Nachtklingen

(Halbzauberer der Mentalmagie) [Nightblade, Herkunft: Companion I, Seite 44]

Eine Nachtklinge ist ein Halbzauberer, der in Fähigkeiten bewandert ist, die für verdeckte Operationen notwendig sind (Attentat, spionieren, Einsickern usw.). Seine Zauber helfen ihm, seine Aufgabe zu erfüllen.

Grundlisten

Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl	Spruchlistenname		Anzahl
Ablenkung Distractions	RCI-23	19	Gift meistern Poison Mastery	RCI-24	15	Kampf Adrenal Focus	RCI-25	19
Phantombewegungen Phantom Movement	RCI-24	19	Phantomgesicht Phantom's Face	RCI-23	19	Wege des Entkommens Escaping Ways	SUC-76	23

offene Listen

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

Grundlisten

Ablenkung (Distractions) [RC123]

1) Nachtsicht (U)[6501] R: S / D: 10min/St
   Magier kann bei Nacht 30m weit sehen, als wenn es Tag wäre.
2) Verwirrung (M)[6502] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
   Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen, bekämpft aber momentane Gegner weiter.
3) Dunkelheit kontrollieren (F c)[6503] R: 3m / D: C
   Der Magier kann die Dunkelheit in seiner Umgebung beliebig vertiefen, sie aber nicht erhellen.
4) Wassersicht (U)[5015] R: S / D: 10min/St
   Der Magiekundige kann selbst in dreckigem Wasser 30m weit gut sehen.
5) Dunkelheit (F)[6505] R: B / D: 10min/St
   Erschafft ein Gebiet mit 30m Radius um den berührten Punkt mit der Dunkelheit der schwärzesten Nacht.
6) Kleineres Feuer löschen (F)[6506] R: 30m / D: -
   Der Magier kann ein Feuer bis zu der Größe eines normalen Lagerfeuers löschen.
7) Lügen (M)[6507] R: 3m / D: 1Tag/St
   Der Magier kann eine Lüge aussprechen und das Ziel wird sie für die absolute Wahrheit halten, bis er unwiderbringliche Beweise für das Gegenteil hat.
8) Sicht im Dunkeln (U)[6508] R: S / D: 10min/St
   Wie Nachtsicht, aber der Magier sieht in jeder (auch magischer) Dunkelheit.
9) Verschwinden (15m) (F E *)[6509] R: S / D: -
   Magier `teleportiert` bis zu 15m weit, aber es dürfen keine Barrieren dazwischen sein (Barrieren sind alles, wo man nicht durchgehen kann, z.B. wäre eine Tür eine Barriere, ein Loch ist keine). Magier kann entweder am Ankunftsort oder am Absprungsort eine 3m große Rauchwolke und einen hellen Blitz hinterlassen.
10) Größeres Feuer löschen (F)[6510] R: 30m / D: -
    Der Magier kann ein Feuer bis zu der Größe eines größeren Kaminfeuers löschen.
11) Blenden (M)[6511] R: 30m / D: 1KR/10Fehlwurf
    Ziel ist für 1 KR pro 10 Fehlwurf geblendet.
12) Verschwinden (30m) (F E *)[6512] R: S / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 30m.
13) Magische Dunkelheit (F)[6513] R: 30m / D: 1min/St
    Erschafft eine mag. Dunkelheit mit 1,5m pro Stufe Radius. Kein nichtmagisches Licht kann darin existieren und magisches Licht (außer dem Zauber Magisches Licht) muß einen WW machen.
14) Dunkelheit (F)[6514] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber mit Radius 6m pro Stufe.
15) Verschwinden (100m) (F E *)[6515] R: S / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 100m.
20) Verschwinden (15m/St) (F E *)[6516] R: S / D: -
    Wie oben, mit Reichweite 15m pro Stufe.
25) Ruf der Verwirrung (M)[6517] R: S / D: 1KR/10Fehlwurf
    Wie Verwirrung, aber alle Wesen in 15m Umkreis müssen einen Widerstandswurf machen.
30) Dunkelheit (F)[6518] R: B / D: 10min/St
    Wie oben, aber mit Radius 15m pro Stufe.
50) Wolke der Dunkelheit (F)[6519] R: 30m / D: 1h/St
    Erschafft eine Wolke aus Dunkelheit, die einen Radius von 30m / Stufe hat und mit dem Wind treibt. Die Dunkelheit ist wie in Dunkelheit oben.

Gift meistern (Poison Mastery) [RC124]

1) Wissen über Gift (I)[7797] R: S / D: 1-100 min
   Der Magier weiß, welche Giftmischung einen bestimmten Zweck erfüllt. Hierbei wird davon ausgegangen, daß der Magier vor dem Lernen dieser Liste bereits ein größeres Wissen über Gifte beherrscht. Dieser Prozeß dauert normalerweise 1W100 Minuten.
3) Gift auftragen I (U)[7798] R: B / D: V
   Der Magier kann ein bereits fertiges Gift auf eine Waffe auftragen. Das Gift wirkt, sobald die Waffe einen Treffer durch scharf, schnitt oder stich verursacht (nicht unbedingt ein kritischer Treffer). Dies braucht das Gift auf. Auch wenn ein Treffer stumpf oder einer, der die Rüstung nicht durchdrang stattfand, besteht die Gefahr, daß das Gift abgeht (10+TP %).
4) Geringeres Gift (U)[7799] R: S / D: 1h/St
   Mit entsprechendem Gerät und Material kann der Magier ein Gift bis zur 10. Stufe herstellen, damit umgehen und es aufbewahren.
5) Gift analysieren (I)[7800] R: 3m / D: -
   Der Magier kann die exakte Natur und Art eines Giftes anhand einer Probe bestimmen. Er kann feststellen, welche Behandlung erforderlich wäre, erhält aber nicht die dazugehörigen Fähigkeiten und Werkzeuge.
6) Gift widerstehen (S c *)[7801] R: S / D: C
   Stoppt die Wirkung eines Giftes, solange der Magier sich konzentriert.
7) Gift auftragen II (U)[7802] R: B / D: V
   Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt zweimal (kann zweimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
9) Gift neutralisieren (S c *)[7803] R: S / D: C
   Wie Gift widerstehen, aber der Magier hat eine 50% Chance, daß das Gift komplett neutralisiert wird, wenn er sich 1 Stunde lang konzentriert.
10) Größeres Gift (U)[7804] R: S / D: 1h/St
    Wie Geringeres Gift, aber der Magier kann mit Giften bis zur 20. Stufe arbeiten.
12) Gift auftragen III (U)[7805] R: B / D: V
    Wie Gift auftragen I, aber das Gift wirkt dreimal (kann dreimal abgehen), bevor es nicht mehr wirkt.
14) Berührung des Giftes (U)[7806] R: B / D: V
    Der Magier kann ein Gift auf seine Hände auftragen. Wenn er irgendeinen kritischen Treffer mit seinen Händen landet, so wirkt das Gift und ist dann aufgebraucht. Auch wenn er keinen kritischen Treffer landet besteht eine Chance (Trefferpunkte %), daß das Gift abgeht. Auch wenn er mit seinen Händen irgendetwas anderes macht, besteht jede KR eine 5% Chance, daß das Gift abgeht, je nachdem, was er mit seinen Händen macht.
15) Wahres Gift neutralisieren (S c *)[7807] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber der Magier hat eine 90% Chance das Gift zu neutralisieren.
20) Wahre Gifte (U)[7808] R: S / D: 1h/St
    Wie Größeres Gift, aber der Magier kann mit allen Giften arbeiten. Er braucht allerdings immer noch besondere Hilfsmittel (Texte, Werkzeug usw.) für bestimmte Gifte.
25) Böses Auge (F)[7809] R: 3m / D: 1h/St
    Während er diesen Spruch spricht, kann der Magier ein Gift zu sich nehmen, ohne davon betroffen zu werden. Bis zu 1h/St später kann er diesen Spruch noch mal sprechen, um das Gift auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung zu übertragen. Wenn dem Ziel der Widerstandswurf gegen den Zauber mißlingt, muß er dann dem Gift widerstehen. Wenn der Magier den Spruch nicht innerhalb von 1h/Stufe wiederholt, so ist das Gift verschwendet. Wenn er bei einem der beiden Zauber patzt, so ist er der Wirkung des Giftes ausgesetzt (muß ihm widerstehen) und hat die normalen Patzeraufschläge vor sich.
30) Giftnebel (F)[7810] R: 6m / D: 1KR/St
    Der Magier kann ein entsprechendes Gift in einen feinen Nebel auflösen. Jeder, der durch den Nebel geht, muß dem Gift widerstehen. Durch Wind o.ä. kann der Nebel bewegt werden.
50) Wahres Böses Auge (F)[7811] R: 0 / D: 1h/St
    Wie Böses Auge, aber mit Reichweite 0,5m / Stufe.

Kampf (Adrenal Focus) [RC125]

1) Kampf I (U *)[7812] R: S / D: -
   Für eine Attacke- / Paradeserie kann der Magier eine einhändige Waffe benutzen oder mit Waffenlosem Kampf (nur Schläge) kämpfen. Statt seines normalen Pools hat er einen Pool von (1) seinem Selbstbeherrschungswert PLUS (2) seinem Attackewert (nicht Pool) PLUS (3) jeden Bonus der Waffe MINUS (3) eine Modifikation von einem Wurf auf der Tabelle Angriffssprüche / Magieresistenzwurfmodifikation, allgemein. Bevor er diesen Wurf macht, muß er sagen, wieviel Prozent er auf Attacke und wieviel Prozent er auf Parade verteilen will (z.B.: 50/50 oder 30/70). Der Wurf auf der Angriffsspruchtabelle wird nur von einem eventuellen Vorbereitung-Zauber modifiziert, von nichts anderem.
2) Vorbereitung (U)[7813] R: S / D: 1KR/St
   Der Magier kann 1 Punkt pro Stufe von seinem Wurf auf der Angriffstabelle abziehen, wenn er einen der Kampf-Zauber benutzt.
3) Abwehren I (D *)[7814] R: S / D: -
   Der Magier kann eine Attackeserie (Nah- oder Fernkampf), die gegen ihn gerichtet ist abwehren. Sein Pool erhöht sich für eine KR um 1W100 (offenes Ende). Allerdings nur der Pool für Verteidigung. Die Kampfsprüche dieser Liste wirken nicht mit diesem Zauber zusammen.
4) Kampf II (U *)[7815] R: S / D: -
   Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Zweihandwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge und Tritte).
5) Steinernes Herz I (D S *)[7816] R: S / D: 1min/St
   Für die Dauer des Spruches kann der Magier die Auswirkungen einer Wunde vernachlässigen, die ihm entweder nur zusätzlichen Schaden bringt, ihn benommen, unfähig zu parieren macht oder ihm einen prozentualen Abzug bei seinen Fähigkeiten bringt. Am Ende der Dauer wirken alle Nachteile normal weiter.
6) Abwehren II (D *)[7817] R: S / D: -
   Wie Abwehren I, aber der Magier kann zwei Attackeserien abwehren wenn er eine entsprechende Waffe zum parieren oder einen Schild hat (für jeden Paradepool wird extra gewürfelt). Beide Angriffe müssen in seinem Sichtfeld sein.
7) Kampf III (U *)[7818] R: S / D: -
   Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Wurfwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).
8) Körperwaffen (U)[7819] R: S / D: 1 KR/St
   Dieser Spruch härtet die Hände und Füße des Magiers, so daß er mit Waffenlosem Kampf den Grundschaden eines Streitkolbens plus die entsprechenden Modifikationen für Waffenlosen Kampf hat.
9) Zauber abwehren I (D *)[7820] R: S / D: -
   Wie Abwehren I, aber der Magier kann einen Elementenangriffspruch abwehren. Der Zauber wird mit einem W100 (offenes Ende) plus den normalen Modifikationen modifiziert.
10) Kampf IV (U *)[7821] R: S / D: -
    Wie Kampf I, aber der Magier kann eine Schußwaffe benutzen oder Waffenlosen Kampf (Schläge, Tritte und Sprung).
11) Körperrüstung (D)[7822] R: S / D: 1 KR/St
    Für die Dauer des Spruches hat der Magier Rüstungsschutz wie ein wattierter Waffenrock am Körper plus andere Rüstungen.
12) Abwehren III (D *)[7823] R: S / D: -
    Wie Abwehren II, aber der Magier kann drei Attackeserien abwehren.
13) Zerschmetternde Attacke (U)[7824] R: S / D: 1 KR/St
    Dieser Zauber kann (muß nicht) eine KR vor einem Kampf-Zauber dieser Liste gesprochen werden. Die Attacke wird normal ausgeführt und dann wird herausgefunden, was getroffen wurde: Wenn der Schlag fehlging, passiert nichts, wenn er pariert wurde, so wurde das parierende Objekt getroffen. Wenn ein kritischer Treffer erzielt wurde, so wurde die entsprechende Stelle getroffen. Ansonsten wird ausgewürfelt, was getroffen wurde: 1-20: Waffe, 21-60: Schild (oder Arm, wenn kein Schild), 61-80: Arm, 81-00: Bein. Was immer getroffen wurde, muß einen Widerstandswurf machen, oder es zerbricht. Wenn eine nichtgerüstete Stelle am Körper getroffen wurde, so betrifft es die Knochen an dieser Stelle (WW oder zerbrechen).
14) Zauber abwehren II (D *)[7825] R: S / D: -
    Wie Zauber abwehren I, aber der Magier kann zwei Elementenangriffszauber abwehren (einzeln würfeln). beide Angriffe müssen im Sichtfeld des Magiers sein.
15) Steinernes Herz II (D S *)[7826] R: S / D: 1min/St
    Wie Steinernes Herz I, aber der Magier kann die Auswirkungen zweier Wunden verschieben.
20) Tödliche Attacke (U)[7827] R: S / D: 1 KR
    Dieser Spruch kann (muß nicht) vor einem Kampf-Zauber gesprochen werden. Der Pool für seine nächste Attackeserie wird verdoppelt.
25) Steinernes Herz III (D S *)[7828] R: S / D: 1min/St
    Wie Steinernes Herz I, aber der Magier kann die Auswirkungen von drei Wunden verschieben.
30) Abwehren IV (D *)[7829] R: S / D: -
    Wie Abwehren II, aber der Magier kann vier Attackeserien abwehren, indem sein Pool für Ausweichen verdoppelt wird, und er ihn dann aufteilt.
50) Magie widerstehen (D *)[7830] R: S / D: -
    Dieser Zauber zieht von einem Angriffsspruch (kein Elementenangriff) 1-50 ab.

Phantombewegungen (Phantom Movement) [RC124]

1) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
2) Körperkontrolle (U c *)[6567] R: S / D: 1 Manöver
   Addiert 50 zu einem Manöver, das mit Balancieren oder Verdrehungen des Körpers zu tun hat (Entfesseln u.ä.)
3) Totenstarre (U)[6568] R: S / D: 2h/St
   Der Magier ist einem todesähnlichen Tiefschlaf. Er erscheint nach seinen physischen Merkmalen tot. Der Magier muß entweder ein Signal und/ oder eine Dauer (maximale 2h/Stufe) angeben. Der Magier ist nur sehr schwer zu erwecken, wenn das Signal nicht kam und die Dauer nicht um ist (-70). Während des Schlafs regeneriert der Magier seine Wunden und Energie doppelt so schnell wie normal und braucht nur 10% seiner normalen Bedürfnisse an Nahrung, Luft usw.
4) Phantomschritt (F)[6569] R: S / D: 1min/St
   Der Magier bewegt sich lautlos, solange kein Laut mehr als 30cm von seinem Körper entfernt entsteht.
5) Unterwasserbewegungen (F)[6570] R: S / D: 10min/St
   Der Magier kann sich unter Wasser wie an Land bewegen.
6) Spinnenklettern (F)[6571] R: S / D: 1min/St
   Der Magier kann sich mit halber Gehgeschwindigkeit an jeder Oberfläche (bis 90° Schräge) bewegen, wenn er mindestens einen 3 Punkte Kontakt mit ihr hat (z.B.: beide Füße und eine Hand oder beide Hände und einen Fuß). Je nach Art der Oberfläche und Neigung kann der Meister eine Geschicklichkeits- oder Kletterprobe verlangen.
7) Sprung (F *)[7234] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 15m weit oder 6m hoch springen. Dieser Zauberspruch kann die Waffenfertigkeit Gestandener Sprung ersetzen. In diesem Fall bestimmt die Waffenfertigkeit Ausweichenden Sprung die Richtung und Weite des Sprungs - der Zauber sorgt nur dafür, dass der Anwender nach der Landung kampfbereit steht.
8) Langtauchen (F *)[6573] R: S / D: -
   Der Magier kann bis zu 15m pro Stufe tauchen.
9) Spurlos (F)[6574] R: S / D: C
   Der Magier kann sich bewegen, ohne Fußspuren, Geruch oder andere Spuren zu hinterlassen.
10) Anhaften (F)[6575] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Magier kann sich an jeder Oberfläche und an jeder Schräge (auch Decken) bewegen.
11) Über Wände gehen (F)[6576] R: S / D: 1min/St
    Wie Spinnenklettern, aber der Magier braucht nur einen 2 Punkte Kontakt und kann sich mit voller Gehgeschwindigkeit bewegen.
12) Phantom Landen (F *)[6577] R: S / D: -
    Der Magier landet zu 99% sicher und ohne Geräusch bei jedem Fall.
13) Über Wände laufen (F)[6578] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände gehen, aber der Magier braucht nur einen Punkt Kontakt und kann laufen.
14) Keine Sinne (F c)[6579] R: S / D: C
    Der Körper des Magiers und alles in 30cm Umkreis wird unsichtbar, strömt keinen Geruch aus und verursacht kein Geräusch bis der Magier aufhört sich zu konzentrieren oder bis er von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
15) Windgehen (F)[6580] R: S / D: 1min/St
    Der Magier kann auf Luft laufen, falls ein Wind weht. Er darf jedoch nicht gegen die Windrichtung gehen.
20) Über Decken gehen (F)[6581] R: S / D: 1min/St
    Wie Über Wände laufen, aber der Magier kann über jede feste Oberfläche laufen (auch Decken).
25) Windreiten (F c)[6582] R: S / D: C
    Der Magier kann auf Luft laufen, wenn ein Wind weht. Allerdings beeinflußt der Wind die Geschwindigkeit: Läuft der Magier gegen den Wind, so wird die Windgeschwindigkeit von der Geschwindigkeit des Magiers abgezogen, läuft er mit dem Wind, so wird sie addiert usw.
30) Nebelform (P)[6583] R: S / D: 1min/St
    Der Magier wird zum Nebel. Während er diese Form hat, behält er alle seine Sinne. Wenn er Kontakt zum Boden hat, kann er sich mit 30cm pro KR fortbewegen. Er kann durch Spalten sickern, sich soweit ausdehnen, bis er praktisch unsichtbar ist, aber er kann nicht zaubern.
50) Auf dem Wind reiten (P)[6584] R: S / D: 1min/St
    Wie Nebelform und Windreiten, aber die Grundgeschwindigkeit des Magiers (vor dem Abzug/Bonus des Windes) ist 100m/KR.

Phantomgesicht (Phantom's Face) [RC123]

1) Studieren (I c)[6585] R: S / D: C
   Magier studiert das Aussehen und das Benehmen eines Wesens für den späteren Gebrauch eines anderen Zaubers.
2) Gesicht verändern (P)[6586] R: S / D: 10min/St
   Magier kann die Form seines Gesichts ändern.
3) Art vortäuschen (P c)[6587] R: S / D: C
   Der Magier kann bei magischen oder mentalen Untersuchungen eine beliebige Rasse vortäuschen.
4) Fassade (E)[6588] R: S / D: 10min/St
   Magier verwandelt sich durch eine auf ihn begrenzte Illusion in eine beliebige Rasse innerhalb 20% seiner Größe.
5) Zunft vortäuschen (P c)[6589] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Zunft des Magiers wird verändert.
6) Größe verändern (P)[6590] R: S / D: 10min/St
   Magier kann entweder auf 50% seiner Masse schrumpfen oder er wächst um 50%. Keine Boni / Mali bei Kraft, aber bei Bewegungsweite.
7) Macht vortäuschen (P c)[6591] R: S / D: C
   Wie Art vortäuschen, aber die Stufe des Magiers wird verändert.
8) Persönliche Fassade (E)[6592] R: S / D: 10min/St
   Wie Fassade, aber der Magier kann eine andere Person die er studiert hat, vortäuschen.
9) Art verändern (P)[6593] R: S / D: 10min/St
   Magier kann seinem gesamten Körper die Form einer anderen hominoiden Rasse aufzwingen (ohne Masseveränderung). Dies kann keine bestimmte Person sein.
10) Geistsprache (M c)[6594] R: 3m / D: C
    Der Magier kann durch seinen Geist zu jedem denkenden Wesen `reden`. Dem Wesen erscheint es, als ob der Magier in seiner Heimatsprache spräche.
11) Wasserlunge (P)[6595] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.
12) Vortäuschen (P c)[6596] R: S / D: C
    Der Magier kann alle niederen ...vortäuschen-Zauber auf einmal benutzen.
13) Geistsprache (M c)[6597] R: 30m / D: C
    Wie oben, aber mit Reichweite 30m.
14) Verändern (P)[6598] R: S / D: 10min/St
    Wie Art verändern, aber der Magier kann jede organische Form innerhalb 1/2x und 2x seiner Masse annehmen, bekommt jedoch keine besonderen Fähigkeiten.
15) Nichtentdecken (P c)[6599] R: S / D: C
    Der Magier und Objekte an ihm können durch ...entdecken-Zauber nicht entdeckt werden.
20) Nichtgegenwärtig (P c)[6600] R: S / D: C
    Wie Art vortäuschen, aber der Magier scheint nicht gegenwärtig zu sein.
25) Wahres Vortäuschen (P)[6601] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen, aber Magier braucht keine Konzentration.
30) Wahres Verändern (P)[6602] R: S / D: 10min/St
    Wie Verändern, aber man kann ein bestimmtes Wesen nachahmen, wenn man dieses studiert hat.
50) Wahre Form (P)[6603] R: S / D: 10min/St
    Der Magier kann die Zauber Nichtentdecken, Wahres Vortäuschen, und jeden ...verändern-Zauber gleichzeitig benutzen, ohne sich konzentrieren zu müssen. Wenn er sich eine KR lang konzentriert, kann er die Parameter der Sprüche ändern (Seine Form, Aussehen, Stufe, Zunft usw.)

Wege des Entkommens (Escaping Ways) [SUC76]

1) Öffnen / Schließen (F)[7831] R: 3m/St / D: -
   Magier kann ein Schloß öffnen oder schließen. Komplexität kann den Erfolg dieses Zaubers modifizieren (+ & -).
2) Verklemmen (F)[7832] R: B / D: 10min/St
   Magier kann eine hölzerne Tür (max. 1 x 2 x 0,15 m) anschwellen lassen, so daß sie sich mit 90% nicht öffnen läßt.
3) Schatten vertiefen(F)[7833] R: S / D: 10min/St
   Vertieft die Schatten im Umkreis von 2m/St. +25% auf Sich Verstecken.
4) Chamäleon (F)[7834] R: S / D: C
   Magier und alles was er trägt nehmen die Muster und Färbung der Umgebung an. +2 (+1) / Stufe auf Sich Verstecken bei Unbeweglichkeit (bewegend).
5) Klettern (F)[7835] R: S / D: C
   +2 / Stufe auf Klettern durch verstärkte Kraft in Fingern und Zehen.
6) Springen (F *)[7836] R: S / D: -
   Zauberkundiger kann 1,5 m /Stufe hoch oder 1m / Stufe weit 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.
7) Landen (F *)[7235] R: S / D: bis zur Landung
   Der Magiekundiger kann 6m pro Stufe tief fallen und sicher landen, oder diese Strecke von einem höherem Fall abziehen.
8) Schwimmen (F)[7838] R: S / D: C
   Magier kann mit normaler Geschwindigkeit schwimmen und sich in allen Situationen (außer bei schwerem Sturm) über Wasser halten.
9) Stille (F)[7839] R: 0 / D: 10min/St
   Jedes Geräusch, das innerhalb des Radius
10) Unsichtbarkeit (F)[7840] R: S / D: 24h
    Magier und alles in 30 cm Umkreis um seinen Körper wird unsichtbar, bis 24 h um sind, der Magier etwas angreift oder geschlagen wird.
11) Ablenkung (F)[7841] R: 3m/St / D: C
    Magier kann beliebige Geräusche an beliebigen Stellen im Umkreis von 3m / Stufe erschaffen (Schritte, Miauen u.ä.).
12) Rennen (F)[7842] R: S / D: 10min/St
    Magier kann mit 4x Gehgeschwindigkeit rennen, ohne Ausdauer zu verlieren. Stoppt er, oder macht etwas anderes, endet der Zauber.
13) Aufteilen (F)[7843] R: 3m/St / D: 1min/St
    Erschafft 1 / 4 Stufen Abbilder des Magiers, die sich bewegen, wie er es wünscht. Wird ein Abbild geschlagen, so verschwindet es.
14) Verlangsamen (F)[7844] R: 3m/St / D: 1min/5 Fehlwurf
    Ziel wird um die Hälfte verlangsamt. Alles dauert bei ihm doppelt so lange.
15) Nichtgegenwart (F)[7845] R: S / D: 10min/St
    Magier kann durch mentale Entdeckungs-Zaubern nicht entdeckt werden.
16) Verwirren (M)[7846] R: 3m/St / D: 1min/5Fehlwurf
    Ziel kann sich nicht entscheiden oder eine Aktion beginnen. Bekämpft momentanen Gegner weiter.
17) Verschwinden (F)[7847] R: S / D: C
    Magier "verschwindet", und bildet nur einen dünnen, flackernden Umriß. +50 bis +100 auf Sich verstecken.
18) Spurloses Gehen (F)[7848] R: S / D: 10min/St
    Magier hinterläßt keinerlei Spuren (auch nicht auf Neuschnee, Sand, Matsch o.ä.).
19) Wahres Tür zu Staub (F)[7849] R: 3m/St / D: P
    Verwandelt jede nichtmagische Tür in Staub.
20) Illusion (F)[7850] R: 3m/St / D: 10min/St
    Erschafft ein unbewegliches Bild in einem Gebiet von 30 cm / Stufe Radius. Pro 5 Stufen kann der Magier eine der folgenden Optionen hinzufügen: 1) ein zusätzlicher Sinn kann hinzugefügt werden (wenn der entsprechende ...-Illusion Zauber bekannt ist. 2) Die Dauer kann verdoppelt werden. 3) Die Reichweite kann verdoppelt werden. 4) Der Radius kann verdoppelt werden (bis max. 200m Radius).
25) In die Irre führen (M)[7851] R: B / D: V
    Magier kann 1 Verfolger pro Stufe bei einer Abzweigung dazu verleiten, die falsche Richtung einzuschlagen (wenn der WW mißlingt). Bei Spielern sollte der Magier falsche Informationen weitergeben, die zu dem gewünschten Ende führen.
30) Falsche Spur (F)[7852] R: V / D: P
    Legt eine falsche Spur von dem Punkt des Zaubers bis zu einem Punkt 30m / Stufe entfernt. Es ergibt sich eine Spur, die genauso wirkt, wie der Magier sie bisher hinterlassen hat, und jedem Pfad folgt, den der Magier wünscht. Verwischt der Magier seine richtige nicht, so gibt es von dem Punkt an zwei (oder mehr, wenn der Magier den Zauber wiederholt) Spuren zu folgen.
50) Verschmelzen (F)[7853] R: S / D: 1min/St
    Magier kann in festes, unbelebtes Material eindringen (Körper + 30 cm Tiefe) und sich darin frei bewegen (max. 3m / KR). Bleibt der Magier bis 15 cm unter der Oberfläche, so kann er herausschauen.

offene Listen

Ahnung (Anticipations) [SL108]

3) Raten (I *)[7002] R: S / D: -
Wird der Magier vor eine Wahl gestellt, über die er nur sehr wenig oder keine Information besitzt (z.B.: welcher Korridor am schnellsten hinausführt), kann er diesen Spruch ausführen, und der Meister entscheidet, welche Entscheidung der Magier getroffen hat, mit 25% zu seinen Gunsten (bei zwei Möglichkeiten: 01-75 richtig, 76-100 falsch).
5) Eingebung I (I)[6875] R: S / D: -
Der Magier bekommt eine Eingebung, was in der nächsten Minute passiert, wenn er eine gewisse Aktion ausführt.
8) Traum I (I)[7004] R: S / D: Schlaf
Magier hat einen Traum über ein Thema, das er vor dem Schlafen gehen festgelegt hat. Nur 1 x pro Nacht anwendbar.
9) Raum fühlen (1min/St) (I)[7005] R: 30m / D: V
Magier hat eine Vision, was in einem Raum oder an einem Ort passiert ist. Begrenzt auf bis zu 1min/Stufe in die Vergangenheit.
10) Vorahnung (I *)[7006] R: 30m / D: -
Sagt die wahrscheinlichste Aktion eines Wesens in der nächsten KR voraus. Keine Details (Man erfährt zwar, ob er mit Nahkampf angreift oder zaubert, aber nicht mit was für einer Attacke oder mit welchem Zauber)
11) Eingebung II (I)[7007] R: S / D: -
Wie Eingebung I, aber Magier schaut zwei Minuten in die Zukunft.
12) Raum fühlen (1h/St) (I)[7008] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1h pro Stufe in die Vergangenheit.
14) Traum II (I)[7009] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 2 Träume über verschiedene Themen.
15) Zaubervorahnung (I *)[7010] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber wenn die Aktion ein Zauber ist, so erfährt man, welcher Spruch und welches Ziel beabsichtigt sind.
16) Raum fühlen (1Tag/St) (I)[7011] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 1 Tag pro Stufe in die Vergangenheit.
17) Traum III (I)[7012] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 3 Träume über verschiedene Themen.
19) Raum fühlen (7Tage/St) (I)[7013] R: 30m / D: V
Wie oben mit Limit 7 Tage pro Stufe in die Vergangenheit.
20) Wahre Eingebung (I)[6887] R: S / D: -
Wie Eingebung I, reicht aber Stufe Minuten in die Zukunft.
25) Wahre Vorahnung (I *)[7015] R: 30m / D: -
Wie Vorahnung, aber Magier erfährt die Aktionen aller Lebewesen in 30m Umkreis.
30) Traum V (I)[7016] R: S / D: Schlaf
Wie Traum I, aber Limit sind 5 Träume über verschiedene Themen.
50) Wahre Zaubervorahnung (I *)[7017] R: 30m / D: -
Wie Wahre Vorahnung aber man erfährt die Zaubersprüche und Ziele.

Angriffe vermeiden (Attack Avoidance) [SL108]

3) Schild (F *)[4381] R: S / D: 1min/St
Erschafft einen unsichtbaren Schild vor dem Magier. Er wirkt wie ein normaler Schild.
5) Ablenken I (F *)[7019] R: S / D: -
Verschlechtert den Attackewert einer Fernkampfattake, die gegen den Zauberkundigen durchgeführt wird, um 10 Punkte. (Das Geschoss muss im Gesichtsfeld des Magiers sein)
6) Klingen wenden I (F *)[7020] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber eine Nahkampfattacke.
8) Unwahres Zielen I (F *)[7021] R: S / D: -
Wie Ablenken I, aber Geschoß geht automatisch fehl.
10) Stille Luft (F *)[7022] R: S / D: 1min/St
Erschafft eine Tasche mit unbewegter Luft 2,5cm um den Magier herum, in die kein äußeres Gas eindringen kann. Dauer ist die Zeit, bis der Sauerstoff für eine Person verbraucht ist.
11) Ablenken II (F *)[7023] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 2 Geschosse.
13) Zauber ablenken I (F *)[7024] R: S / D: -
Zieht 50 von der Attacke eines Elementenangriffspruchs gegen den Magier ab. (Muß im Gesichtsfeld des Magiers sein)
15) Klingen wenden II (F *)[7025] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 2 Nahkampfattacken.
18) Ablenken III (F *)[7026] R: S / D: -
Wie Ablenken I, betrifft aber 3 Geschosse.
20) Zauber ablenken II (F *)[7027] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 2 Elementenangriffssprüche.
25) Klingen wenden III (F *)[7028] R: S / D: -
Wie Klingen wenden I, betrifft aber 3 Nahkampfattacken.
30) Zauber ablenken III (F *)[7029] R: S / D: -
Wie Zauber ablenken I, betrifft aber 3 Elementenangriffssprüche.
50) Wahres Ablenken (F *)[7030] R: S / D: -
Wie Ablenken I, Klingen wenden I und Zauber ablenken I, nur können irgendwelche 3 Attacken dieser Arten können `abgelenkt` werden.

Entdecken (Detections) [SL109]

1) Prosaische Magie entdecken (P c)[5579] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der prosaische Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
1) Mentalmagie entdecken P c)[5581] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Mentalmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
2) Grundmagie entdecken (P c)[5580] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Grundmagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
3) Göttermagie entdecken (P c)[5578] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der Göttermagie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Alte Magie entdecken (P c)[7035] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden aktiven Spruch / Gegenstand der alten Magie, Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
4) Haß entdecken (P c)[7036] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber Lebewesen, die gerade im Augenblick etwas hassen oder einen mag. Gegenstand, der im Haß erschaffen wurde.
5) Unsichtbares entdecken (P c)[5588] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt Unsichtbares, wobei der Magier sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren kann. Alle Attacken gegen etwas so entdecktes haben einen Abzug von -5.
6) Böses entdecken (P c)[7038] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Mentalmagie entdecken, entdeckt aber ein böses Lebewesen oder einen von bösen erschaffenen oder lange von bösen benutzten magischen Gegenstand.
7) Fallen entdecken (P c)[5586] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt mit 75% Wahrscheinlichkeit Fallen (kann bei einigen Fallen modifiziert werden), Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
8) Macht einschätzen (15m) (P c)[5589] R: 15m / D: 1min/St (C)
Magier kann die Stufe einer Person / eines Spruchs bzw. die ungefähre Macht eines magischen Gegenstands einschätzen. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
10) Macht einordnen (P c)[5591] R: 15m / D: 1min/St (C)
Der Magier ordnet einen Zauber (in einem Gegenstand oder gesprochen) in allgemeiner Form in und erfährt, welcher Profession er entstammt. Oder er gibt die genaue Zunft einer Person an. Magier kann sich auf eine Person / Gegenstand bzw. ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
11) Macht einschätzen (30m) (P c)[7042] R: 30m / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 30m und 6m Durchmesser.
13) Unsichtbares sehen (P c)[7043] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Unsichtbares entdecken, aber Magier kann unsichtbares normal sehen. Keine Abzüge auf Attacken.
15) Zauber entdecken (P c)[5592] R: 15m / D: 1min/St (C)
Entdeckt jeden Zauber, der im Radius je aktiv war. Magier kann sich auf ein 3m durchmessendes Feld jede KR konzentrieren.
16) Macht einschätzen (150m) (P c)[5593] R: 150m / D: 1min/St (C)
Wie oben mit Reichweite 150m und einem Gebiet von 15m.
18) Zauber einordnen (P c)[7046] R: 15m / D: 1min/St (C)
Wie Macht einordnen (15m), aber es wird der genaue Spruch angegeben, für jeden Zauber, der in der Gegend geworfen wird.
20) Macht einschätzen (1,5 km) (P c)[7047] R: 1,5km / D: 1min/St (C)
Wie oben, mit Reichweite 1,5km und 200m Durchmesser.
25) Lokalisieren (P c)[7048] R: 150m / D: 1min/St (C)
Gibt Richtung und Entfernung zu jedem bestimmten Gegenstand an, den der Magier kennt oder von dem er eine detaillierte Beschreibung hat.
30) Wahres Entdecken (P c)[5597] R: 15m / D: 1min/St (C)
Jede KR kann ein niedrigerer Spruch mit Reichweite 15m angewendet werden.
50) Großes Entdecken (P c)[7050] R: 3m/St / D: 1min/St (C)
Jeder oder alle der niedrigeren Sprüche können gleichzeitig benutzt werden.

Forschungen (Delving) [SLI06]

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

Gedankengriff (Mind's Grip) [RCIV068]

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

Gesetz des Kampfes (Battle Law) [SUC71]

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

Illusionen (Illusions) [SL109]

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

Kampfreflexe (Combat Reflexes) [SUC68]

1) Programm speichern (I)[7106] R: S / D: -
Magier kann eine Sequenz von Aktionen speichern, die sequenziell nach dem Auslösen des Zaubers ablaufen. Pro Fünf vollendete Stufen kann der Magier

eine Aktion in einer Sequenz speichern. Ein Magier der 17. Stufe kann also 3 Aktionen in einer Sequenz speichern.

2) Sofortige Orientierung (I *)[7107] R: S / D: V
Magier ist sich sofort aller wichtigen Faktoren in der Umgebung bewußt. Dieser Spruch gibt keine neuen Fähigkeiten, es erlaubt nur die sofortige Verarbeitung der normalen Sinneseindrücke. Magier muß für jede Sinneswahrnehmung einen Wahrnehmungswurf machen (Falls er nicht irgendwie behindert ist: 90% Chance, alles wahrzunehmen, falls er ein Talent in diesem Sinn hat (Horchen, Riechen etc.), so braucht er keinen Wahrnehmungswurf bei diesem Sinn).
3) Parieren (F *)[7108] R: S / D: V
Magier kann normal parieren (Serie).
4) Attacke (F *)[7109] R: S / D: V
Magier kann eine normale Attackeserie machen.
5) Kraft (F *)[7110] R: S / D: V
Dieser Spruch vervielfacht die Kraft des Magiers für die nachfolgende Aktion um das (Stufe)-fache des Magiers. Z.B.: Ein Programm bestehend aus Kraft-Attacke-Herumwirbeln-Akrobatik würde die Attackeserie nach dem Kraft-Spruch mit (Stufe)-facher Kraft ausführen lassen.
6) Herumwirbeln (F *)[7111] R: S / D: V
Magier dreht sich um 180°. Kein Zeitverlust.
7) Herumrollen (F *)[7112] R: S / D: V
Magier kann sich herumrollen und sofort wieder auf die Beine kommen. (1 Sekunde).
8) Akrobatik (F *)[7113] R: S / D: V
Magier kann ein akrobatisches Manöver durchführen und wieder sicher stehen. (1 sek.). (z.B.: ein Salto mit halber Drehung)
9) Ausweichen (F *)[7114] R: S / D: V
Magier vollführt unvorhersagbare Ausweichmanöver, während er andere Aktionen dieser Liste (z.B.: Akrobatik o.ä.) durchführt. +1 / Stufe auf Pool Ausweichen während der Dauer des Programms. (Magier kann also bei einem Manöver zusätzlich noch ausweichen)
10) Aktion ändern (F *)[7115] R: S / D: V
Magier kann die Aktion, die diesem Teil des Programms folgt, in irgendeine andere wechseln.
12) Ecke (F *)[7116] R: S / D: V
Magier kann einen Richtungswechsel um bis zu 180° durchführen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
13) Verschiedene Manöver (F *)[7117] R: S / D: V
Magier kann ein (vor der KR festgelegtes) Manöver durchführen. Manöver darf normalerweise nicht länger als 4 sek. dauern (z.B.: 4 Kräuter essen, Waffe wechseln usw.). Das Manöver kann nach Beginn des Programms nicht mehr geändert werden, nur noch mit dem Rest des Programms abgesagt werden. (1 sek.)
14) Blocken (F *)[7118] R: S / D: V
Magier kann sich gegen eine Attacke wehren. Attacke ist auf -10 / Stufe des Magiers. Es muß vorher festgelegt sein, ob es sich um eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke handelt. Spruch wirkt nur zu 1/4 gegen die falsche Attackeart. Magier darf sich während des Spruchs nicht bewegen, oder der Bonus ist weg.
15) Programm ändern (F *)[7120] R: S / D: V
Magier kann das restliche Programm zu einem anderen (gespeicherten) ändern (mit der gleichen Anzahl an Aktionen). Die Energiepunkte für das ursprüngliche Programm sind weg, und die für das Neue müssen ebenfalls aufgebracht werden. Bei einem Ausweichen-Akrobatik-sofortige Orientierung-Programm ändern-Attacke-Parade-Attacke könnten dann die letzten drei Aktionen gegen ein anderes Programm mit drei Aktionen ausgetauscht werden.
15) Voraussage (I *)[7119] R: S / D: V
Magier erfährt, welche Aktion am günstigsten gegen den Gegner anzuwenden ist. Magier muß Gegner eine KR beobachten und dann diesen Spruch sprechen. Der Meister entscheidet dann, welche Taktik ihm wohl den besten Erfolg verspricht. Der Erfolg muß recht einfach sein: erfolgreiche Parade- oder Attackeserie u.ä.
16) Unbewegliche Aktion (F *)[7121] R: S / D: V
Magier kann eine unbewegliche Aktion ausführen, die normalerweise 4 Sekunden dauert. Jeder benötigte Wurf (Probe) muß ebenfalls ausgeführt werden. Alle Ausdauerpunkte werden ebenfalls normal abgezogen, so daß der Magier schnell an Ausdauer verlieren kann. (1 Sekunde)
17) Bewegungen (F *)[7122] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen (z.B.: Taschenspielertricks, eine Textseite überfliegen usw.). (1 Sekunde)
18) Sichere Initiative (F *)[7123] R: S / D: V
Mit diesem Spruch fängt der Magier auf jeden Fall bei einem Kampf an, egal wie hoch die Reaktion des Gegners ist. Haben beide eine sichere Initiative, so muß gewürfelt werden.
19) Offenes Manöver (F *)[7124] R: S / D: V
Magier kann jedes Manöver, das normalerweise 4 Sekunden dauert ausführen. Manöver muß nicht vor der KR festgelegt werden. Keine Attacke oder Parade. (1 Sekunde)
20) Zauberprogramm (F *)[7125] R: S / D: V
Magier kann einen Zauber (der maximal 1 KR dauern würde) während eines Programms ausführen. Zauber muß vorher festgelegt werden. Braucht ein Zauber länger als eine KR, so kann der Magier bis zu drei dieser Sprüche verknüpfen.
25) Unberührbarkeit (F *)[7126] R: S / D: 1KR
Magier kann allen physischen Attacken in der KR ausweichen. Allerdings kann er keine andere Aktion in dieser KR durchführen. Dieser Zauber benötigt das volle Programm und die volle KR.
30) Unfehlbar (F *)[7127] R: S / D: V
Magier kann eine Attacke ausführen, gegen die der Gegner keine Parade hat. Gleichzeitig hat er allerdings keine Parade gegen die nächste Attacke des Gegners.
50) Automatischer Programmbeginn (F *)[7128] R: S / D: V
Magier kann die am besten geeignetste Kombination von Sprüchen dieser Liste einsetzen. Magier kann nach seinem Willen die niedrigeren Sprüche dieser Liste verwenden. Energiepunkte müssen für diesen Spruch und für alle anderen verwendeten ausgegeben werden. Dieser Spruch dauert nur eine KR oder kürzer.

Leuchten (Brilliance) [SL07]

1) Taschenlampe (F)[7129] R: S / D: 10min/St
Ein Lichtstrahl entspringt der Handfläche des Magiers, 6m effektive Reichweite.
2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Licht (3m) (F)[5123] R: B / D: 10min/St
Erleuchtet ein Gebiet mit 3m Radius um den berührten Punkt. Wenn der Punkt sich bewegt, bewegt sich auch das Licht.
4) Aura (F)[7132] R: S / D: 10min/St
Erschafft eine strahlende Aura um den Magier, die ihn machtvoller aussehen läßt und 5 von allen Attacken abzieht.
5) Lichteruption (F)[7133] R: 30m / D: - / WW:-10
Erschafft eine 6m durchmessende Sphäre intensiven Lichts, alle innerhalb der Sphäre sind für 1KR/10 Fehlwurf benommen.
6) Schockbolzen (E)[7134] R: 30m / D: -
Ein Bolzen intensiven, geladenen Lichts entspringt der Handfläche des Magiers. Trefferergebnis auf der Schockbolzenangriffstabelle.
7) Dunkelheit (3m) (F)[5126] R: B / D: 10min/St
Wie Licht, bewirkt aber eine Sphäre von 3m Radius in der Lichtverhältnisse wie bei tiefer Nacht herrschen.
8) Wahre Aura (F)[7136] R: S / D: 10min/St
Wie Aura, läßt den Magier jedoch extrem machtvoll aussehen und zieht 15 von allen Attacken gegen ihn ab.
10) Licht (15m) (F)[5127] R: B / D: 10min/St
Wie oben, aber Radius ist bis zu 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
11) Dunkelheit (15m) (F)[5129] R: B / D: 10min/St
Wie oben mit Reichweite 15m. Kann durch 1KR Konzentration geändert werden.
13) Glühen (F)[7139] R: B / D: 10min/St
Läßt jedes Objekt bis 30m³ in einer beliebigen Farbe glühen.
15) Regenbogen (F c)[7140] R: B / D: C
Ein Lichtstrahl einer beliebigen Farbe entspringt der Handfläche des Magiers. Kann bis zu 8 Km lang sein.
16) Große Dunkelheit (F)[7141] R: B / D: 10min/St
Wie Dunkelheit mit 30m/Stufe Radius.
18) Magisches Licht (F)[5135] R: B / D: 1min/St
Wie Licht, aber Radius ist 30m und dieses Licht durchdringt jede magisch erzeugte Dunkelheit.
19) Magische Dunkelheit (F)[5136] R: B / D: 1min/St
Wie Dunkelheit, aber Radius ist 30m und kein nicht magisches Licht kann die Dunkelheit durchdringen.
20) Sonnenfeuer (F c)[7144] R: 150m / D: C
Läßt Sonnenlicht wie durch eine Linse fokussiert werden. Nach 1 KR kann es mit 30 cm / KR bewegt werden. Es brennt sich mit 30 cm Durchmesser durch 30 cm Holz / KR, 10 cm Stein / KR oder 2,5 cm Metall / KR.
25) Wahres Sonnenfeuer (F c)[7145] R: 150m / D: C
Wie Sonnenfeuer, braucht aber kein Sonnenlicht.
30) Hand des Feuers (F c)[7146] R: 15cm / D: C
Wie Sonnenfeuer, aber Reichweite und Focus sind 15cm von der offenen Handfläche des Magiers (Arm des Magiers ist immun), und es kann mit 3m / KR bewegt werden. Es kann im Nahkampf verwendet werden, Treffertabelle Feuerbolzen (Schadenspunkte x2) mit einer Attacke von (30 + Boni des Magiers auf diesen Spruch) / 5, Konzentration wird nicht benötigt, wenn der Spruch im Nahkampf verwendet wird.
50) Wahre Hand des Feuers (F c)[7147] R: 15cm / D: C
Wie Hand des Feuers, benötigt aber kein Sonnenlicht.

Schutz vor Schäden (Damage Resistance) [SL106]

1) Hitze widerstehen (D c *)[7148] R: S / D: 1min/St (C)
   Magier ist geschützt gegen jede normale Hitze bis 100 °C, +20 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Hitzesprüche, -20 auf alle Feuer- / Hitze-Elementenangriffszauber. Wenn der Magier sich nicht konzentriert, werden alle Effekte halbiert.
2) Kälte widerstehen (D c *)[7149] R: S / D: 1min/St (C)
   Wie Hitze widerstehen, schützt aber bis -30 °C und alle Boni sind gegen Kältezauber.
5) Schmerzlosigkeit 25% (S *)[5367] R: S / D: 1min/5
   Der Zauberer steigert seine Lebensenergie um 25% während der Spruchdauer. Schaden bleibt auch nach Spruchwirkung bestehen (negative Lebensenergie -> Exitus)
6) Benommenheit heilen I (H S *)[5347] R: S / D: -
   Anwender wird von 1 KR Benommenheit geheilt.
7) Gift widerstehen (H S c *)[7152] R: S / D: C
   Solange der Magier sich konzentriert, kann kein Gift wirken.
10) Schmerzlosigkeit 50% (S *)[5372] R: S / D: 1min/10
    Wie oben, aber die Lebensenergie wird um 50% gesteigert.
11) Benommenheit heilen III (H S *)[5353] R: S / D: -
    Anwender wird von 3 KR Benommenheit geheilt.
12) Gift neutralisieren (H S c *)[7155] R: S / D: C
    Magier hat eine 50% Chance, ein Gift zu neutralisieren (modifiziert mit Stufe des Giftes), wenn er sich für 1h konzentriert. Auf jeden Fall wirkt das Gift nicht, solange sich der Magier konzentriert.
14) Erwachen (S *)[5376] R: S / D: -
    Der Magiekundige erwacht in der Kampfrunde nach dem Auslösen des Zaubers. (Magier kann bestimmte Bedingungen festlegen, unter denen der Zauber aktiviert wird).
15) Schmerzlosigkeit 75% (S *)[5377] R: S / D: 1min/15
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 75% gesteigert.
17) Wahres Hitze widerstehen (D c *)[7158] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Hitze widerstehen, aber der Magier ist immun gegen natürliche Hitze und bekommt nur halben Schaden von Hitzezaubern.
18) Wahres Kälte widerstehen (D c *)[7159] R: S / D: 1min/St (C)
    Wie Wahres Hitze widerstehen, nur ist der Magier immun gegen Kälte und bekommt nur halben Schaden von Kältesprüchen.
20) Schmerzlosigkeit (100%) (S *)[7160] R: S / D: 1min/St
    Wie oben, aber Lebensenergie wird um 100% gesteigert.
22) Unverwundbarkeit (F)[25935] R: 3m / D: 1KR/St
    Dieser Zauber macht das Ziel fast unverwundbar für normale Waffen. Aller Schaden wird halbiert und kritische Treffer mit -35 modifiziert. Kritischer Zauberschaden wird auf der Tabelle für "Kritische Treffer gegen übergroße Kreaturen" nachgeschlagen, sofern der eigentliche kritische Schaden mindestens von der Kategorie D ist.
    Mächtige Kreaturen, besondere Waffen (ab +35) oder Situationen (z.B. der Sturz in eine Schlucht) können einen Widerstandswurf des Zaubers erwirken. Wenn der Widerstandswurf misslingt, bekommt das Ziel diesmal normalen Schaden - der Zauber wird aber nicht gebrochen.
25) Wahres Gift neutralisieren (H S c *)[7161] R: S / D: C
    Wie Gift neutralisieren, aber die Chance ist 100% modifiziert mit der Stufe des Giftes.
30) Wahres Erwachen (S *)[7162] R: S / D: -
    Wie Erwachen, aber ohne Verzögerung und der Auslöser des Spruchs kann festgelegt werden (Angriff, Gefahr u.ä.).
50) Wahre Schmerzlosigkeit (S *)[5381] R: S / D: 1min/50
    Zauberer ignoriert alle Schmerzen und alle Nachteile durch Wunden. Seine Lebensenergie erhöht sich um seine Kondition. Wenn er dieses Limit überschreitet, stirbt er an Systemschock.

Schutz vor Zaubern (Spell Resistance) [SL110]

1) Schutz I (D)[7164] R: S / D: 1min/St
   Zieht 5 von allen Elementenangriffssprüchen ab und addiert 5 auf alle Magieresistenzwürfe.
5) Schutz II (D)[7165] R: S / D: 1min/St
   Wie Schutz I mit Bonus 10.
6) Prosaische Magie Schild (D c)[4130] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der prosaischen Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
8) Mentalmagie Schild (D c)[4133] R: S / D: C
   Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Mentalmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
10) Grundmagie Schild (D c)[4132] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Grundmagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
11) Schutz III (D)[7169] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 15.
13) Göttermagie Schild (D c)[4135] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der Göttermagie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
15) Spruch Schild II (D c)[4137] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) von zwei (müssen beim Ausführen des Zaubers bestimmt werden) der drei Quellen der Macht (Grund-, Götter- und Mentalmagie) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
16) Alte Magie Schild (D c)[4139] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) der alten Magie gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
17) Schutz V (D)[7173] R: S / D: 1min/St
    Wie Schutz I mit Bonus 25.
18) Prosaischer Magie widerstehen (D c)[7174] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Prosaische Magie.
19) Wahrer Spruch Schild (D c)[4141] R: S / D: C
    Erschafft einen schimmernden Schild vor dem Magiekundigen. Er zieht 10 von allen Angriffssprüchen (normal und Elementen) gegen den Anwender ab. Wenn der Magiekundige in der Runde keine andere Aktion ausführt, kann einen Angriff parieren. Parieren heißt, daß alle Boni, die der Magier normalerweise für einen Angriffsspruch hat von der Attacke gegen ihn abgezogen werden.
20) Mentalmagie widerstehen (D c)[7176] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Mentalmagie.
25) Grundmagie widerstehen (D c)[7177] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Grundmagie.
30) Göttermagie widerstehen (D c)[7178] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Göttermagie.
40) Alter Magie widerstehen (D c)[7179] R: S / D: C
    Gibt einen Bonus von 50 auf alle Magieresistenzwürfe gegen Alte Magie.
50) Wahres Widerstehen (D c)[7180] R: S / D: C
    Wie Mentalmagie widerstehen, wirkt aber gegen zwei der drei Magiearten.
60) Großes wahres Widerstehen (D)[26177] R: S / D: 1 min/St
    Wie Wahres Widerstehen, nur das der Zauberkundige sich nicht konzentrieren muss.

Selbstheilung (Self Healing) [SLi10]

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

Ummantelung (Cloaking) [SLi07]

2) Verschwimmen (F)[5270] R: S / D: 1min/St
   Läßt den Magier allen Angreifern gegenüber verschwommen erscheinen. Alle Kampf-Attacken gegen ihn werden um 2 erschwert, alle magischen Attacken um 10.
3) Nichtsichtbarkeit (F)[7198] R: B / D: 24h (V)
   Ein einzelnes Objekt wird unsichtbar (ein Kleidungsstück oder ein nackter Körper), 24h lang oder bis das Objekt von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
4) Schatten (F)[7199] R: S / D: 10min/St
   Der Zauberer und alles was er trägt, erscheinen als Schatten, dadurch fast unsichtbar im Dunkeln (in vielen Situationen z.B.: Bonus auf Verstecken +25 - +75)
5) Fassade I (E)[7200] R: S / D: 1h/St
   Eine begrenzte Illusion, erlaubt es dem Magier, eine beliebige hominoide Gestalt mit 20% seiner Masse darzustellen.
6) Unsichtbarkeit (30cm) (F)[7201] R: B / D: 24h (V)
   Wie Nichtsichtbarkeit, aber alles bis 30 cm um das Ziel wird unsichtbar, solange es sich im Radius befindet und keine der Bedingungen zum Abbruch eintreffen.
8) Unsichtbarkeit (bis 30cm) (F)[7202] R: B / D: 24h (V)
   Wie oben, aber der Radius kann bis 30 cm variieren.
9) Selektive Unsichtbarkeit (F)[25675] R: 3m / D: 24h
   Diesen Zauber gibt es in verschiedenen Versionen, die einzeln erlernt werden müssen! Die einzelnen Versionen des Zaubers unterscheiden sich daran, gegenüber welcher Art von Kreatur die Unsichtbarkeit wirken soll:
   - Untote
   - Dämonen
   - Tiere
   - künstliche Kreaturen
   - ...

   Für Kreaturen, gegen die dieser Spruch wirkt, ist das Ziel und alles in einem 3m Umkreis unsichtbar. Alle anderen Kreaturen nehmen das Ziel völlig normal wahr.
   Die einzelnen Sprüche haben dann Namen wie selektive Unsichtbarkeit gegen Untote oder selektive Unsichtbarkeit gegen Dämonen. Viele mächtige Wesen erhalten einen Widerstandswurf gegen diese Art der Unsichtbarkeit. Wenn der Widerstandswurf gelingt, so sehen sie zwar das Ziel, haben aber immer noch einen allgemeinen Malus von 50 gegen das Ziel, da es verschwommen und undeutlich erscheint.
   Der Zauber wirkt 24h oder bis das Ziel von einem Schlag getroffen wird oder eine gewalttätige Aktion ausführt (z.B. attackiert).
10) Mentalmagierschatten I (F c)[7203] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Erschafft ein Duplikat des Magiers, wenn er sich konzentriert, bewegt es sich wie er es will, ansonsten tut es exakt das, was der Magier auch macht.
11) Fassade II (E)[7204] R: S / D: 1h/St
    Wie Fassade I, nur kann man noch Geräusche und Stimmen einbinden.
13) Vortäuschen I (F)[7205] R: S / D: 1min/St
    Der Magier scheint neben dem Ort zu stehen, wo er wirklich steht, alle Attacken haben eine 10% Chance nicht zu treffen (kein Magieresistenzwurf). Nach jedem Fehlschlag reduziert sich die Chance um 5%.
15) Tarnen (F c)[7206] R: S / D: 10min/St (C)
    Magier und alles was er trägt, nimmt die Musterung, Farbe und Form der Umgebung an. Wenn er sich nicht bewegt, wirkt es beinahe als Unsichtbarkeit und gibt 50 Bonus auf Schleichen, wenn er sich konzentriert.
18) Vortäuschen II (F)[7207] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 20%.
20) Mentalmagierschatten II (F c)[7208] R: 30m / D: 1min/St (C)
    Wie oben mit zwei Duplikaten.
25) Vortäuschen III (F)[7209] R: S / D: 1min/St
    Wie Vortäuschen I mit einer "nicht-Treffer-Chance" von 30%.
30) Wahre Tarnung (F c)[7210] R: S / D: 10min/St (C)
    Wie Tarnen, benötigt aber keine Konzentration beim Bewegen und der Bonus für Anschleichen ist 75.
50) Wahre Unsichtbarkeit (F)[7211] R: B / D: 24h (V)
    Wie Unsichtbarkeit, aber der Magier kann den Radius bis 30cm variieren und wenn er angreift ist er nur die nächsten 10 Sekunden sichtbar. Bei Schlägen wirkt dieser Spruch weiter.

Wege der Wächter (Warding Ways) [RC132]

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

Wohltaten (Pleasures) [RC1067]

1) Unterhalten (MF)[5755] R: 3m / D: 1 KR/St
   Läßt kleine Objekte fliegen, zeitweilig verschwinden, sich scheinbar verändern usw. Die Effekte bleiben nur während der Dauer des Zaubers bestehen, sie sind größtenteils illusionär. Zuschauer müssen einen Widerstandswurf machen, sonst werden sie ernsthaft unterhalten.
2) Entspannen (M)[5756] R: 3m / D: 1min/St
   Läßt ein Ziel sich entspannen. Funktioniert nur, wenn das Ziel sich auch entspannen will.
3) Lachen (M)[5757] R: 3m / D: 1Kr/10 Fehlwurf
   Das Ziel fängt unkontrolliert an zu lachen. Es ist während dieser Zeit auf 50% seiner normalen Aktivität.
4) Wohltat I (M)[5758] R: B / D: 1min/St
   Spricht das `Wonnezentrum` des Ziels an. Er fühlt sich großartig und handelt dementsprechend. Dieser Zauber macht mit 2% Wahrscheinlichkeit süchtig.
5) Tanzen (M)[5759] R: 3m / D: 1KR/10 Fehlwurf
   Läßt ein Ziel energisch tanzen. Es kann nur noch sich verteidigen und tanzen. Wenn eine gefährliche Stelle in der Nähe ist (Feuerstelle, Loch), muß das Ziel einen weiteren Widerstandswurf +10 machen, oder es tanzt geradewegs hinein.
6) Tagtraum (M)[5760] R: B / D: 1min/St
   Ziel hat einen netten Tagtraum über ein nicht informatives Thema.
7) Magische Ziele (F)[5761] R: 500m / D: 1min/St
   Erschafft magische Energiesphären, die zwischen 2 und 50cm groß sein können, der Magier kann jede Kampfrunde eins erschaffen und ihre Bewegungen kontrollieren, solange er sich konzentriert. Sie sind sehr nützlich für Zielübungen. Wenn eines getroffen wird, verschwindet es mit einem `PLOPP`.
8) Tasad (F)[5762] R: 15m / D: 1h/St (V)
   Erschafft einen magischen Ball und zwei Schläger. Die Spieler müssen den Ball an dem Gegner vorbei in ein Torfeld bringen. Geschicklichkeitswürfe zeigen an, in welche Richtung der Ball geht. Die Schläger und der Ball bleiben eine Stunde oder bis das Spiel vorüber ist, was immer länger dauert.
9) Künftiges Reich (F)[5763] R: 3m / D: 1h/St (V)
   Erschafft ein 60x60cm großes Spielfeld und Spielfiguren. Die Figuren repräsentieren Soldaten, Hoheiten, Monster, Zauberer oder eine Kombination dieser. Das Spiel wird ähnlich wie Schach gespielt und Gewinner ist, wer alle Figuren des Gegners geschlagen hat. Der Magier kann die Figuren sich bewegen lassen und sie sogar kämpfen lassen. Die Spieler sagen dem Magier einfach, welchen Zug sie machen wollen.
10) Wohltat II (M)[5764] R: B / D: 1min/St
    Wie Wohltat I, aber die `Entzückung` ist doppelt so stark und der 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.