

## Stab des Maghai

- 1 **Zauberstab des ersten Runenkreises** (K) D:P – Erlaubt dem Zaubernden einpassendes Stück Holz zu einem Zauberstab mit folgenden Eigenschaften zu formen : +1 Zaubervermehrter, +5 magischer Kampfstab, Stab kann einen beliebigen Spruch speichern der an einem späteren Zeitpunkt ohne Vorbereitungszeit eingesetzt werden kann.
- 2 **Leitendes Licht** (K) D:1min/St(C); R:V – Der Zaubernde lässt ein Licht auf der Stabspitze entstehen welches er von  $r=0$  bis  $r=1,5m/St$  groß schwach bis hell erleuchten lassen kann. Außerhalb des Radius wird das Licht auf natürliche Weise schwächer.
- 3 **Schwebender Stab** (K\*) D:24h;R:B – Der Stab bleibt an der Stelle schweben wo der Zaubernde ihn loslässt. Er kann von Fremden zwar bewegt werden, kehrt aber immer zum Ausgangspunkt zurück.
- 4 **Zauberstab des zweiten Runenkreises** (K) D:P – Wie *Zauberstab des ersten Runenkreises* nur +2 Zaubervermehrter, +10 magischer Kampfstab, 1 Spruch kann gespeichert werden, 2 Sprüche dieser Liste können kumulativ auf den Stab wirken.
- 5 **Hammerstab** (K) D:1Rd/St; R:B – Verdoppelt die Treffer die der Zauberstab im Nahkampf verursacht.
- 6 **Geringere Schutzrunne** (K) D:1Rd/St; R:r=3m – Erzeugt ein kugelförmiges Kraftfeld um die Stabspitze in dessen Innern alle freundlich gesinnten Ziele einen +10 Bonus auf den Defensivbonus und auf Widerstandswürfel bekommen.
- 7 **Stab des Maghai I** (K) D:1Rd/St; R:B – Der Zauberstab erzielt einen zusätzlichen kritischen Treffer der Schwere "A" passend zum gewählten Element des Maghai. Dieser Spruch wirkt bis zu 24h auf den Zauberstab sollte er in Verbindung mit dem Zauber Schwebender Stab aus dieser Liste eingesetzt werden und löst dann ein Mal aus.
- 8 **Zauberstab des dritten Runenkreises** (K) D:P – Wie *Zauberstab des zweiten Runenkreises* nur +3 Zaubervermehrter oder x2 Magievermehrter, +15 Kampfstab, 2 Sprüche können gespeichert werden. 3 Sprüche dieser Liste können kumulativ auf den Stab wirken.
- 9 **Fliegender Stab** (K) D:1min/St(C); R:B – Der Stab fliegt mit einer Geschwindigkeit von 35m/Rd. Er kann vom Zaubernden gelenkt werden. Der Maghai kann sich müheles am Stab festhalten und sich von ihm transportieren lassen.
- 10 **Stab zurückrufen** (K\*) D:Sofort; R:3m/St – Der Stab des Maghai erscheint augenblicklich wieder in seiner Hand.
- 11 **Brücke** (K) D:1min/St; R:B – Wird der Zauberstab auf den Boden gelegt ( normalerweise am Rande eines Abgrunds ), so lässt dieser Spruch ihn wachsen und verwandelt ihn in eine 60cm breite Holzbrücke, die bis zu 1,5mSt lang werden kann und kein Geländer besitzt. Sie kann bis zu 500kg/St tragen. Der Zaubernde kann den Stab wieder zurückverwandeln und ihn auf jeder Seite wieder aufnehmen.
- 12 **Niedere Schutzrunne** (K) D:1Rd/St; R:r=3m – Wie geringere Schutzrunne nur beträgt der Bonus +15 DB und WW.
- 13 **Stab des Maghai II** (K) D:1Rd/St; R:B – Wie Stab des Maghai I nur kann ein "A" bis "C" zusätzlich erreicht werden.
- 14 **Zauberstab des vierten Runenkreises** (K) D:P – Wie *Zauberstab des dritten Runenkreises* nur wird der Stab zu einem +20 Kampfstab, +4 Zaubervermehrter oder x3 Magievermehrter, 2 Sprüche können gespeichert sein. 4 Sprüche dieser Liste können kumulativ auf den Stab wirken.
- 15 **Zwergischer Kampfstab** (K) D:1Rd/St; R:B – Der Stab ist bedeckt mit zwergischen Runen. Für die Spruchdauer darf im Kampf gegen große oder gewaltige Wesen der kritische Schaden in der Spalte Mithril nachgeschaut werden.
- 16 **Höhere Schutzrunne** (K) D:1Rd/St; R:r=3m – Wie geringere Schutzrunne nur beträgt der Bonus +20 DB und WW.
- 17 **Stab des Maghai III** (K) D:1Rd/St; R:B – Der Zauberstab verursacht zusätzlich zu einem normal erzielten kritischen Treffer einen kritischen Schaden seines Elements ( Hitze, Kälte, Schlag oder Ele ) gleicher Schwere.
- 18 **Höherer Hammerstab** (K) D:1Rd/St; R:B – Wie Hammerstab, wobei die Treffer im kritischen Schaden auch verdoppelt werden.
- 19 **Vollendete Schutzrunne** (K) D:1Rd/St – Wie geringere Schutzrunne nur beträgt der Bonus +25 DB und WW.
- 20 **Zauberstab des fünften Runenkreises** (K) D:P – Wie *Zauberstab des vierten Runenkreises* nur +25 Kampfstab, +5 Zauber- oder x4 Magievermehrter, 2 Sprüche können gespeichert sein. 5 Sprüche dieser Liste können kumulativ auf den Stab wirken.
- 25 **Stab des Maghai IV** (K) D:1Rd/St; R:B – Wie Stab des Maghai III nur das der Zaubernde den kritischen Elementschaden um bis zur Hälfte seiner Stufe nach unten oder oben verändern kann.
- 30 **Zauberstab des sechsten Runenkreises** (K) D:P – Wie *Zauberstab des fünften Runenkreises* nur +30 Kampfstab, +6 Zauber- oder x5 Magievermehrter, 2 Sprüche können gespeichert sein. 6 Sprüche dieser Liste können kumulativ auf den Stab wirken.
- 50 **Zauberstab des siebten Runenkreises** (K) D:P – Wie *Stab des siebten Runenkreises* nur +40 Kampfstab, +7 Zauber- oder x6 Magievermehrter, 2 Sprüche können gespeichert sein. 7 Sprüche dieser Liste können kumulativ auf den Stab wirken.

## Gewand des Maghai

- 1 **Gewand** (K) D:P; R:B – Der Zaubernde erschafft ein Gewand oder eine Robe nach seinen Wünschen ( Taschen, Kaputze etc.). Die Farbe des Gewands wird durch die Wahl des Elements bestimmt entweder Rot, Blau, Braun oder Weiß.
- 2 **Rune des Abwehr I** (D) D:1min/St; R:B – Überall da wo der Maghai getroffen wird flammt kurz eine Rune der Abwehr auf. +10 DB.
- 3 **Chamäleon** (K) D:10min/St; R:B – Das Gewand des Maghai passt sich farblich der Umgebung an. Dies bewirkt ein Bonus von +20 auf Verbergen oder +15 auf Schleichen.
- 4 **Witterungsschutz** (D) D:24h; R:B – Die Robe des Maghai schützt ihn vor extremen aber natürlichen Klimabedingungen wie Hitze, Kälte, Nässe oder Winden. Im Innern des Gewands herrscht ein angenehmes Klima.
- 5 **Rüstung I** (K) D:1Rd/St; R:B – Das Gewand des Maghai panzert ihn wie AT:4. Bewegungsmodi wie Ohne Rüstung.
- 6 **Robe der Schnelligkeit I** (K\*) D:1Rd; R:B – Der Zaubernde kann das doppelte der normalen Handlungen ausführen ohne eine Runde Erholung.
- 7 **Verzaubertes Lager I** (K) D:24h/St; R:B – Der Maghai greift durch die Taschen in seiner Robe in ein magisches Lager welches die Größe und das Gewicht verringert. Die untergebrachten Dinge dürfen in Größe einen 1x0,5x0,5m großen Würfel nicht überschreiten und müssen vom Zaubernden getragen werden können. Hier kann z.B keine Kutsche untergebracht werden.
- 8 **Rune der Abwehr II** (D) D:1Rd/St; R:B – Wie *Rune der Abwehr I* nur mit +20 DB.
- 9 **Gewand der Elemente** (D) D:1 Angriff; R:B – Der Zaubernde ist für die Wirkungsdauer geschützt vor seinem eigenen Element. -100 auf Hitze, Kälte, Ele oder Schlagschäden.
- 10 **Rüstung II** (K) D:1Rd/St; R:B – Wie *Rüstung I* nur wirkt wie AT:16; oder wie AT:4 und die Kaputze wirkt wie Helm.
- 11 **Robe der Schnelligkeit II** (K\*) D:2Rd; R:B – Wie *Robe der Schnelligkeit I* nur mit 2Rd Wirkung.
- 12 **Runen des Todes I** (K) D:-; R:15m – Das Gewand des Maghai ist für eine Runde ganz und gar mit schimmernden Runen bedeckt. Das Zaubernde setzt durch die Runen einen Zauber der *Schwarzen Wege des Leitens I* gegen ein Ziel ein.
- 13 **Magische Robe der Schnelligkeit** (K\*) D:1Rd; R:S – Wie *Robe der Schnelligkeit I* allerdings sind auch 2 Angriffszauber möglich.
- 14 **Verzaubertes Lager II** (K) D:24h; R:B – Wie *Verzaubertes Lager I* nur ist der Würfel 2x1x1m groß.
- 15 **Gewand des Maghai** (K) D:1Rd; R:B – Der Zaubernde entzieht sich 1 Rd jeglichem physischen Angriffs. Er wird für 1Rd immateriell. Dieser Spruch kann gebannt werden.
- 16 **Rune der Abwehr III** (D) D:1Rd/St; R:B – Wie *Rune der Abwehr I* nur mit +30 DB.
- 17 **Robe der Schnelligkeit III** (K\*) D:3Rd; R:B – Wie *Robe der Schnelligkeit II* nur mit 3Rd Wirkung.
- 18 **Rüstung III** (K) D:1Rd/St; R:B – Wie *Rüstung I* nur wirkt wie AT:20 und die Kaputze wirkt wie Helm.
- 19 **Verzaubertes Lager III** (K) D:24h/St; R:B – Wie *Verzaubertes Lager II* nur ist der Würfel 2x2x2m groß.
- 20 **Runen des Todes II** (K) D:-; R:30m – Wie *Runen des Todes I* nur setzt der Zaubernde einen Spruch der *Schwarzen Wege des Leitens II* ein.
- 25 **Robe der Schnelligkeit V** (K\*) D:5Rd; R:B – Wie *Robe der Schnelligkeit I* nur mit 5 Rd Wirkung.
- 30 **Runen des Todes III** (K) D:-; R:30m – Wie *Runen des Todes I* nur setzt der Zaubernde einen Spruch der *Schwarzen Wege des Leitens III* ein.
- 50 **Robe des Erzmaghai** (K) D:1Rd/St; R:B – Wie *Robe des Maghai* nur mit einer Wirkungsdauer von 1Rd/St.

308  
Elementar des Maghai

- Elementarkunde** (IU\*) D:-; R:S – Der Zaubernde erschafft im Geiste einen Elementar, welchen er zu rufen wünscht. Dieser Spruch muss unterbewußt unmittelbar vor einem Elementar rufen Spruch angewendet.
- Niederen Elementar rufen** (K\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Ruft einen Elementar passend zum Element des Zaubernden der sich in dieser Rd materialisiert und dann für die Spruchdauer vom Zaubernden kontrollierbar ist. Nach Ablauf der Spruchdauer verschwindet der Elementar wieder. Siehe Elementare des Maghai.
- Waffe des Elementar** (K\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Dem Elementar ist es erlaubt mit einer beliebigen Waffe zu erscheinen und mit dieser zu kämpfen. Mit diesem Spruch ist es dem Elementar auch möglich eine beliebige Waffe aufzunehmen. Ruft der Zaubernde z.B. einen Elementar in Form einer Schlange ist dieser Spruch nicht möglich.
- Verlängerung** (K\*) D:V; R:S – Der Elementar bleibt die doppelte Anzahl von Rdn beim Zaubernden.
- Sinne des Elementars** (K) D:1Rd/St; R:3m/St – Der Zaubernde kann die Sinne des Elementars nutzen als wären es seine. Hierzu schließt er seine Augen und kann dem Elementar durch seine Augen, Ohren etc folgen. Wird der Elementar angegriffen während der Maghai diesen Spruch aktiv hält, erleidet der Maghai den selben Schaden.
- Geringeren Elementar rufen** (K\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Wie niederen Elementar rufen aber es erscheint ein Elementar der geringen Klasse.
- Magiepunkte übertragen** (K\*) D:sofort; R:B – Der gerufene Elementar berührt den Zaubernden und überträgt ihm seine kompletten Magiepunkte. Dieser Spruch erfordert keinen Magiepunkteinsatz.
- Reichweite verdoppeln** (K\*) D:1Rd/St; R:V – Der Radius in dem sich der Elementar aufhalten kann wird verdoppelt.
- Tödliche Berührung** (K) D:P; R:B – Der Elementar berührt ein Ziel und lässt sein Opfer einen kritischen Elementarschaden erleiden falls der WW des Ziels um 1-10 fehlschlägt einen kritischen Hitze; Kälte; Ele oder Stoßschaden“A”; 11-20:“B”; 21-30:“C”; 31-40:“D”; 41+:“E“. Wird der Spruch vom Elementar selbst gesprochen verliert der Elementar 9MP und nicht der Zaubernde.
- Suche** (M) D:V; R:V – Der Elementar erhält vom Zaubernden eine Aufgabe ( die er zu erfüllen in der Lage sein muss ). Der Elementar bleibt und kann aus dem Kontrollradius raus bis er die Aufgabe erfüllt hat.
- Elementarring** (E) D:-; R:30m – Der gerufene Elementar erzeugt einen Ring um ein Zentrum von 1m mit einer Wandung von 1m. Jeder im Wirkungsbereich muss ein Angriff ATM 3 mit jeweiligem Elementschaden hinnehmen. Ein Wasserelementar beschwört z.B. einen Eisring.
- Opferung** (K) D:sofort; R:B – Der gerufene Elementar überträgt dem Zaubernden augenblicklich alle seine Trefferpunkte und vergeht nach dieser Tat.
- Höheren Elementar rufen** (K\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Wie niederen Elementar rufen aber es erscheint ein Elementar der höheren Klasse.
- Mitreibende Umarmung** (K\*) D:P; R:B – Der Elementar vergeht und zersplittert bei diesem Spruch. Das ausgesuchte Ziel erleidet einen kritischen Elementschaden“D“ des jeweiligen Elements. Alle Lebewesen im Umkreis von 1,5m erleiden einen kritischen Schaden“B“.
- Mal des Maghai** (K\*) D:1Rd/St; R:30m – Der Maghai stellt für die Wirkungsdauer eine magische Verbindung zu einem Ziel in r=30m her. Jeder anschließend gewirkte Zauber des Maghai wird vom Elementar ebenfalls auf dieses Ziel gewirkt. Magiepunkte werden in diesem Fall dem Maghai doppelt abgezogen.
- ??
- Zweiten Elementar rufen** (KU\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Der Zaubernde ist in der Lage einen zweiten Elementar zu rufen, kann aber nur mit äußerster Konzentration beide Elementare kontrollieren. Er ist nicht mehr in der Lage selbst zu handeln.
- ??
- ??
- Gewaltigen Elementar rufen** (K\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Wie niederen Elementar rufen aber es erscheint ein Elementar der gewaltigen Klasse.
- ??
- Letztes Aufgebot** (K) D:1Rd; R:S – Der Zaubernde geht selbst in seinem Element auf und opfert sein Leben. In r=15m entsteht ein Feuersturm, Eissturm, Wirbelsturm oder Meteorhagel gewaltigen Ausmaßes. ATM 8 mit jeweiligem Elementschaden, wobei alle Schäden dreifachen Schaden anrichten. Der Magus lebt als Elementar weiter.
- Vollendeten Elementar rufen** (K\*) D:1Rd/St; R:3m/St – Wie niederen Elementar rufen aber es erscheint ein Vollendeter Elementar.

309  
Innere Kraft des Maghai

- Selbstheilung I** (HU) D:1Rd; R:S – 1W10 Treffer werden geheilt.
- Erfrierungen und Verbrennungen I** (HU) D:-; R:S – Heilt eine leichte Erfrierung oder Verbrennung 1. Grades.
- Behandlung von Benommenheit I** (HU\*) D:P; R:S – Heilt 1 Rd Benommenheit.
- Stillung I** (HU) D:P; R:S – Der Zaubernde heilt 1 Wunde mit einem Blutverlust von 1Treffer/Rd.
- Selbstheilung II** (HU) D:1Rd; R:S – 3W10 Treffer werden geheilt.
- Aufwecken** (HU) D:-; R:S – Der Zaubernde wacht sofort auf.
- Behandlung von Benommenheit II** (HU\*) D\_P; R:S – Heilt 2 Rdn Benommenheit.
- Erfrierungen und Verbrennungen II** (HU) D:-; R:S – Heilt eine Erfrierung oder Verbrennung 2. Grades.
- Heilung kleiner Blutgefäße** (HU) D:P; R:S – Kann ein verletztes kleines Blutgefäß mit höchstens 2 Treffer/Rd vollständig heilen.
- Schmerzlinderung** (HU) D:P(C); R:S – Heilt 2 Treffer/Rd . Bei Bewußtlosigkeit ist keine Konzentration erforderlich.
- Widerstand gegen Gift** (HU) D:1min/St; R:S – Der Zaubernde hat einen zusätzlichen WW gegen Gift.
- Widerstand gegen Krankheiten** (HU) D:1min/St; R:S – Der Zaubernde hat einen zusätzlichen WW gegen Krankheiten.
- Behandlung von Benommenheit III** (HU\*) D:P; R:S – Heilt 3Rdn Benommenheit.
- Erfrierungen und Verbrennungen III** (HU) D:-; R:S – Heilt eine Erfrierung oder Verbrennung 3. Grades.
- Selbstheilung VIII** (HU) D:1Rd; R:S – 8W10 Treffer werden geheilt.
- Heilung großer Blutgefäße** (HU) D:P; R:S – Kann ein verletztes Blutgefäß mit höchstens 5 Treffer/Rd vollständig heilen.
- Stillung VI** (HU) D:P; R:S – Der Zaubernde kann mehrere Wunden mit einem Blutverlust von höchstens 6 Treffer/Rd heilen.
- Innerer Widerstand** (HU) D:1min/St; R:S – Während der Spruchdauer kann der Körper des Maghai eine Wunde ignorieren. Nach Ablauf der Spruchdauer setzt die Wirkung dieser Wunde normal ein.
- Erfrierungen und Verbrennungen IV** (HU) D:-; R:S – Heilt eine Erfrierung oder Verbrennung 4. Grades.
- Behandlung von Benommenheit V** (HU\*) D:P; R:S – Heilt 5 Rdn Benommenheit.
- Vollständige Gerinnung** (HU\*) D:V; R:S – Der gesamte Blutverlust an Treffer/Rd wird gestoppt und die Wirkung wird nach 1min/1Treffer/Rd dauerhaft.
- Gifte und Krankheiten bannen** (HU) D:P; R:S – Bannt ein Gift oder eine Krankheit aus dem Körper des Maghai.
- Versiegeln** (HU\*) D:P; R:S – Alle Treffer/Rd die durch Wunden erzeugt wurden schließen sich und das gesamte verlorene Blut des Maghai wird durch frisches ersetzt.

Elementare des Maghai

Die Spruchliste Elementare des Maghai soll die Fantasie des spielenden Maghai, aber auch des Spielleiters anregen. Mit dem Spruch Elementarkunde wird jedes Mal vor Einsatz des Spruchs Elementar rufen festgelegt welche Art Elementar zum Maghai kommt. Hier kann der Spieler seine Wünsche und Vorstellungen äußern, letztes Wort hat in jedem Fall der Spielleiter. Ein Phönix ist beispielsweise kein Niederer Elementar sondern wäre eher bei Gewaltigen oder Vollendeten Elementaren einzuordnen. Elementare können, je nach gewählter Form eine Waffe aufnehmen und damit kämpfen oder nutzen ihre körpereigenen Kräfte im Kampf. Da das aufnehmen einer Waffe 1Rd kostet nutzt der Elementar am liebsten die Waffe des Magus selbst: einen Kampfstab der Runenkreise. Wählt ein Maghai des Elements Erde z.B. eine Schlange aus windendem Sand ist ein hinterhältiger Angriff mit Biß möglich, verständlicherweise aber niemals ein Angriff mit einer Waffe. Der Maghai hat die Möglichkeit jeden ihm bekannten Zauberspruch über den Elementar wirken zu lassen, allerdings kann der Elementar auch selbst Sprüche sprechen. Diese Sprüche beschränken sich allerdings auf die Liste Elementar des Maghai. Die unten stehende Tabelle soll eine Anregung oder ein Vorschlag über mögliche Werte dieser gerufenen Elementare sein.

	Niederer Elementar	Geringerer Elementar	Höherer Elementar	Gewaltiger Elementar	Vollendeter Elementar
Größe	K-M	M	M-G	G	Ge
Geschw.BM	SS/SC 40	SS/SC 40	SS/SC 40	SS/SC 30	SS/SC 30
Treffer	65	80	100	120	175
AT	1	1	4	16	20
DB	30	35	40	45	50
Erster OB	50	75	100	125	150
Zweiter OB	25	50	75	100	125
OB-Waffe	45	70	95	120	145
MP	Wie Stufe	Wie Stufe	Wie Stufe	Wie Stufe	Wie Stufe
Stufe	1 – 3	4 – 7	8 – 14	15 – 21	22-50

## 310 Die Lehren des Feuers

1. **Sieden** (K) D:C; R:3m – Bringt 30L Flüssigkeit/St mit einer Rate von 30L/Rd zum kochen.
2. **Erwärmen** (K) D:24h; R:3m – Erwärmt 0,3ccm/St eines festen unbelehten Materials mit 0,3ccm/Rd auf bis 50°C.
3. **Erlöschen I** (K) D:1Rd(C); R:3m/St – Der Zaubernde kann alle Brände im r=3m erlöschen lassen. Hier sind Kerzen, Fackeln oder Brandpfeile gemeint, jedoch keine Flächenbrände.
4. **Feuerportal** (K) D:C; R:30m – Erzeugt 2 Portalbögen aus Flammen im Wirkungsbereich. Durchschreiten der Bögen bewirkt ein versetzen zum anderen Bogen. Es dürfen sich keine Barrieren zwischen den Portalbögen befinden.
5. **Erhitzen** (K) D:24h; R:3m – Wie Erwärmen, aber der Maghai kann nichtmagisches Material solange erhitzen bis es zu Asche zerfällt.
6. **Zeichen des Maghai I** (K) D:V; R:B – Der Zaubernde zeichnet eine Krafrune auf den Körper eines Ziels. Bei misslungenem WW gegen die Stufe des Zaubernden wird dem Ziel automatisch 1MP/Rd entzogen und dem Zaubernden gutgeschrieben. Willige Ziele können sich jederzeit aus der Verbindung lösen. Dieser Spruch kostet den Maghai keine MP.
7. **Formung durch Hitze I** (K) D:P; R:B – Der Zaubernde kann Stein, Erde oder Holz mit seinen Händen nach seinen Wünschen formen. Die umgeformten Materialien kühlen nach diesem Vorgang normal ab und bleiben in dieser Form bestehen.
8. **Kraft des Feuers I** (K\*) D:1Rd; R:S – Der Zaubernde ist in der Lage eine Anzahl seiner MP (max 50) einzusetzen und damit ein beliebiges Manöver zu unterstützen. Z.B. +12 auf Klettern = 12MP. Der Einsatz dieses Spruches verbraucht nur die eingesetzten MP.
9. **Feuerschreiter I** (K) D:1min/St; R:S – Der Zaubernde ist immun gegen Feuer und Brände welche er selbst erzeugt hat.
10. **Feuerverschmelzung** (K) D:1Rd/St; R:S – Der Zaubernde verschmilzt mit seinem Element. Er löst sich praktisch in seinem Element auf und kann innerhalb der Spruchdauer und in einem r=15m wieder aus seinem Element erscheinen. Er bekommt alles in seiner Umgebung mit während der Verschmelzung.
11. **Zeichen des Maghai II** (K) D:V; R:30m – Wie *Zeichen des Maghai I* aber mit 30m Reichweite.
12. **Feuerrune I** (K\*) D:1Rd/St; R:30m – Der Zaubernde zeichnet den Körper des Ziels mit einer Elementarrune. Bei misslungenem WW muss das Ziel für die Spruchdauer doppelten Schaden vom Element des Maghai hinnehmen.
13. **Lagerfeuer der brennenden Entschlossenheit** (K) D:1-4h; R:r=1,5m – Der Zaubernde lässt ein Feuer entstehen, welches jedem Wesen in seiner Nähe frohen Mutes stimmt und alle mit einer brennenden Entschlossenheit erfüllt. 1-4h +20 auf alle Handlungen.
14. **Erlöschen II** (K) D:Sofort; R:r=3m – Wie *Erlöschen I*, allerdings wird jegliches Feuer im Wirkungsbereich erstickt.
15. **Kraft des Feuers II** (K) D:1Rd; R:S – Wie *Kraft des Feuers I*, wirkt aber nicht nur auf Manöver sondern auch auf Angriffe, WW oder DB.
16. **Feuerempfänglichkeit** (K) D:1Rd/St; R:30m – Erzeugt ein Gebiet r=15m welches die Bedingungen für Feuer anhebt. Das Gebiet wird trockener und nimmt mehr Sauerstoff auf. Alle Feuer basierende Angriffe in diesem Gebiet bekommen +200B und richten doppelten Schaden an.
17. **Formung durch Hitze II** (K) D:P; R:30 – Wie *Formung durch Hitze I*, nur das ein Gebiet von r=1,5m bearbeitet wird.
18. **Formung der Flammen** (K) D:1min/St(C); R:r=3m/St – Der Zaubernde kann alle Flammen im Wirkungsbereich nach seinem Willen formen. Mit diesem Spruch kann er ein Brand in eine bestimmte Richtung lenken; oder die Illusion von einen Riesenspinne aus Feuer erschaffen die ein Gebäude mit Flammen einspinnt.
19. **Feuerschreiter II** (K) D:1Rd/St – Der Maghai ist für die Spruchdauer immun gegen jegliches Feuer.
20. **Heilende Flamme** (H\*) D:-; R:B – Der Zaubernde lässt eine Wunde mit einem Blutverlust von bis zu 7 Treffern/Rd zubrennen. Dies bedeutet zwar höllische Schmerzen für das Ziel, aber keinen weiteren Blutverlust. Dieser Spruch hinterlässt *natürlich* eine Brandnarbe!
21. **Feuerrune II** (K) D:1Rd/St; R:30m – Wie *Feuerrune I* nur wird der kritische Schaden tödlich für das Ziel.
25. **Erlöschen III** (K) D:1Rd(C); R:r=3m/St – Wie *Erlöschen II* nur vergrößert sich der Wirkungsbereich.
30. **Selbstentzündung** (K) D:1Rd/St; R:S – Der Zaubernde fängt Feuer und verwandelt sich in einen Feuerball seiner ursprünglichen Größe im Durchmesser. Alle Wesen die dieses Schauspiel miterleben, müssen einen WW gegen die Stufe des Maghai schaffen oder bleiben in dieser Rd in Ehrfurcht erstarrt. Der Zaubernde kann sich in dieser Form 45m/Rd durch die Luft oder an Land bewegen. Der Maghai kann auch in dieser Form normal angegriffen werden.
50. **Meisterschaft des Feuers** (K) D:1Rd/St; R:V – Der Zaubernde hat die Meisterschaft seines Elements erreicht und ist in der Lage pro Rd einen Spruch aus dem Buch der Magie zu sprechen. Dieser Spruch muss mit seinem Element in Verbindung stehen.

## 311 Macht des Feuers

1. **Fackelschein** (K) D:10min/St; R:S – Lässt eine Flamme in der Größe einer brennenden Fackel in der Hand des Zaubernden entstehen. Bei einem WK-Hiebeangriff besteht bei einem kritischen Treffer die Chance von 50% das das Ziel einen kritischen Hitzetreffer "A" hinnehmen muss.
2. **Flammenwurf** (E) D:-; R:3m/St – Der Zaubernde wirft eine Flamme auf einen Widersacher. ATM 2 mit kritischen Hitzeschäden.
3. **Entzünden** (K) D:1Rd/St(C); R:30cm/St – Der Zaubernde lässt brennbare Quellen augenblicklich entflammen. Er kann sich nach Ablauf der Wirkungsdauer konzentrieren und pro Rd ein weiteres Feuer auflodern lassen.
4. **Feuerstoß** (E) D:-; R:30m – Der Zaubernde schießt einen Strahl aus gebündelter Feuerenergie aus seiner Handfläche oder der Stabspitze. ATM 3 mit Feuerschäden.
5. **Feuerwand** (K) D:1Rd/St; R:30m – Erzeugt eine undurchsichtige Wand aus Feuer ( bis 3x3x1,8m ).Durchschreiten verursacht einen kritischen Hitzeschaden "A". Der Zaubernde kann die schwere des Schadens für je 5 zusätzlich aufgewendete MP um je 1 Stufe anheben.
6. **Feuerpfeil** (E) D:-; R:30m – Aus der Handfläche oder der Stabspitze des Zaubernden bricht ein Pfeil aus weißlichem Maghaifeuer. ATM 5.
7. **Räuchende Flamme I** (E) D:1Rd/St; R:S – Um den Zaubernden züngeln kleine Flammen. Sollte er im Nahkampf getroffen werden rächt das Maghaifeuer jeden Nahkampfangriff mit einem A-Hitzeschaden. Es wird für jeden Gegener einmalig ein WW ausgewürfelt.
8. **Flammenkugel I** (E) D:-; R:30m – Eine 30cm große Flammenkugel schießt aus der Hand oder Stabspitze des Zaubernden und explodiert mit r=3m. ATM 8.
9. **Feuerklinge** (E) D:1Rd/St; R:S – Lässt in der Hand des Zaubernden oder des Elementar eine Klingewaffe aus purem Feuer entstehen. Der Zaubernde kann mit seinem Bonus auf gezielte Sprüche plus einem +20 Bonus Nahkampfangriffe durchführen, und verursacht damit Schaden auf ATM 5. Diese Waffe kann weder parieren noch pariert werden. Der Zaubernde kann sie jederzeit 30m weit werfen, selbst in der Rd wo sie wirksam wird.
10. **Verzauberter Pfeil** (E) D:1Rd; R:30m – Der Zaubernde schießt einen Armbrustbolzen auf ein Ziel. Wird wie schwere Armbrust behandelt. Er kann diesen Pfeil verzaubern mit einem Spruch den er selbst sprechen kann oder mit einem eingespeicherten Spruch belegen. Dies erfordert eine Vorbereitungsrunde um den Pfeil zu verzaubern.
11. **Feuerfalle** (K) D:1min/St; R:30m – Der Zaubernde erzeugt in einem r=1,5m einen unsichtbaren Brand welcher hochschnellt zu einer Feuersäule von 3m Höhe sobald er betreten wird. Opfer müssen einen B-Hitzeschaden ohne WW hinnehmen. Die Falle kann nur vom Zaubernden gesehen werden.
12. **Macht des Maghai** (K\*) D:1Rd/St; R:S – Pro Rd kann der Maghai alle Sprüche dieser Liste als Sofortsprüche sprechen. Er muss hierzu doppelte MP aufwenden.
13. **Feuerlinie** (E) D:1min/St; R:B – Der Zaubernde zeichnet üblicherweise mit seinem Stab eine 6m lange Linie aus kleinen Flammen auf den Boden die er innerhalb der Wirkungsdauer zu einer Feuerwand emporschleunigen lassen kann. Wie St4 dieser Liste.
14. **Zorn des Feuers I** (K) D:-; R:30m – Der Zaubernde lässt ein Ziel die rohe Energie seines Elements spüren. Das Ziel muss einen Furcht-WW gegen den Maghai ausführen. Bei einem Fehlschlag von 1-10 : Ziel ist für W10Rdn starr vor Angst; 11-50 : Ziel flieht für W10Rdn vor dem Maghai. Sollte das Ziel danach versuchen wiederzukehren ist in r=30m sofort wieder ein Furcht-WW fällig; 51- : Ziel wird vor Angst bewußtlos.
15. **Höhere Feuerklinge** (E) D:1Rd/St; R:S – Wie *Feuerklinge*, nur wird eine Zweihandwaffe gerufen. Sie besitzt einen OB von +35 und verursacht doppelte Treffer.
16. **Flammenmeer** (E) D:1Rd/St; R:50m – In einem Gebiet von r=3m entstehen sengende Flammen. Alle betroffenen Wesen im Innern erleiden einen C-Hitzeschaden. Wird dieser Bereich nicht nach einer Rd verlassen fängt der Betroffene an zu brennen. Ein A-Hitze/Rd bis zur Löschung.
17. **Räuchende Flamme II** (E) D:1Rd/St; R:S – Wie räuchende Flamme I nur das sich mit jedem Folgeangriff die Schadensklasse erhöht bis der Gegner für jeden Angriff ein E-Hitzeschaden hinnehmen muss.
18. **Kettenfeuer** (E) Wie *Feuerpfeil*, nur werden 3 Ziele nacheinander in dieser Rd getroffen. Die Ziele dürfen max. 5m voneinander entfernt stehen. Alle drei Angriffe werden getrennt voneinander ausgewürfelt, wobei der erste ohne Malus ist, der zweite -15OB und der dritte -300B Modifikation bekommt.
19. **Flammenwind** (E) D:1Rd/St(C); R:50m – Aus den ausgebreiteten Armen des Zaubernden bricht ein Feuersturm der sich kegelartig verbreitert bis er in 50m einen Durchmesser von von 6m beschreibt. Alle Wesen in diesem Bereich müssen ein B-Hitzeschaden hinnehmen.
20. **Flammenkugel II** (E) D:-; R:V – Wie *Flammenkugel I* nur das der Radius 6m und die Reichweite 5m/St beträgt.
25. **Zorn des Feuers II** (K) D:-; R:r=3m – Wie *Zorn des Feuers I*, nur das alle Personen im r=3m betroffen sind.
30. **Flächenbrand** (E) D:1Rd/St; R:100m – Wie *Flammenmeer*, nur ist der Wirkungsbereich r=3m/St.
50. **Armageddon** (E) D:1Rd/St; R:100m – Es entsteht eine enorme Hitze in r=3m/St welche Metall, Stein oder sonstiges nichtmagisches Material verflüssigt. Jeder in diesem Bereich muss ein E-Hitzeschaden/Rd hinnehmen.

## Die Lehren des Wassers

- Trinkwasser erzeugen** (K) D:P; R:3m – Kondensiert 30L Wasser aus der umgebenden Luft, oder reinigt eine Flüssigkeit von Ablagerungen und darin gelösten Substanzen.
- Wasser formen** (K) D:C; R:30m – Kontrolliert die Daseinsformen des Wassers: Gefrieren von 30L Flüssigkeit bis zu -30°C, bringt 30L Flüssigkeit zum kochen oder lässt Wasser bis zu 100L/Rd verdampfen.
- Bewegtes Wasser** (K) D:C; R: Beruhigt Wasser im r=3m/St um bis 0,5m Wellenhöhe/St; oder lässt Wasser aufbrausen im r=3m/St z.B. als Wogen von 0,3m/St Höhe und 3m/St Breite entstehen.
- Wasserportal** (K) D:C; R:30m – Erzeugt 2 Portalbögen aus bewegtem Wasser im Wirkungsbereich. Durchschreiten der Bögen bewirkt ein versetzten zum anderen Bogen. Es dürfen sich keine Barrieren zwischen den Portalbögen befinden.
- Unter Wasser bewegen** (K) D:1min/St; R:S – Der Zaubernde kann sich unter Wasser bewegen wie an Land. Für die Spruchdauer kann der Zaubernde Wasser atmen.
- Zeichen des Maghai I** (K) D:V; R:B – Der Zaubernde zeichnet eine Krafrune auf den Körper eines Ziels. Bei misslungenem WW gegen die Stufe des Zaubernden wird dem Ziel automatisch 1MP/RP entzogen und dem Zaubernden gutgeschrieben. Willige Ziele können sich jederzeit aus der Verbindung lösen. Dieser Spruch kostet den Maghai keine MP.
- Quellwasser I** (K) D:V; R:B – Der Zaubernde lässt Wasser in einem Behältnis oder in der Handfläche entstehen, welches wenn getrunken eine erquickende Wirkung für Körper und Geist hat. +5 auf alle Handlungen für 1min/St. Wird dieses Wasser auf eine Wunde getropft schließen sich Wunden mit einem Blutverlust von bis zu 2Teffern/Rd.
- Kraft des Wassers I** (K\*) D:1Rd; R:S – Der Zaubernde ist in der Lage eine Anzahl seiner MP einzusetzen und damit ein beliebiges Manöver zu unterstützen. Z.B. +12 auf Klettern = 12MP. Der Einsatz dieses Spruches verbraucht nur die eingesetzten MP.
- Wasser formen I** (K) D:1Rd/St/C; R:r=3m – Der Zaubernde kann alles Wasser im Wirkungsbereich kontrollieren. Er kann Flüssigkeit nach seinen Wünschen formen, kann es aber z.B. nicht schweben lassen. Die Formung geschieht allmählich.
- Wasserverschmelzung** (K) D:1Rd/St; R:S – Der Zaubernde verschmilzt mit seinem Element. Er löst sich praktisch in seinem Element auf und kann innerhalb der Spruchdauer und in einem r=15m wieder aus seinem Element erscheinen. Er bekommt alles in seiner Umgebung mit während der Verschmelzung.
- Zeichen des Maghai II** (K) D:V; R:30m – Wie *Zeichen des Maghai I* aber mit 30m Reichweite.
- Wasserrune I** (K\*) D:1Rd/St; R:30m – Der Zaubernde zeichnet den Körper des Ziels mit einer Elementarrune. Bei misslungenem WW muss das Ziel für die Spruchdauer doppelten Schaden vom Element des Maghai hinnehmen.
- Eiswall** (E) D:P; R:30m – Erzeugt einen bis zu 6x3m x (0,6m an der Basis, 0,3m an der Oberkante) großen Eiswall; er kann durch Einsatz von Feuer (100 Treffer) oder Werkzeug (1 Mann braucht 50Rd) durchbrochen oder umgeworfen werden, falls sie nicht von einer anderen Wand gestützt wird.
- Quellwasser II** (K) D:V; R:B – Wie *Quellwasser I*, nur mit +10 auf alle Handlungen und Wunden mit einem Blutverlust von bis zu 3Teffern/Rd werden geschlossen.
- Kraft des Wassers II** (K) D:1Rd; R:S – Wie *Kraft des Wassers I*, wirkt aber nicht nur auf Manöver sondern auch auf Angriffe, WW oder DB.
- Gleißende Gischt** (K) D:C; R:100m – Erzeugt Wellen die alles in 100m Entfernung zum gewählten Punkt des Zaubernden transportiert mit einer Geschwindigkeit von 15m/Rd. Dies kann man sich wie einen machtvollen Strudel vorstellen. Spruch funktioniert nur in größeren Gewässern.
- Platzregen** (K) D:10min/St(C); R:30m/St – Der Zaubernde lässt es im Wirkungsbereich regnen. Die Intensität kann von Schauer über heftige Regenfälle bis Hagelkörner sein.
- Spiegelfläche** (K) D:1Rd/St(C); R:r=1,5m/St – Der Maghai beruhigt jegliches Wasser im Radius bis es spiegelgleich liegen bleibt. Niemand kann während der Spruchdauer das Wasser in Aufruhr bringen auch wenn er sich darin bewegt. Der Maghai kann eine beliebige auch bewegte Illusion auf der Spiegelfläche erscheinen lassen.
- Eisstatue** (K) D:P; R:S – Lässt eine Statue aus Eis um den Maghai entstehen in dessen Innern der Maghai einen zwar sehr kleinen Bewegungsradius hat aber er kann in der Statue überleben, sich selbst heilen und sich bis zum Schmelzen des Eises vor äußeren Einflüssen schützen. Wird die Statue angegriffen wird sie wie *Eiswall* dieser Liste behandelt. Der Maghai kann die Statue augenblicklich verdampfen lassen oder benutzt den Spruch Wasserverschmelzung um sich wieder zu befreien.
- Wasser formen II** (K) D:1Rd/St/C; R:r=3m – Wie *Wasser formen I*, nur ist der Wirkungsbereich r=30m
- Wasserrune II** (K) D:1Rd/St; R:30m – Wie *Wasserrune I* nur wird der kritische Schaden tödlich für das Ziel.
- Quellwasser III** (K) D:V; R:B – Wie *Quellwasser I*, nur mit +15 auf alle Handlungen und Wunden mit einem Blutverlust von bis zu 4Teffern/Rd werden geschlossen.
- Bannung des Wassers** (K) D:P; R:r=1,5m/St – Der Zaubernde kann im Wirkungsradius jegliche Flüssigkeit entfernen. Die Wirkung passiert allmählich.
- Meisterschaft des Wassers** (K) D:1Rd/St; R:V – Der Zaubernde hat die Meisterschaft seines Elements erreicht und ist in der Lage pro Rd einen Spruch aus dem Buch der Magie zu sprechen. Dieser Spruch muss mit seinem Element in Verbindung stehen.

## Macht des Wassers

- Durchnässen** (E) D:V; R:30m – Der Zaubernde lässt die Luftfeuchtigkeit um ein Ziel zu Wasser werden. Die Kleidung des Ziels ist komplett durchnässt. -10 auf alle Handlungen für 1W10Rdn.
- Unterkühlen** (K) D:1min/St; R:3m/St – Kühlt die Luftfeuchtigkeit in einem r=1,5m auf -30°C ab, sodaß bei misslungenem WW alle Personen im Wirkungsbereich von einer Art Raureif überdeckt werden. -20 auf alle Handlungen im Wirkungsbereich. Wird dieser verlassen taut man mit einer Rate von +5/Rd wieder auf.
- Wasserkugel** (E) D:V; R:30m – Der Zaubernde formt und wirft eine r=1,5m Kugel aus Wasser aus der Handfläche oder der Stabspitze. ATM 2 mit kritischen Schlagschäden auf alle Ziele im Radius.
- Eissplitter** (E) D:V; R:30m – Aus der Handfläche oder der Stabspitze des Zaubernden schießen Eissplitter. ATM 3 mit kritischen Stichschäden.
- Wasserwand** (K) D:1Rd/St; R:30m – Erzeugt eine 3x3x0,3m messende Wand aus wild bewegtem Wasser. Alle Angriffe durch diese Wand werden mit 80% reduziert. Sollte jemand durch diese Wand schreiten wollen, werden Wellen versuchen ihn zurückzustoßen mit einem A-Stoßschaden. Der Zaubernde kann die Schwere des kritischen Schadens für je 5 zusätzliche MP um je eine Stufe erhöhen.
- Einfrieren I** (E) D:V; R:30m – Das Ziel befällt eine enorme Kälte. ATM 4.
- Gifträne I** (K) D:V; R:B – Der Zaubernde kann eine Träne erzeugen welche er auf eine Waffe streichen kann. Dies wirkt wie ein Gift St7: Bei misslungenem WW verliert das Ziel 25% seiner momentanen Treffer. Da es sich um magisches Gift handelt werden auch Untote und Dämonen betroffen.
- Welle des Maghai** (E) D:V; R:30m – Der Zaubernde lässt eine Welle entstehen, welche versucht alle Gegner in einem r=3m wegzuspülen. ATM 8 mit kritischen Stoßschäden.
- Eisklinge** (E) D:1Rd/St; R:S – Lässt in der Hand des Zaubernden oder des Elementar eine Klingewaffe aus Eis entstehen. Der Zaubernde kann mit seinem Bonus auf gezielte Sprüche plus einem +20 Bonus Nahkampfgriffe durchführen, und verursacht damit Schaden auf ATM 4. Diese Waffe kann weder parieren noch pariert werden, da sie bei jedem Angriff zersplittert sich aber für die Wirkungsdauer sofort neu bildet. Der Zaubernde kann sie jederzeit 30m weit werfen, selbst in der Rd wo sie wirksam wird.
- Verzauberter Eispeil** (E) D:1Rd; R:30m – Der Zaubernde schießt einen Armbrustbolzen auf ein Ziel. Wird wie schwere Armbrust behandelt. Er kann diesen Pfeil verzaubern mit einem Spruch den er selbst sprechen kann oder mit einem eingespeicherten Spruch belegen. Dies erfordert eine Vorbereitungsrunde um den Pfeil zu verzaubern.
- Einfrieren II** (E) D:1Rd; R:30m – Wie Einfrieren I nur das Ziel muss einen WW schaffen gegen den Zaubernden um nicht in dieser Rd den 1,5 fachen physischen Schaden zu erleiden.
- Macht des Maghai** (K\*) D:1Rd/St; R:S – Pro Rd kann der Maghai alle Sprüche dieser Liste als Sofortsprüche sprechen. Er muss hierzu doppelte MP aufwenden.
- Ertrinken** (E) D:V; R:3m/St – Mund und Nase des Ziels füllen sich mit Wasser und es hat das Gefühl zu ertrinken. 1Rd/10 Fehlschlag außer Gefecht gesetzt. Ab einem Fehlschlag von 12 Rdn ertrinkt das Ziel wirklich.
- Zorn des Wassers I** (K) D:V; R:30m – Der Zaubernde lässt ein Ziel die rohe Energie seines Elements spüren. Das Ziel muss einen Furcht-WW gegen den Maghai ausführen. Bei einem Fehlschlag von 1-10: Ziel ist für W10Rdn starr vor Angst; 11-50: Ziel flieht für W10Rdn vor dem Maghai. Sollte das Ziel danach versuchen wiederzukehren ist in r=30m sofort wieder ein Furcht-WW fällig; 51-: Ziel wird vor Angst bewußtlos.
- Höhere Eisklinge** (E) D:1Rd/St; R:S – Wie *Eisklinge*, nur wird eine Zweihandwaffe gerufen. Sie besitzt einen OB von +35 und verursacht doppelte Treffer.
- Eisblitz** (E) D:V; R:30m – Der Zaubernde wirft einen Eisblitz aus seiner Handfläche oder seiner Stabspitze auf einen Gegner. ATM 6 mit kritischen Kälte-Schäden.
- Gifträne II** (K) D:V; R:B – Wie *Gifträne I*, nur Gift Stufe 17 mit 50% Trefferverlust.
- Eiskette** (E) Wie *Einfrieren I*, nur werden 3 Ziele nacheinander in dieser Rd getroffen. Die Ziele dürfen max. 5m voneinander entfernt stehen. Alle drei Angriffe werden getrennt voneinander ausgewürfelt, wobei der erste ohne Malus ist, der zweite -15OB und der dritte -30OB Modifikation bekommt.
- Eiswüste** (E) D:1Rd/St; R:50m – In einem Gebiet von r=3m schießen Eissplitter aus dem Boden von 0,3m bis 1,5m Länge. Wesen im Wirkungsbereich bekommen einen B-Stichschaden. Will man dieses Gebiet verlassen ist jede Rd ein -50 Bewegungsmanöver fällig welches bei misslingen einen A-Stichschaden fordert.
- Meister des Blutes** (K) D:1Rd/10 Fehlschlag; R:30m – Der Zaubernde erlangt die komplette Kontrolle über alle Körperflüssigkeiten des Ziels.
- Zorn des Wassers II** (K) D:V; R:r=3m – Wie *Zorn des Wassers I*, nur das alle Personen im r=3m betroffen sind.
- Flutwelle** (E) D:3Rd; R:100m – Der Zaubernde lässt eine Flutwelle im Wirkungsbereich von d=30m entstehen, welcher mit einem Angriff auf ATM 7 mit kritischen Schlagschäden genüge getan wäre. Allerdings dauert dieser Spruch 3Rdn an in der er alle Wesen noch 30m/Rd weiter spült in die gewählte Richtung der Flutwelle.
- Herrschaft der See** (E) D:1Rd/St; R:100m – Der Zaubernde lässt Wasser im Wirkungsbereich entweder gefrieren, oder so gewaltig aufbrausen das etwaige Schwimmer oder Boote jede Rd in diesem Gewässer einen E-Schlagschaden hinnehmen muss.

## Die Lehren der Erde

- Erde zu Schlamm/Sand** (K) D:P; R:30m – Verwandelt 3ccm Erde zu Schlamm oder Sand. Die Verwandlung erfolgt allmählich und dauert 2Rdn.
- Erde zu Stein** (K) D:P; R:30m – Wie Erde zu Schlamm aber Erde oder Sand werden zu Stein verwandelt.
- Spalte** (K) D:P; R:30m – Alle Risse und Fehler in einem beliebigen nichtmagischen Material und einem 3x3x3m großen Bereich dehnen sich bis zum Äußersten.
- Steinportal** (K) D:C; R:30m – Erzeugt 2 Portalbögen aus magischem Stein im Wirkungsbereich. Durchschreiten der Bögen bewirkt ein versetzten zum anderen Bogen. Es dürfen sich keine Barrieren zwischen den Portalbögen befinden.
- Verdampfen** (K) D:P; R:3m – Löst anorganisches Material bis 15cm Dicke, 3x3m auf. Bei dickeren Zielen wird eine 15cm Schicht abgelöst.
- Zeichen des Maghai I** (K) D:V; R:B – Der Zaubernde zeichnet eine Krafrune auf den Körper eines Ziels. Bei misslungenem WW gegen die Stufe des Zaubernden wird dem Ziel automatisch 1MP/Rd entzogen und dem Zaubernden gutgeschrieben. Willige Ziele können sich jederzeit aus der Verbindung lösen. Dieser Spruch kostet den Maghai keine MP.
- Schutzwall** (K) D:1min/St; R:30m – Erzeugt eine 3x3m x (1m an der Basis, 30cm an der Oberkante) große Wand aus Basaltstein. Sie kann mittels Werkzeug (1 Mann braucht 200Rdn für ein Loch mit r=30cm) durchbrochen werden.
- Kraft der Erde I(K\*)** D:1Rd; R:S – Der Zaubernde ist in der Lage eine Anzahl seiner MP (max 50) einzusetzen und damit ein beliebiges Manöver zu unterstützen. Z.B. +12 auf Klettern = 12MP. Der Einsatz dieses Spruches verbraucht nur die eingesetzten MP.
- Stein zu Erde** (K) D:P; R:30m – Wie Erde zu Stein nur umgekehrt.
- Erdverschmelzung** (K) D:1Rd/St; R:S – Der Zaubernde verschmilzt mit seinem Element. Er löst sich praktisch in seinem Element auf und kann innerhalb der Spruchdauer und in einem r=15m wieder aus seinem Element erscheinen. Er bekommt alles in seiner Umgebung mit während der Verschmelzung.
- Zeichen des Maghai II** (K) D:V; R:30m – Wie *Zeichen des Maghai I* aber mit 30m Reichweite.
- Erdruine I (K\*)** D:1Rd/St; R:30m – Der Zaubernde zeichnet den Körper des Ziels mit einer Elementarrune. Bei misslungenem WW muss das Ziel für die Spruchdauer doppelten Schaden vom Element des Maghai hinnehmen.
- Erdanziehung** (K) D:1Rd/St; R:r=15m – Die Erdanziehung im Wirkungsradius wird erhöht, sodass metallene Gegenstände eine enorme Gewichtserhöhung bekommen. Werden diese Gegenstände nicht fallengelassen agiert man mit diesen Waffen oder Werkzeugen mit -20. Dies wirkt auch auf einen Pfeil oder Dolch der in den Wirkungsbereich eintritt.
- Schritt der Erde** (K) D:1Rd; R:S – Der Zaubernde kann unbelebtes Material durchschreiten bis zu einer Strecke seiner ausgebreiteten Arme.
- Kraft der Erde II** (K) D:1Rd; R:S – Wie *Kraft der Erde I*, wirkt aber nicht nur auf Manöver sondern auch auf Angriffe, WW oder DB.
- Erdanziehung beeinflussen** (K) D:1Rd/St; R:30m – Der Zaubernde kann einen Stein oder ähnliches unbelebtes Material mit 10kg/St anheben und durch die Luft transportieren mit einer Geschwindigkeit von 5m/Rd.
- Ruhe der Erde** (K) D:1-4h; R:r=3m – Der Zaubernde lässt alle Wesen in r=3m die Kraft und Ruhe der Erde spüren. Dies bedeutet ein Bonus von +35 auf jede Art von Furcht-WW in den nächsten 1-4h.
- Steinkorpus** (K) D:1min/St; R:S – Der Zaubernde kann sich komplett in Stein verwandeln. Er kann in dieser Form nicht agieren außer Sprüche der Liste Innere Kraft des Maghai genießen. Er kann in dieser Form nicht verwundet werden. Der Maghai kann den Spruch jederzeit aufheben.
- Schutzpfahl der Erde** (K) D:1Rd/St; R:30m – Der Zaubernde beschwört einen 5m hohen Pfahl mit einem unteren Durchmesser von 1m der auf 30cm kegelförmig ausläuft. Er ist bedeckt mit Schutzrunen der Erdmagie. Alle befreundeten Wesen in r=3m um den Pfahl regenerieren 5 Treffer/Rd und sind mit +25 DB geschützt. Der Pfahl besitzt 120 Treffer und AT:20 sollte er angegriffen werden.
- Erdruine II** (K) D:1Rd/St; R:30m – Wie *Erdruine I* nur wird der kritische Schaden tödlich für das Ziel.
- Formung der Erde** (K) D:P; R:r=30m – Der Zaubernde kann die Topographie in einem r=30m beliebig umformen. So können z.B. Bäche umgeleitet werden oder Höhlen entstehen.
- Labyrinth** (K) D:10min/St; R:100m – Lässt in d=100m ein zufälliges Labyrinth entstehen aus Erde und Stein. Das Labyrinth ist nach oben geschlossen oder geöffnet. Die Anzahl der Ein-/ Ausgänge wird vom Zaubernden bestimmt, außerdem kennt er das Labyrinth wie seine Westentasche, nicht aber wo sich jemand darin befindet.
- Meisterschaft der Erde** (K) D:1Rd/St; R:V – Der Zaubernde hat die Meisterschaft seines Elements erreicht und ist in der Lage pro Rd einen Spruch aus dem Buch der Magie zu sprechen. Dieser Spruch muss mit seinem Element in Verbindung stehen

## Macht der Erde

- Sandwurf** (E) D:-; R:3m – Der Zaubernde pustet oder wirft dem Ziel Sand ins Gesicht. Ziel ist für 1Rd/10 Fehlschlag benommen.
- Steinwurf** (E) D:-; R:30m – Aus der Handfläche oder Stabspitze schießt ein Stein. ATM 2 mit kritischen Schlagschäden.
- Treibsand** (K) D:V; R:3m/St – Ein Bereich von r=1,5m wird zu magischem Treibsand. Ziele sinken in diesem Bereich ca. 15-20cm ein und benötigen 1Rd/10 Fehlschlag um sich aus diesem Sand zu befreien.
- Erdverschiebung** (E) D:-;R:30m – Die Untergrundstruktur auf dem ein Gegner steht versucht sich gegen das Ziel zu wehren. ATM 3 mit kritischen Schlagschäden.
- Erdwand** (K) D:1Rd/St; R:30m – Erzeugt eine 3x3x0,3m messende Wand aus sich windender Erde. Nähert sich jemand dieser Wand auf 50cm schießen Erdtentakel aus der Wand und greifen das Ziel mit einem kleinen Ringen&Verschlingen Angriff an. Pro 2 Kreuze auf gezielte Sprüche erhöht sich die Angriffsschwere.
- Energiestoß I** (E) D:-; R:30m – Ein kegelförmiger Strahl reiner Erdenergie bricht aus der Handfläche oder der Stabspitze des Zaubernden. ATM 5 mit kritischen Stoßschäden.
- Sog der Tiefe I** (E) D:1Rd/10 Fehlschlag; R:30m – Der Zaubernde setzt sein Ziel einer enormen Erdanziehung aus. Bei misslungenem WW fällt das Ziel sofort auf den Boden und muss einen Trampeln&Stampfen Angriff hinnehmen. Das Ziel bleibt auf dem Boden und kann 1Rd/10 Fehlschlag nicht aufstehen.
- Steinwirbel** (E) D:-; R:30m – Aufwirbelnde scharfkantige Steine verletzen jeden in r=3m. ATM 8 mit kritischen Streichschäden.
- Streitkolben der Erde** (E) D:1Rd/St; R:S – Lässt in der Hand des Zaubernden oder des Elementar eine Schlagwaffe aus Stein entstehen. Der Zaubernde kann mit seinem Bonus auf gezielte Sprüche plus einem +20 Bonus Nahkampfangriffe durchführen, und verursacht damit Schaden auf ATM 4. Diese Waffe kann weder parieren noch pariert werden, da sie bei jedem Angriff zersplittert sich aber für die Wirkungsdauer sofort neu bildet. Der Zaubernde kann sie jederzeit 30m weit werfen, selbst in der Rd wo sie wirksam wird.
- Verzauberter Pfeil** (E) D:1Rd; R:30m – Der Zaubernde schießt einen Armbrustbolzen auf ein Ziel. Wird wie schwere Armbrust behandelt. Er kann diesen Pfeil verzaubern mit einem Spruch den er selbst sprechen kann oder mit einem eingespeicherten Spruch belegen. Dies erfordert eine Vorbereitungsrunde um den Pfeil zu verzaubern.
- Mal der Erde** (K) D:V; R:30m – Der Zaubernde belegt das Ziel mit einem Mal der Erde, das versucht sich in den Körper des Ziels hineinzuwinden und jede Runde pro 10 Fehlschlag einen C-Streichschaden verursacht.
- Macht des Maghai (K\*)** D:1Rd/St; R:S – Pro Rd kann der Maghai alle Sprüche dieser Liste als Sofortsprüche sprechen. Er muss hierzu doppelte MP pro Spruch aufwenden.
- Steinklaue** (E) D:-; R:B – Auf der Stabspitze des Zaubernden entsteht eine gewaltige Steinklaue. Er kann zwar einen gewaltigen Klauenangriff führen der doppelte Treffer erzielt, muss aber -15 von seinen Nahkampf OB streichen.
- Zorn der Erde I** (K) D:-;R:30m – Der Zaubernde lässt ein Ziel die rohe Energie seines Elements spüren. Das Ziel muss einen Furcht-WW gegen den Maghai ausführen. Bei einem Fehlschlag von 1-10 : Ziel ist für W10Rdn starr vor Angst; 11-50 : Ziel flieht für W10Rdn vor dem Maghai. Sollte das Ziel danach versuchen wiederzukehren ist in r=30m sofort wieder ein Furcht-WW fällig; 51 : Ziel wird vor Angst bewußtlos.
- Höherer Streitkolben der Erde** (E) D:1Rd/St; R:S – Wie *Streitkolben der Erde*, nur wird eine Zweihandwaffe gerufen. Sie besitzt einen OB von +35 und verursacht doppelte Treffer.
- Energiestoß II** (E) D:-; R:100m – Wie *Energiestoß I* nur mit 100m Reichweite.
- Erdspalte** (E) D:P; R:30m – Der Zaubernde reißt die Erde 0,3m/St Breite und 1,5m Lang und 1,5m/St Tief auf. Alle Wesen in diesem Bereich müssen ein schweres Bewegungsmanöver schaffen um nicht hineinzustürzen und einen Angriff auf Stürze&Hiebe hinzunehmen.
- Erdenergiekette**(E) Wie *Energiestoß*, nur werden 3 Ziele nacheinander in dieser Rd getroffen. Die Ziele dürfen max. 5m voneinander entfernt stehen. Alle drei Angriffe werden getrennt voneinander ausgewürfelt, wobei der erste ohne Malus ist, der zweite -15OB und der dritte -30OB Modifikation bekommt.
- Lebendiges Grab** (E) D:-; R:30m – Das Ziel wird innerhalb einer Runde 30cm tief in die Erde gezogen. Es ist ein schweres Bewegungsmanöver sich hieraus zu befreien und dauert 3 Runden. Dieser Spruch funktioniert nicht auf Felsboden.
- Sog der Tiefe II** (E) D:1Rd/10 Fehlschlag; R:30m – Wie *Sog der Tiefe I* nur ist ein Gebiet von r=3m betroffen.
- Zorn der Erde II** (K) D:-;R:r=3m – Wie *Zorn der Erde I*, nur das alle Personen im r=3m betroffen sind.
- Erdbeben** (E) D:2Rd; R:100m – Der Zaubernde lässt die Erde in einem Gebiet von r=15m zerstörerisch erbeben. Alle Betroffenen müssen 2 aufeinander folgende Rd einen großen Trampeln&Stampfen Angriff hinnehmen. Es besteht eine gewisse Chance das Gebäudeteile einstürzen.
- Herrschaft über das Land** (K) D:P; R:100m – Der Zaubernde kann in einem Gebiet von r=15m das komplette Gelände in eine Schlammwüste verwandeln in das alles und jeder ca. 50cm einsinkt. In der nächsten Rd kann er diesen Schlamm urplötzlich in Stein verwandeln. Der Maghai kann allerdings auch warten mit der Verwandlung und den Schlamm vorher nach seinen Wünschen formen. Dies ist nicht unbedingt ein Angriffsspruch, da er dem Maghai auch zu dem Ruf eines exzellenten Baumeisters verhelfen kann.

## Die Lehren der Luft

1. **Wind** (K) D:1min/St; R:3m/St – Erzeugt eine leichte Brise gutem Segelwind. Der Zaubernde kann sich auf den Spruch konzentrieren und z.B. die Richtung verändern.
2. **Luftbarriere I** (K) D:1min/St; R:30m – Bringt in einem  $r=3m$  alle Luftbewegungen mit einer Geschwindigkeit von 50km/h zum stehen und verlangsamt schnellerer Winde um 50km/h.
3. **Umhüllende Winde I** (K) D:C; R:30m – Der Zaubernde kann Gegenstände von 0,25kg/St mit Winden umhüllen und sie so im Wirkungsbereich durch die Luft transportieren mit einer Geschwindigkeit von 15m/Rd.
4. **Luftportal** (K) D:C; R:30m – Erzeugt 2 Portalbögen aus wirbelnder Luft im Wirkungsbereich. Durchschreiten der Bögen bewirkt ein versetzen zum anderen Bogen. Es dürfen sich keine Barrieren zwischen den Portalbögen befinden.
5. **Lufttreppe** (K) D:1min/St; R:3m/St – Der Zaubernde kann über eine Treppe aus wirbelnder Luft jeden Punkt im Wirkungsbereich erreichen. Sollte er andere Personen über die Treppe gehen lassen wollen muss er sich konzentrieren.
6. **Zeichen des Maghai I** (K) D:V; R:B – Der Zaubernde zeichnet eine Krafrune auf den Körper eines Ziels. Bei misslungenem WW gegen die Stufe des Zaubernden wird dem Ziel automatisch 1MP/Rd entzogen und dem Zaubernden gutgeschrieben. Willige Ziele können sich jederzeit aus der Verbindung lösen. Dieser Spruch kostet den Maghai keine MP.
7. **Windgleiter** (K) D:1min/St(C); R:30m – Der Zaubernde kann ein freiwilliges Ziel in der Luft schweben lassen mit einer Geschwindigkeit von bis zu 25m/Rd. Hiermit können einzelne Personen oder Wesen transportiert werden, keine Gegenstände. Wendet der Zaubernde diesen Spruch auf sich selbst an fliegt er mit einer Geschwindigkeit von bis zu 60m/Rd.
8. **Kraft der Luft I** (K\*) D:1Rd; R:S – Der Zaubernde ist in der Lage eine Anzahl seiner MP (max 50) einzusetzen und damit ein beliebiges Manöver zu unterstützen. Z.B. +12 auf Klettern = 12MP. Der Einsatz dieses Spruches verbraucht nur die eingesetzten MP.
9. **Luftiges Ebenbild** (K) D:1min/St; R:r=3m – Der Zaubernde lässt ein Ebenbild seinesgleichen neben ihm entstehen welches die gleiche Bewegungen macht wie er selbst. Ein -100 Wahrnehmungswurf ist gestattet die Illusion zu entdecken. Nach einem Angriff auf das Ebenbild vergeht es. Pro 9 eingesetzten MP entsteht ein Ebenbild.
10. **Luftverschmelzung** (K) D:1Rd/St; R:S – Der Zaubernde verschmilzt mit seinem Element. Er löst sich praktisch in seinem Element auf und kann innerhalb der Spruchdauer und in einem  $r=15m$  wieder aus seinem Element erscheinen. Er bekommt alles in seiner Umgebung mit während der Verschmelzung.
11. **Zeichen des Maghai II** (K) D:V; R:30m – Wie *Zeichen des Maghai I* aber mit 30m Reichweite.
12. **Lufrune I** (K\*) D:1Rd/St; R:30m – Der Zaubernde zeichnet den Körper des Ziels mit einer Elementarrune. Bei misslungenem WW muss das Ziel für die Spruchdauer doppelten Schaden vom Element des Maghai hinnehmen.
13. **Stiefel der Windeseile** (K) D:1Rd/St; R:S – Die Bewegungen werden des Zaubernden werden von der Luft unterstützt. Er kann z.B. 5m gehen und angreifen oder bekommt +20 auf alle Bewegungsmanöver.
14. **Windflüstern** (K) D:1min/St; R:50m – Die Stimme des Zaubernden kann im Wirkungsbereich aus jeder Richtung oder Stelle kommen. Der Zaubernde bewegt seinen Mund nicht, sondern lässt den Wind für sich sprechen. Die Lautstärke kann von Flüstern bis Schreien reichen.
15. **Kraft der Luft II** (K) D:1Rd; R:S – Wie *Kraft der Luft I*, wirkt aber nicht nur auf Manöver sondern auch auf Angriffe, WW oder DB.
16. **Windpfeile** (K\*) D:1 Geschoss; R:30m – Der Zaubernde kann durch die Luft ein Pfeil oder ein Wurfgeschoss verstärken, sodaß der Angriff mit +75 OB zusätzlich aufgestockt wird. Dieses Geschoss muss in  $r=15m$  um den Zaubernden seinen Startpunkt haben.
17. **Nebelschwaden** (E) D:1min/St(C); R:30m – Der Zaubernde erzeugt Nebelschwaden in einem Bereich von  $r=6m$ , die er zu kontrollieren weiß in Form und Farbgebung. Die Schwaden können von leicht bis dichtem Nebel variieren.
18. **Wirbelwind** (E) D:1Rd/St; R:S – Erzeugt einen Wirbelwind um den Zaubernden mit  $r=3m$ , der sich mit ihm bewegt. Fernkampfgriffe können den Wirbelwind nicht durchdringen und alle Angriffe oder Bewegungen hinein oder hindurch (mit Ausnahme des Zaubernden) werden um 80% reduziert.
19. **Hauch des inneren Widerstands** (K) D:1-4h; R:3m – Der Zaubernde lässt Sauerstoff angereicherte Luft in einem  $r=1,5m$  entstehen, welche jedem Wesen Kraft gibt in Form eines Bonus von +20 auf Konstitution für 1-4h. Jeder im Wirkungsbereich ist sofort ausgeruht als hätte er 10Std geschlafen.
20. **Lufrune II** (K) D:1Rd/St; R:30m – Wie *Lufrune I* nur wird der kritische Schaden tödlich für das Ziel.
25. **Gewitterruf** (K) D:10min/St; R:r=100m – Der Zaubernde ist in der Lage ein Gewitter heraufzubeschwören und kann es lenken. Bestehende Gewitter können manipuliert werden. Jedoch können keine Blitze gezielt eingesetzt werden.
30. **Luftschiff** (K) D:24h(C); R:r=1,5m/St – Der Zaubernde kann Luft unter ein Gebäude oder ein Schiff bringen und es so anheben. Konzentriert er sich auf diesen Spruch ist er in der Lage dieses Gebäude o.Ä. zu fliegen. Beispielsweise steht der Turm des Erzmaghai auf so einem Wolkenfundament.
50. **Meisterschaft der Luft** (K) D:1Rd/St; R:V – Der Zaubernde hat die Meisterschaft seines Elements erreicht und ist in der Lage pro Rd einen Spruch aus dem Buch der Magie zu sprechen. Dieser Spruch muss mit seinem Element in Verbindung stehen.

## Macht der Luft

1. **Verhüllender Nebel** (E) D:1Rd/St; R:S – Der Zaubernde erzeugt Nebel in  $r=1,5m$  um sich herum der sich nach der Spruchdauer verflüchtigt. Der Nebel folgt dem Maghai nicht.
2. **Windstoß** (E) D:-; R:30m – Aus der Handfläche oder der Stabspitze des Zaubernden bricht ein Windstoß. ATM 2 mit kritischen Stoßschäden.
3. **Luft des Atems** (E) D:1min/St; R:3m/St – Der Zaubernde entzieht einem  $r=1,5m$  die Atemluft. Ziele im Wirkungsbereich haben bei misslungenem WW -30 auf alle Handlungen.
4. **Schockpfeile** (E) D:-; R:30m Der Zaubernde bündelt die Luft, sodaß sie sich statisch auflädt. Er verschießt elektrisch angereicherte kleine Schockpfeile. ATM 3 mit Ele-Schaden.
5. **Gaswand** (K) D:1Rd/St; R:30m – Erzeugt eine 3x3x0,3m messende Wand aus elektrisch geladenen Gasteilchen. Durchschreiten verursacht einen kritischen Ele-Schaden\*! ( kein WW erlaubt ) Pro 4 zusätzlich aufgewendete MP erhöht sich der Schaden um je 1 Stufe.
6. **Donnerschlag I** (E) D:-; R:30m – Erzeugt abrupte Luftwirbel in  $r=1,5m$ , in dessen Innern elektrische Spannungen jeden der sich darin aufhält einen B-Element-Schaden, bei misslungenem WW erleiden läßt.
7. **Donnerlanze** (E) D:-; R:30m – Erzeugt eine Lanze aus dichtem Rauch, welche auf den Gegner geschleudert wird. Lanzenangriff mit OB von gezielte Sprüche. Bei einer Entfernung bekommt der Maghai zwar die Entfernungsmodifikation von +35, aber er führt die Lanze wie ein Nahkampfangriff.
8. **Säuberung** (E) D:-; R:30m – Der Zaubernde lässt die Luft in einem  $r=3m$  zusammenziehen und sich abrupt wieder ausdehnen. Angriff ATM 8 mit kritischen Stoßschäden.
9. **Sturmklänge** (E) D:1Rd/St; R:S – Lässt in der Hand des Zaubernden oder des Elementar eine Sturmklänge aus wirbelnder Elektrizität entstehen. Der Zaubernde kann mit seinem Bonus auf gezielte Sprüche plus einem +20 Bonus Nahkampfangriffe durchführen, und verursacht damit Schaden auf ATM 5 mit Ele-Schaden. Diese Waffe kann weder parieren noch pariert werden. Der Zaubernde kann sie jederzeit 30m weit werfen, selbst in der Rd wo sie wirksam wird.
10. **Verzauberter Pfeil** (E) D:1Rd; R:30m – Der Zaubernde schießt einen Armbrustbolzen auf ein Ziel. Wird wie schwere Armbrust behandelt. Er kann diesen Pfeil verzaubern mit einem Spruch den er selbst sprechen kann oder mit einem eingesicherten Spruch belegen. Dies erfordert eine Vorbereitungsrunde um den Pfeil zu verzaubern.
11. **Blitz rufen** (E) D:-; R:30m – Aus dem Himmel über dem Ziel schießt ein Blitz aus weißem Licht. Angriff ATM 6 mit kritischen Ele-Schaden.
12. **Macht des Maghai** (K\*) D:1Rd/St; R:S – Pro Rd kann der Maghai alle Sprüche dieser Liste als Sofortspruch sprechen. Er muss hierzu doppelte MP aufwenden.
13. **Donnerschlag II** (E) D:-; R:30m – Wie *Donnerschlag I*, nur mit einem C-Schlagschaden.
14. **Zorn der Luft I** (K) D:-; R:30m – Der Zaubernde lässt ein Ziel die rohe Energie seines Elements spüren. Das Ziel muss einen Furcht-WW gegen den Maghai ausführen. Bei einem Fehlschlag von 1-10 : Ziel ist für W10Rdn starr vor Angst; 11-50 : Ziel flieht für W10Rdn vor dem Maghai. Sollte das Ziel danach versuchen wiederzukehren ist in  $r=30m$  sofort wieder ein Furcht-WW fällig; 51- : Ziel wird vor Angst bewußtlos.
15. **Höhere Sturmklänge** (E) D:1Rd/St; R:S – Wie *Sturmklänge*, nur wird eine Zweihandwaffe gerufen. Sie besetzt einen OB von +35 und verursacht doppelte Treffer.
16. **Nebel des Todes** (E) D:1min/St; R:30m – Der Boden bedeckt sich innerhalb eines Bereichs von  $r=6m$  mit ca. 10cm hohem Nebel. Bei misslungenem WW werden Wesen innerhalb dieses Bereichs in den Nebel gezogen, können sich diese Rd nicht mehr fortbewegen und müssen einen A-Element-Schaden hinnehmen. In der darauffolgenden Rd ist ein erneuter WW ( wird jede Rd um -10 schwieriger ) nötig um nicht weiter zu Boden gezogen zu werden und dann ein B-Element-Schaden hinzunehmen. Dies erhöht sich jede Rd um -10 WW-Mod. und um eine Schadensklasse.
17. **Säuberung II** (E) D:-; R:V – Wie Säuberung I nur mit  $r=6m$  und einer Reichweite von 5m/St.
18. **Windrose** (E) D:1Rd/St; R:30m – Erzeugt eine Rauchsäule aus dunklem Rauch. Sie kann vom Zaubernden bewegt werden und kann damit 2 benachbarte Ziele in der Rd angreifen. WK-Hiebe Angriff Grad I mit Schlagschäden. Pro 2 Kreuze auf gezielte Sprüche erhöht sich die Schadensklasse. Die Rauchsäule bleibt zwar für die Spruchdauer, würde aber ohne Kontrolle des Zaubernden auf der Stelle stehen bleiben.
19. **Orkanböe** (E) D:1Rd; R:30m – Der Zaubernde lässt eine Orkanböe in  $d=6m$  im Wirkungsbereich niedergehen. ATM 7 mit kritischen Stoßschäden. Allerdings muss allen Wesen im Wirkungsbereich ein WW gegen den Magus gelingen um nicht sofort alles gehaltene zu verlieren. Auch nicht gut befestigte Rüstungsteile oder Rucksäcke werden weggeweht.
20. **Kettenblitz** (E) Wie *Blitz rufen*, nur werden 3 Ziele nacheinander in dieser Rd getroffen. Die Ziele dürfen max. 5m voneinander entfernt stehen. Alle drei Angriffe werden getrennt voneinander ausgewürfelt, wobei der erste ohne Malus ist, der zweite -15OB und der dritte -30OB Modifikation bekommt.
25. **Zorn der Luft II** (K) D:-; R:r=3m – Wie *Zorn des Luft I*, nur das alle Personen im  $r=3m$  betroffen sind.
30. **Tornado** (E) D:1Rd/St(C); R:100m – Erzeugt ein Tornado mit einem Ruhezentrum von 1m. Er besitzt eine Wandung von 1,5m Dicke und greift mit einem ATM 5, kritischen Schlagschaden alles an was ihn berührt. Der Tornado kann im Wirkungsbereich gelenkt werden.
50. **Tödliches Vakuum** (E) D:1Rd/St; R:r=15m – Ein Fehlschlag bedeutet jede Rd ein E-Element-Schaden hinzunehmen.