichen der Benommenheit, nur ist das Opfer für 1h/10 Fehlwurf gelähmt.
20) Rune X (F)[4123] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-10.
25) Große Suche nach Magie (I)[4124] R: ? / D: ?
    Der Gebrauch dieses Spruchs ist im Regelbuch unter Erschaffung magischer Gegenstände durch Freisetzung von Energie beschrieben.
30) Große Rune (F)[4125] R: T / D: s.o.
    Schreibt Sprüche der Stufen 1-20.
40) Schutzzeichen (F)[25583] R: B / D: P
    Der Zauberkundige kann ein unsichtbares Wort auf jeden beliebigen Gegenstand schreiben. Ein Spruch, den er innerhalb der nächsten drei Runden spricht, kann in dem Schutzzeichen gespeichert werden. Später kann das Schutzzeichen ausgelöst und der gespeicherte Spruch somit wirksam werden. Der Auslöser des Schutzzeichens kann vom Zauberkundigen aus der folgenden Liste gewählt werden:
    - Berührung
    - Öffnen
    - Bewegen
    - Magie wirken (max. 3 Meter Umkreis oder gegen den Gegenstand)
    - Annäherung (maximal 3 Meter Reichweite).

    Die Kosten des Spruchs sind zusätzlich zu den normalen Spruchkosten noch mal die Kosten des einzubettenden Spruchs. (Also ein entsprechender Zauber für das Sprechen dieses Spruchs und zwei weitere Zauber der entsprechenden Höhe für den einzubettenden Spruch).
    Als Sicherheitsmechanismus ist es bei dem Schutzzeichen so, dass eine Person, welche das Wort hörbar für das Schutzzeichen gesprochen hat, dieses innerhalb der nächsten 15 Minuten nicht auslöst.
50) Großes Zeichen (F)[4126] R: T / D: s.o.
    Wie einer der anderen Zeichen-Sprüche, betrifft aber bis Stufe des Magiers Ziele bevor es gelöscht wird.
60) Wahre Rune (F)[26504] R: B / D: s.o.
    Wie Große Rune, nur das Sprüche aller Stufen verwendet werden können.

Spruchschutz (Spell Wall) [SL73]

1) Schutz I (D)[4127] R: 3m / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen gegen den Magier ab und gibt 5 Bonus auf alle Magieresistenzwürfe.
3) Schutz I (3m) (D)[4128] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber der Schutz gilt für alles in 3m Umkreis.
5) Schutz II (D)[4129] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
7) Schutz II (3m) (D)[4131] R: 3m / D: 1min/St
   Wie Schutz I (3m) (D), aber Bonus ist 10.
8) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[4134] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 15.
12) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
13) Elementenmagie Schild (D c)[4136] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Elementenmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
14) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Schutz IV (D)[4138] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 20.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[4140] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der prosaischen Magie.
18) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
19) Schutz V (D)[4142] R: 3m / D: 1min/St
    Wie Schutz I (D), aber Bonus ist 25.
20) Grundmagie widerstehen (D c)[4143] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Grundmagie.
25) Mentalmagie widerstehen (D c)[4144] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Mentalmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[4145] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der Göttermagie.
35) Alter Magie widerstehen (D c)[4146] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Sprüche der alten Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[4147] R: 30m / D: C
    Ziel bekommt einen Bonus von 50 gegen alle Zauber der drei Quellen der Macht.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26173] R: 30m / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Verzauberung des Körpers (Physical Enhancement) [SL75]

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

Wahrnehmung der Grundmagie (Essence's Perceptions) [SL72]

2) Anwesenheit (P *)[4167] R: 3m / D: 1KR/St
   Zauberer ist sich der Anwesenheit aller fühlenden oder denkenden Wesen in 3m Entfernung bewußt.
3) Hören (3m) (U c)[4168] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Zauberer kann einen Punkt in bis zu 3m Entfernung bestimmen und hört dann so, als stünde er an diesem Punkt. (Es können Hindernisse wie Wände dazwischen sein.
5) Langes Ohr (30m) (U c)[4169] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Der Punkt des Hörens kann bis 30m weit weg bewegt werden (bewegt sich mit 3m/KR). Es dürfen keine Hindernisse dazwischen sein, durch die man nicht durchgehen könnte (z.B. Wände, geschlossene Türen).
6) Sehen (3m) (U c)[4170] R: 3m / D: 1KR/St (C)
   Wie Hören, nur kann der Magier von einem festem Punkt aus sehen (kann rotieren).
7) Langes Auge (30m) (U c)[4171] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie langes Ohr, nur kann der Punkt des Sehens bewegt werden (kann rotieren).
8) Hören (30m) (U c)[4172] R: 30m / D: 1KR/St (C)
   / Wie oben mit Reichweite 30m.
10) Telepathie (I M c)[4173] R: 3m / D: 1KR/St (C)
    Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Ziels lesen. Wenn das Opfer seinen Magieresistenzwurf um mehr als 25 unterschreitet, erkennt es, was vorgeht.
11) Sehen (30m) (U c)[4174] R: 30m) / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 30m.
12) Langes Ohr (100m) (U c)[4175] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie langes Ohr mit Reichweite 100m.
14) Hören (150m) (U c)[4176] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 150.
15) Langes Auge (100m) (U c)[4177] R: 100m / D: 1KR/St (C)
    Wie langes Auge mit Reichweite 100m.
18) Sehen (150m) (U c)[4178] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 150m.
20) Hören (1500m/St) (U c)[4179] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören mit Reichweite 1500m/Stufe.
25) Sehen (1500m/St) (U c)[4180] R: 150m / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen mit Reichweite 1500m/Stufe.
30) Wahres Hören (U c)[4181] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Hören, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.
50) Wahres Sehen (U c)[4182] R: - / D: 1KR/St (C)
    Wie Sehen, nur gibt es keine Beschränkung der Entfernung. der Magier muß nur den Punkt in Richtung und Entfernung bestimmen können.

Wege der Entdeckung (Detecting Ways) [SL74]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[4184] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie oben, wirkt aber bei Prosaischer Magie.
1) Grundmagie entdecken (P c)[4183] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Entdeckt jeden aktiven Spruch oder magischen Gegenstand der Grundmagie. Magier kann sich auf einen 2m Radius jede KR konzentrieren.
2) Mentalmagie entdecken (P c)[4185] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Mentalmagie.
3) Göttermagie entdecken (P c)[4186] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Göttermagie.
4) Alte Magie entdecken (P c)[4187] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie 1), wirkt aber bei Alter Magie.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[4188] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Unsichtbares. Alle Attacken auf Unsichtbare -50%.
6) Fallen entdecken (P c)[4189] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Fallen mit 75% (kann modifiziert werden).
7) Böses entdecken (P c)[4190] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber, ob ein Wesen böse ist, oder einen Gegenstand, der von einem bösem erschaffen wurde oder lange von einem solchen benutzt wurde.
8) Lokalisieren (30m) (P c)[4191] R: 30m / D: 1min/St (C)
   Gibt Richtung und Entfernung zu einem bestimmtem Gegenstand an, den der Magier kennt, oder der ihm genau beschrieben wurde.
10) Magie einschätzen (30m) (P c)[4192] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, gibt aber die ungefähre Stufe der Person / des Gegenstands / des Spruchs an, die / der untersucht wird.
11) Tod entdecken (P c)[4193] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber Leichen und ob jemand in den letzten 24h innerhalb des Radius gestorben ist.
12) Lokalisieren (100m) (P c)[4194] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
15) Zauber entdecken (P c)[4195] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Spruch, der in der Gegend geworfen wurde.
16) Lokalisieren (150m) (P c)[4196] R: 150m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 150m.
18) Magie einschätzen (100m) (P c)[4197] R: 100m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 100m.
20) Lokalisieren (1500m) (P c)[4198] R: 1500m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m.
25) Entdeckung entdecken (P c)[4199] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie Grundmagie entdecken, entdeckt aber jeden Entdecken-Zauber, der in der Gegend gerade aktiviert ist. Gibt den genauen Spruch an.
30) Wahres Entdecken (P c)[4200] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Jeder der niedrigeren Sprüche kann benutzt werden. 1 Spruch / KR.
50) Wahres Lokalisieren (P c)[4201] R: 1500m/St / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit Reichweite 1500m / Stufe.

Wege der Erforschung (Delving Ways) [SL76]

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

Wege der Öffnung (Unbarring Ways) [SK75]

1) Verschließen (F)[4219] R: 30m / D: -
   Der Magier kann alle Schlösser in Sichtweite verschließen (Das Schloß ist normal verschlossen und kann mit einem entsprechendem Schlüssel wieder geöffnet werden).
2) Magisch verschließen (F)[4220] R: T / D: 1min/St
   Ein Schloß kann magisch verschlossen werden. Wenn der Zauber nicht aufgehoben wird, kann die Tür (Kiste o.ä.) nur durch Gewalt geöffnet werden.
3) Wissen über Schlösser (I)[4221] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Schlösser öffnen für das analysierte Schloß, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er dieses Schloß beschreibt.
4) Öffnen I (F)[4222] R: T / D: -
   Gibt eine 20% Chance auf das Öffnen eines normalen Schlosses und eine 45% Chance auf das Öffnen eines magisch verschlossenen Schlosses. (Patzer heißt, das mit 10% eingebaute Fallen ausgelöst werden). Die Qualität des Schlosses kann die Wahrscheinlichkeit modifizieren. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf.
5) Wissen über Fallen (I)[4223] R: T / D: -
   Gibt dem Magier einen Bonus von 20 auf Fallen entschärfen für die analysierte Falle, und jemand anderem einen Bonus +10, dem er diese Falle beschreibt.
6) Entschärfen I (F)[4224] R: T / D: -
   Wie Öffnen I, bezieht sich aber auf Fallen.
7) Blockieren (F)[4225] R: 15m / D: P
   Läßt eine Tür expandieren, so daß sie in ihrem Rahmen steckt. W%: 1=klemmt leicht, 100=nicht mehr zu öffnen.
8) Schwächen (F)[4226] R: 15m / D: P
   Verringert die Stärke einer Tür um 50%.
10) Öffnen II (F)[4227] R: T / D: -
    Wie Öffnen I mit den Chancen 40% / 90%.
11) Tür zu Staub I (F)[4228] R: 3m / D: P
    Läßt eine Tür von 15cm Dicke, 3m Höhe und 3m Breite zu Staub zerfallen. Ist die Tür dicker als 15cm, zerfallen die ersten 15cm.
12) Entschärfen II (F)[4229] R: T / D: -
    Wie Entschärfen I mit den Chancen 40% / 90%.
14) Wahres Verschließen (F)[4230] R: T / D: 1h/St
    Wie magisch verschließen, aber die Tür läßt sich mit normalen Mitteln nicht mehr aufbrechen.
15) Tür zu Staub II (F)[4231] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 60cm x 6m x 6m.
17) Tür zu Staub III (F)[4232] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I mit den Maßen 1m x 15m x 15m.
19) Wahres Tür zu Staub (F)[4233] R: 3m / D: P
    Wie Tür zu Staub I, läßt aber jede Tür zu Staub zerfallen.
20) Neues Tor (F)[4234] R: T / D: P
    Ein Durchgang mit 240cm x 150cm Größe und 15 cm/Stufe Tiefe entsteht in irgendeiner Wand.
22) Gefängnis öffnen (F)[25929] R: 1,5m/St / D: P
    Jedes Schloss und jeder zuvor verschlossene Durchgang oder Durchlass im Zauberbereich öffnet sich. Wenn ein Durchgang verriegelt oder verrammelt ist, so wird der Riegel oder Torbalken nicht öffnen. Magische Schlösser bekommen einen Widerstandswurf. Der Zauberkundige kann den Zaubereffekt auf ein einzelnes Schloss, einen Wirkungskegel oder einen verringerten Radius setzen. Wenn der zauberkundige nicht aufpasst, so wird er mehr Schlösser öffnen als er ursprünglich gedacht hat, da auch nicht wahrgenommene Schlösser im Wirkungsbereich betroffen sind.
25) Schlösser meistern (F)[4235] R: T / D: -
    Gibt dem Magier eine 90% Chance ein Schloß zu öffnen. Die Qualität des Schlosses kann den Wurf modifizieren.
30) Fallen meistern (F)[4236] R: T / D: -
    Wie Schlösser meistern, bezieht sich aber auf Fallen.
50) Torschlüssel (F)[4237] R: V / D: 1KR/St
    Magier kann jeden der tieferen Sprüche benutzen. 1 Spruch pro KR.
60) Ausbruch (F)[26693] R: 30m Radius / D: -
    Wie Schlösser meistern und Fallen meistern, wobei jedes Schloss und jede Falle im Radius sich mit 90% Wahrscheinlichkeit öffnet. Einige spezielle Schlösser oder Fallen, insbesondere magische, können ihren Widerstandswurf modifizieren.

Wohltaten (Pleasures) [RCK067]

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