

A3-TABELLEN CODEX MAGICUS – ZAUBERSPRÜCHE



**ULTIMA RATIO** CIVIUM  
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

# TABELLEN ZAUBERSPRÜCHE





# ALCHEMIE

Persönlichkeit + ...



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Alchemie der hohen Meister	Physis	4 MP + 1 TF	Gedanke	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	25	kein	10 wandelbare Substanzen	siehe Seite 44
Alchemie des Gesellen	Physis	2 MP	Gedanke	10 sek	permanent	Berührung/Sichtlinie	20	kein	2 wandelbare Substanzen	siehe Seite 44
Befestigung von Stoffen und Dingen	Physis	2 MP	Wort	10 sek	24 h	Berührung	15	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 44
Erwärmen der Tiegel	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	10	kein	1 Tiegel	siehe Seite 44
Portionieren der Elemente	Alles Andere	1 MP	Geste	10 sek	permanent	Sichtlinie	10	kein	1 Element	siehe Seite 45
Trennen der Legierungen	Alles Andere	2 MP	Geste	10 sek	permanent	Sichtlinie	10	kein	1 Legierung	siehe Seite 45
Trennen der Zutaten	Alles Andere	2 MP	Geste	10 sek	permanent	Sichtlinie	10	kein	2 Zutaten	siehe Seite 45
Zeitmessung der feinen Art	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	10	kein	30 sek	siehe Seite 45

# BARDENMAGIE

Persönlichkeit + ...



## ABKÜRZUNGEN

h (Stunde)

kg (Kilogramm)

m (Meter)

min (Minute)

MP (Magiepunkte)

sek (Sekunde)

TF (Tagesformpunkte)

TP (Trefferpunkte)

Name des Zauberspruches	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Arie der Kampfeslust	Kampf	3 MP	Gesang	10 sek	20 sek	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tierzahn	20 sek, 6 m Radius	siehe Seite 46
Arie des Heldenmuts	Kampf	3 MP	Gesang	10 sek	20 sek	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tierzahn	20 sek, 6 m Radius	siehe Seite 46
Arie des Wagemutes	Kampf	3 MP	Gesang	10 sek	20 sek	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tierzahn	20 sek, 6 m Radius	siehe Seite 46
Gassenhauer der Fröhlichkeit	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	1 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Lederriemen	1 h, 6 m Radius	siehe Seite 46
Gassenhauer der Tanzlust	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	10 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Lederriemen	10 min, 6 m Radius	siehe Seite 47
Gesang der tückischen Schallwelle	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	Kampfrunde	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Wachs oder Talg	6 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 47
Hymne des Befehls	Kampf	3 MP	Gesang	10 sek	1 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	1 min, 6 m Radius	siehe Seite 47
Hymne des gewaltigen Zorns	Kampf	3 MP	Gesang	10 sek	1 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	1 min, 6 m Radius	siehe Seite 47
Hymne des Rattenfängers	Alles Andere	4 MP	Gesang	10 sek	30 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	30 min, 6 m Radius	siehe Seite 48
Klänge der abgrundtiefen Angst	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	10 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 schwarze Feder	10 min, 6 m Radius	siehe Seite 48
Klänge der Ablenkung	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	10 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 schwarze Feder	10 min, 6 m Radius	siehe Seite 48
Klänge der Trauer	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	10 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 schwarze Feder	10 min, 6 m Radius	siehe Seite 48
Klänge der Einschüchterung	Kampf	3 MP	Gesang	10 sek	20 sek	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 schwarze Feder	20 sek, 6 m Radius	siehe Seite 49
Klänge des Albtraums	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	4 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 schwarze Feder	4 h, 6 m Radius	siehe Seite 49
Lied der Nacht	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	2 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 weiße Feder	2 h, 6 m Radius	siehe Seite 49
Lied des Morgens	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	2 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 weiße Feder	2 h, 6 m Radius	siehe Seite 49
Lied des traumlosen Schlafes	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	8 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 weiße Feder	8 h, 6 m Radius	siehe Seite 50
Melodie der lastenden Stille	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	10 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	10 min, 6 m Radius	siehe Seite 50
Melodie der Sanftheit	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	10 min	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	10 min, 6 m Radius	siehe Seite 50
Melodie der Verwirrung	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	20 sek	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	20 sek, 6 m Radius	siehe Seite 50
Melodie des ewigen Vergessens	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	permanent	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	1 h, 6 m Radius	siehe Seite 51
Melodie des Untotenbanns	Kampf	4 MP	Gesang	10 sek	permanent	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter, 1 weiße Feder	1 Wesen/Ort, 6 m Radius	siehe Seite 51
Minnesang der Verführung	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	1 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Urin oder Körpersekret	1 h, 6 m Radius	siehe Seite 51
Minnesang der wahren Liebe	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	1 h/permanent	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Urin oder Körpersekret	1 h, 6 m Radius	siehe Seite 51
Minnesang des Liebeswahns	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	8 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Urin oder Körpersekret	8 h, 6 m Radius	siehe Seite 52
Weise der Beruhigung	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	1 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Blumenblüte	1 h, 6 m Radius	siehe Seite 52
Weise der Heilung	Physis	3 MP	Gesang	10 sek	Kampfrunde	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Blumenblüte	1W6 TP, 6 m Radius	siehe Seite 52
Weise des Wachstums	Alles Andere	3 MP	Gesang	10 sek	24 h	6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Blumenblüte	24 h, 6 m Radius	siehe Seite 52



# BESCHWÖRUNGSMAGIE

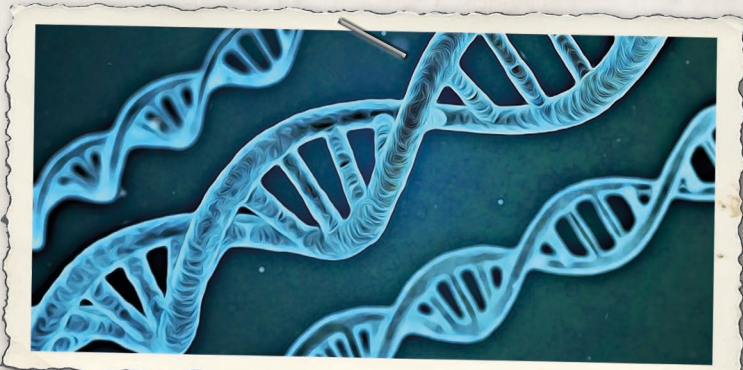


Persönlichkeit + ...

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Beschwörung auf den inneren Zirkeln	Alles Andere	5 MP, 1 MP je h/Wesen	Wort	1W6 min	MP/Sklavenzeichen	Beschwörungskreis	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz, Fingernagelstück des Zaubern den	1 Wesen	siehe Seite 54
Beschwörung der Erdenmutter-Blutbande	Alles Andere	5 MP	Wort	1W6 min	permanent	Beschwörungskreis	25 oder Verteidigungswert	je 1 Tropfen Erdessenz, Zaubererblut, Wesensblut	1 Wesen	siehe Seite 55
Beschwörung der Erdenmutter-Tierkontrolle	Alles Andere	5 MP, 1 MP je h/Tier	Wort	1W6 min	Kontrolle beliebig (MP)	Beschwörungskreis	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz, 1 Haar Zauberer	1 Tier	siehe Seite 55
Beschwörung des allsehenden Auges	Kampf	5 MP, 1 MP je h/Auge	Wort	1W6 min	Kontrolle beliebig (MP)	Beschwörungskreis, 6 km	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz, 1 Haar Zauberer	1 Auge, 6 km	siehe Seite 55
Beschwörung des dienenden Golems	Alles Andere	5 MP	Wort	1W6 min	Sklavenzeichen	Beschwörungskreis	25 oder Verteidigungswert	je 1 Tropfen Erd-, Luft-, Feuer-, Wasseressenz und Zaubererblut	1 Geistsklave	siehe Seite 56
Beschwörung des dämonischen Dieners	Physis	5 MP	Wort	1W6 min	Sklavenzeichen	Beschwörungskreis	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Feueressenz, Fingernagelstück des Zaubern den	1 Sklavendämon	siehe Seite 56
Beschwörung des Konstrukts	Physis	5 MP	Wort	1W6 min	Sklavenzeichen	Beschwörungskreis	25 oder Verteidigungswert	je 1 Tropfen Erd-, Luft-, Feuer-, Wasseressenz und Zaubererblut	1 Konstrukt	siehe Seite 57
Beschwörung des reinigenden Exorzismus	Alles Andere	5 MP	Wort	1W6 min	permanent	nähere Umgebung	25 oder Verteidigungswert	je 1 Tropfen Erd-, Luft-, Feuer-, Wasseressenz und 1 Quarzsplitter	1 Platz oder Wesen	siehe Seite 57
Beschwörungsbrecher der Oudoun	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	Kristallsplitter	12 m, 1 Beschwörungskreis	siehe Seite 57
Erschaffung eines magischen Verbündeten	Alles Andere	10 MP	Wort	24 h	permanent	Beschwörungskreis	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Tropfen Zaubererblut, Zutaten Spielleiter und Spieler	kein	siehe Seite 57
Brunnen der schicksalhaften Erkenntnis	Alles Andere	8 MP	Gedanke	1W6 min	30 sek	Beschwörungskreis	25	1 Spiegelsplitter	30 sek	siehe Seite 58
Letzte Bastion des Beschwörers	Kampf	2 MP	Geste	sofort	1 min	Beschwörungskreis	10	2 TP, 1 Kristallsplitter	1 min, 33 TP	siehe Seite 58
Nekromant des schwarzen Hofrituals	Kampf	5 MP, 1 MP je h/Wesen	Wort	1W6 min	MP/Sklavenzeichen	Beschwörungskreis	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz, 1 Haar Zauberer	1W6+1 Leichname	siehe Seite 58



# HEILMAGIE



Persönlichkeit + ...

## ABKÜRZUNGEN

h (Stunde)

MP (Magiepunkte)

kg (Kilogramm)

sek (Sekunde)

m (Meter)

TF (Tagesformpunkte)

min (Minute)

TP (Trefferpunkte)

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Handauflegen der Erdenmutter	Physis	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 TF	1W6 TP, 1 Person	siehe Seite 60
Heilsame Ruhe der Erdenmutter	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	8 h	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Wollfaden	8 h, 1 Person	siehe Seite 60
Heilung, Große	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Menschenhaar	3W6 TP, 1 Person	siehe Seite 60
Heilung, Kleine	Physis	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Menschenhaar	1W6 TP, 1 Person	siehe Seite 60
Kuration von Giften	Physis	3 MP	Wort	sofort	4 h	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Salzwasserschwamm	4 h, 1 Person	siehe Seite 61
Kuration von Krankheiten	Physis	3 MP	Wort	sofort	4 h	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Salzwasserschwamm	4 h, 1 Person	siehe Seite 61
Kuration von Magiefolgen	Physis	3 MP	Wort	sofort	4 h	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Salzwasserschwamm	4 h, 1 Person	siehe Seite 61
Seelenbrunnen der Altvorderen	Alles Andere	2 MP	Gedanke	10 sek	4 h	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Stück Wachs oder Talg	4 h, 1 Person	siehe Seite 62
Selbstheilung der Erdenmutter	Physis	6 MP + 1 TF	Wort	sofort	24 h	Berührung	20 oder Verteidigungswert	Büschel Menschenhaar, 1 Tropfen Erdessenz	1 Person	siehe Seite 62
Spüren von Lebenskraft	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	10 m Radius	siehe Seite 62
Traumgänger der Altvorderen	Alles Andere	8 MP	Gedanke	1W6 min	2 h	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Wollfaden, 1 Kristallsplitter	2 h, 1 Person	siehe Seite 63

**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**

☛ jeder Charakter darf nur 1 temporäre Verbesserung (Buff) aktiv verwenden!



# HERSTELLUNGSMAGIE



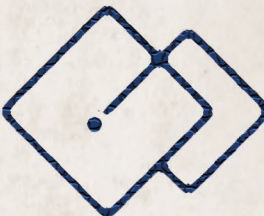
Persönlichkeit + ...

## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Aktivierung gebundener Gegenstand	automatisch	1 MP	Gedanke	sofort	sofort	Berührung/Sichtlinie	automatisch	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 64
Aktivierung NICHT gebundener Gegenstand	Alles Andere	1 MP	Gedanke	10 sek	sofort	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 64
Analyse magischer Gegenstand	Alles Andere	5 MP	Geste	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF	kein	siehe Seite 64
Befestigung von Stoffen und Dingen	Physis	2 MP	Wort	sofort	24 h	Berührung	15	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 64
Bindung magischer Gegenstand	Alles Andere	5 MP	Geste	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF	kein	siehe Seite 65
Entziehen der Magie	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF	1 Gegenstand	siehe Seite 65
Erkennen von Magie	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	10 m Radius	siehe Seite 65
Feldschmiede der Altvorderen	Kampf	10 MP	Gedanke	1W6 Minuten	1 h	Berührung/Sichtlinie	20 oder Spielleiter	1 TF, 1 Tropfen Essenz der Leere	1 h, 1 Gegenstand	siehe Seite 65
Flammenfackel der Oudoun	Kampf	2 MP	Wort	10 sek	90 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Feueressenz	90 sek, 1W6 TP	siehe Seite 66
Hitze der glühenden Esse	Physis	3 MP	Wort	10 sek	1 h	Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 TF, 1 Tropfen Feueressenz	1 h, 1 Gegenstand	siehe Seite 66
Holzpräparierung der Meister	Physis	2 MP	Wort	10 sek	1 h	Sichtlinie	15	1 TF, 1 Tropfen Erdessenz	1 h, 1 Gegenstand	siehe Seite 66
Kälte des eisigen Nordmeers	Physis	3 MP	Wort	10 sek	1 h	Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 TF, 1 Tropfen Wasseressenz	1 h, 1 Gegenstand	siehe Seite 66
Kältebeißer der Oudoun	Kampf	2 MP	Wort	10 sek	90 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Wasseressenz	90 sek, 1W6 TP	siehe Seite 67
Metallpräparierung der Meister	Physis	2 MP	Wort	10 sek	1 h	Sichtlinie	15	1 TF, 1 Tropfen Luftessenz	1 h, 1 Gegenstand	siehe Seite 67
Stoffverbindung auflösen	Physis	2 MP	Geste	10 sek	permanent	Sichtlinie	10	kein	1 Legierung	siehe Seite 67
Stoffverbindung erschaffen	Physis	2 MP	Geste	10 sek	permanent	Sichtlinie	10	kein	2 Werkstoffe	siehe Seite 67
Trankanalyse	Alles Andere	5 MP	Gedanke	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF	kein	siehe Seite 68
Trankherstellung	Alles Andere	10 MP	Gedanke	1 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 10 Leerphiolen, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 68
Verzauberung Amulett/Talisman	Alles Andere	10 MP	Gedanke	24 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Amulett/Talisman, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 68
Verzauberung Magiequelle	Alles Andere	10 MP	Gedanke	24 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Gegenstand, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 68
Verzauberung Ring	Alles Andere	10 MP	Gedanke	24 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Ring, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 69
Verzauberung Rüstung	Alles Andere	10 MP	Gedanke	24 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Rüstungsteil, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 69
Verzauberung Stab	Alles Andere	10 MP	Gedanke	24 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Stab, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 69
Verzauberung Waffe	Alles Andere	10 MP	Gedanke	24 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, 1 Waffe, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 69
Zahn der Zeiten	Kampf	3 MP	Geste	sofort	60 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	60 sek, 1 Gegenstand	siehe Seite 70
Zavragins letzter Zauber	Kampf	alle MP, TP und TF	Gedanke	sofort	Kampfrunde	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	kein	kein	siehe Seite 70
Zerstörung magischer Gegenstand	Alles Andere	5 MP	Wort	sofort	permanent	Sichtlinie	25 oder Spielleiter	Gegenstand	1 Gegenstand	siehe Seite 71

# ILLUSIONSMAGIE



Persönlichkeit + ...

## ABKÜRZUNGEN

<b>h</b> (Stunde)	<b>kg</b> (Kilogramm)	<b>m</b> (Meter)	<b>min</b> (Minute)
<b>MP</b> (Magiepunkte)	<b>sek</b> (Sekunde)	<b>TF</b> (Tagesformpunkte)	<b>TP</b> (Trefferpunkte)

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Abbild des Kundigen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	30 sek , 1 Doppelgänger	siehe Seite 72
Antlitz der Altvorderen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	30 sek , 1 Person	siehe Seite 72
Bild des Willens der Altvorderen	Alles Andere	3 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	30 sek , 1 Person	siehe Seite 72
Geräusche erzeugen	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	10 min	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	10 min , 1 Person	siehe Seite 72
Macht der Oudoun	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	30 sek , 1 Person	siehe Seite 73
Strauchelnde Füße	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	30 sek , 1 Person	siehe Seite 73
Trugbild der Gewissheit	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	30 sek , 1 Person	siehe Seite 73



# KAMPFMAGIE

Persönlichkeit + ...



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Blendende Wüstenei der Augenlosen	Physis	4 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	10 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Kristallsplitter	10 m Radius	siehe Seite 74
Blendung des Scharfrichters	Physis	3 MP	Geste	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	1 Person, 2 Augen	siehe Seite 74
Blick der Gorgone	Kampf	4 MP	Wort	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Schlangenschuppe	1 Person	siehe Seite 74
Brennglas der alten Götter	Kampf	4 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	1 Person, 4W6 TP/1W6 TP	siehe Seite 75
Eisball des Nordens	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	40 sek	Sichtlinie/3 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	40 sek, 3 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 75
Eisgitter des Nordens	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	3 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 76
Eisnadeln des Nordens	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	60 sek	Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	60 sek, 1 TP	siehe Seite 76
Eisvogel des Nordens	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	1 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 76
Feuerball des Südens	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	40 sek	Sichtlinie/3 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	40 sek, 3 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 76
Feuergitter des Südens	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	3 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 77
Feuerregen der weiten Ebenen von Leng	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie/6 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Schwefelpulver	6 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 77
Feuervogel des Südens	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	1 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 77
Freundesschleim der Tücke	Alles Andere	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Selbst/6 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Stück Schleimhaut	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 77
Froststurm der Altvorderen	Physis	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Sichtlinie/6 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 78
Griff des Scharfrichters	Physis	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Hanffaden	30 sek, 1 Person	siehe Seite 78
Hagelsturm der Oudoun	Alles Andere	5 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Sichtlinie/6 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 78
Hexenhammer der Altvorderen	Kampf	3 MP	Wort	sofort	10 sek	Selbst/8 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	2W6 TP, 8 m Radius	siehe Seite 78
Himmelsfeuer der Altvorderen	Physis	8 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	5 Blitze, 1W6 TP	siehe Seite 79
Kriegsknecht der Oudoun	Physis	6 MP	Gedanke	sofort	60 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter, 1 Prise Erdsalz	60 sek, 1 Person	siehe Seite 79
Lähmung der Oudoun	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	60 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Schlangenschuppe	60 sek, 1 Person	siehe Seite 79
Lichtlose Ödnis der Augenlosen	Physis	4 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	10 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Kristallsplitter	10 m Radius	siehe Seite 79
Meister des Todes	Physis	16 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	35 oder Verteidigungswert	1 Diamantsplitter	kein	siehe Seite 80
Meteorit der Altvorderen	Kampf	5 MP + 1TF	Geste	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	2 m² Fläche, 2W6 TP	siehe Seite 80
Nebel der weiten Ebenen von Leng	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie/6 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Schwefelpulver	6 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 80
Nordzorn der Oudoun	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	60 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	60 sek, 1 Person	siehe Seite 80
Pfeil des Feuers	Kampf	3 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	1 Person, 1W6 TP	siehe Seite 81
Pfeil des Steins	Kampf	3 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	1 Person, 1W6 TP	siehe Seite 81
Pfeil des Sturms	Kampf	3 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	1 Person, 1W6 TP	siehe Seite 81
Pfeil des Wassers	Kampf	3 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	1 Person, 1W6 TP	siehe Seite 81
Ring des Dschungels	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	Radius, Höhe, TP, sek	siehe Seite 81
Ring des Feuers	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	Radius, Höhe, TP, sek	siehe Seite 82
Ring des Steins	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	Radius, Höhe, TP, sek	siehe Seite 82
Ring des Sturms	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	Radius, Höhe, TP, sek	siehe Seite 82
Ring des Wassers	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	Radius, Höhe, TP, sek	siehe Seite 82
Sandsturm der Augenlosen	Physis	4 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	10 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Kristallsplitter	10 m Radius	siehe Seite 83
Schleimpfropf der Tücke	Alles Andere	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Stück Schleimhaut	30 sek, 1 Person	siehe Seite 83
Schrei der Hydra	Alles Andere	4 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Selbst/6 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Wachs oder Talg	6 m Radius, 1W6 TP	siehe Seite 83
Steinhagel der alten Götter	Kampf	6 MP + 1 TF	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	2 m² Fläche, 3W6 TP	siehe Seite 83
Verwirrung der Oudoun	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie/6 m Radius	25 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	6 m Radius	siehe Seite 84
Wand des Dschungels	Kampf	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	Fläche, Höhe, TP, sek	siehe Seite 84
Wand des Feuers	Kampf	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	Fläche, Höhe, TP, sek	siehe Seite 84
Wand des Steins	Kampf	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	Fläche, Höhe, TP, sek	siehe Seite 84
Wand des Sturms	Kampf	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	Fläche, Höhe, TP, sek	siehe Seite 85
Wand des Wassers	Kampf	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	Fläche, Höhe, TP, sek	siehe Seite 85
Wespenfeuer des Südens	Kampf	5 MP	Gedanke	sofort	60 sek	Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	60 sek, 1 TP	siehe Seite 85
Zornquell der alten Götter	Alles Andere	3 MP	Gedanke	10 sek	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Diamantsplitter	30 sek, 1 Person	siehe Seite 85

### ABKÜRZUNGEN

**h** (Stunde)  
**MP** (Magiepunkte)

**kg** (Kilogramm)  
**sek** (Sekunde)

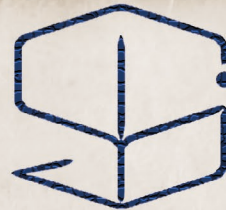
**m** (Meter)  
**TF** (Tagesformpunkte)

**min** (Minute)  
**TP** (Trefferpunkte)



# KÖRPERMAGIE

Persönlichkeit + ...



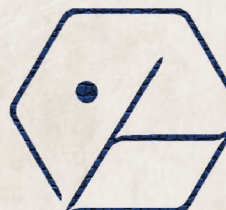
## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Atem des großen Dagon	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Fischschuppe	1 Person, 30 min	siehe Seite 86
Aura des falschen Zeugnis	Alles Andere	3 MP	Wort	sofort	10 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 Person, 10 min	siehe Seite 86
Besessenheit der Oudoun	Physis	12 MP	Gedanke	sofort	8 h	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Spiegelsplitter	8 h	siehe Seite 86
Blitz des Genies	Physis	3 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Samenkapsel	1 Person, 30 min	siehe Seite 86
Fluch der sieben Kreise der Hölle	Kampf	3 MP	Gedanke	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	1 Person oder Gegenstand	siehe Seite 87
Gestaltwandlung der grauen Zwischenwelt	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 TF	1 Person, 30 sek	siehe Seite 87
Levitation der alten Götter	Physis	6 MP	Wort	sofort	1 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 TF, 1 Tropfen Luftessenz	1 Person, 1 min, 70 kg	siehe Seite 87
Meister der Präsenz	Alles Andere	4 MP	Wort	sofort	1 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Samenkapsel	1 Person, 1 min	siehe Seite 87
Puppenspieler der grauen Zwischenwelt	Kampf	4 MP	Gedanke	1W6 min	Kampfrunde	beliebig	20 oder Verteidigungswert	Haar/Blut/Gewebe Opfer, 1 Tropfen Feueressenz, 1 Prise Feuersalz	1 Person, 2W6 TP	siehe Seite 88
Reinigung des Körpers	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsalt	1 Person	siehe Seite 88
Schattenraub der Oudoun	Alles Andere	5 MP	Gedanke	sofort	4 h	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Spiegelsplitter	4 h	siehe Seite 88
Spinnenlauf der Oudoun	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Tierzahn	10 min	siehe Seite 89
Stärke des Riesen	Physis	3 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Baumrinde	1 Person, 30 min	siehe Seite 89
Transformation der Dämmerung	Physis	5 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 intaktes Ei	1 Person, 30 sek	siehe Seite 89
Verbesserter Geruchssinn	Physis	2 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 89
Verbesserter Geschmackssinn	Physis	2 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 90
Verbesserter Tastsinn	Physis	2 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 90
Verbessertes Hören	Physis	2 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 90
Verbessertes Sehen	Physis	2 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 90
Widerspenstige Zunge des Narren	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	1 Person, 30 min	siehe Seite 91
Widerspenstiger Körper des Narren	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	1 Person, 30 min	siehe Seite 91
Willensbeuger der Oudoun	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Steinsalz	1 Person, 30 sek	siehe Seite 91

# MYTHOLOGISCHE MAGIE

Persönlichkeit + ...



## ABKÜRZUNGEN

**h** (Stunde)

**MP** (Magiepunkte)

**kg** (Kilogramm)

**sek** (Sekunde)

**m** (Meter)

**TF** (Tagesformpunkte)

**min** (Minute)

**TP** (Trefferpunkte)

**IMPORTANT**

**! ACHTUNG !**

jeder Charakter darf nur 1 temporäre Verbesserung (Buff) aktiv verwenden!

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Das Nichts der weiten Ebenen von Leng	Physis	16 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	35 oder Verteidigungswert	1 Diamantsplitter	kein	siehe Seite 92
Entkörperlichung der Altvorderen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	10 min	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 Person, 10 min	siehe Seite 92
Flüstern der Altvorderen	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	1 min	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 TF	1 Person, 1 min	siehe Seite 92
Geisterschritt der Altvorderen	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 92
Orakel der tausend Ziegen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	1W6 min	30 sek	Selbst	20 oder Spielleiter	1 TF, 1 Tautropfen	30 sek	siehe Seite 93
Spektakel der alten Götter	Alles Andere	4 MP	Geste	sofort	1 min	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 TF, 1 Tropfen Essenz der Leere	1 min	siehe Seite 93
Telepathie der Altvorderen	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Wasseressenz	1 Person, 30 sek	siehe Seite 94
Verlies der weiten Ebenen von Leng	Physis	6 MP	Gedanke	sofort	10 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Diamantsplitter	1 Person, 10 min	siehe Seite 94
Verwirrung der tausend Ziegen	Alles Andere	3 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 Person, 10 sek	siehe Seite 94
Virus der weiten Ebenen von Leng	Physis	4 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Speichel	1 Person, 30 sek, 1W6 TP	siehe Seite 94
Waffe der alten Götter	Kampf	3 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Feueressenz	1 Nahkampfwaffe, 30 sek	siehe Seite 95
Wahrsicht der alten Götter	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 TF	1 Ziel, 30 sek	siehe Seite 95
Wundmale der Altvorderen	Kampf	3 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Nagel	1 Person, 30 sek	siehe Seite 95
Zungen von Babylon	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	1 min	Selbst	18 oder Verteidigungswert	1 Samenkapsel	1 min	siehe Seite 95



# NATURMAGIE

Persönlichkeit + ...



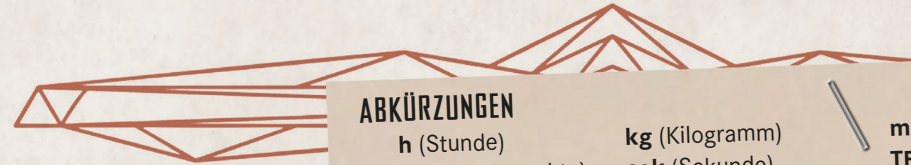
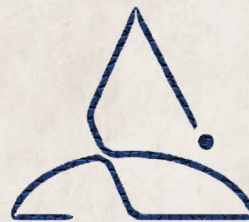
## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Blindwütiger Schlamm	Kampf	3 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Handvoll Erde	30 sek, 2 m Radius	siehe Seite 96
Elementarbeherrschung der Erdenmutter	Kampf	4 MP	Gedanke	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Säugetierzahn	1 m³ Material	siehe Seite 96
Erdrutsch der Altvorderen	Physis	4 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Kieselsteinsplitter	3 m Radius	siehe Seite 96
Gegenstand reparieren	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	permanent	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Pflanzenharz oder Blut	1 Bruchstelle	siehe Seite 97
Grube der Erdenmutter	Physis	6 MP	Gedanke	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Handvoll Erde	3 m Radius, 5 m Tiefe	siehe Seite 97
Landregen der Erdenmutter	Alles Andere	4 MP	Wort	1W6 min	1 h	Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 h, 1 km²	siehe Seite 98
Morgendämmerung der Larve	Kampf	3 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Larvenpuppe	1 Person, 30 sek, 1W6 TP	siehe Seite 98
Naturfessel der Oudoun	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Holzspan	1 Wurzel, 30 sek, 1W6 TP	siehe Seite 98
Nebelschleier der Altvorderen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	1W6 min	1 h	Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 h, 100 m Radius	siehe Seite 98
Ode der Asche	Physis	3 MP	Geste	1W6 min	1 min	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Holzspan	1 min	siehe Seite 99
Odem des hohen Nordens	Physis	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 99
Odem des Sumpfes	Physis	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 99
Odem des tiefen Südens	Physis	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 99
Plage der Altvorderen	Physis	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 100
Richtungssinn der Oudoun	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	30 min	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	30 min	siehe Seite 100
Ruf des Naturwächters	Alles Andere	3 MP	Gedanke	1W6 min	1 min	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Samenkapsel	1 min	siehe Seite 100
Sanftmut der Oudoun	Alles Andere	3 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	30 sek, 1 Tier	siehe Seite 100
Sturzwelle des Dagon	Kampf	4 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Fischeschuppe	1W6 TP, 3 m Radius	siehe Seite 101
Sumpfloch der Altvorderen	Physis	6 MP	Gedanke	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	3 m Radius, 5 m Tiefe	siehe Seite 101
Tierseele der Altvorderen	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	2 h	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tierhaar	2 h	siehe Seite 101
Wachstum der Erdenmutter	Physis	2 MP	Gedanke	sofort	8 h	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Samenkapsel	8 h	siehe Seite 101
Wasser erschaffen	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	kein	2 Liter Frischwasser	siehe Seite 102
Wilder Wald der Erdenmutter	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Holzspan	30 sek, 6 m Radius	siehe Seite 102
Windhauch der Altvorderen	Physis	2 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	30 sek	siehe Seite 103
Windstoß der Altvorderen	Physis	3 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	30 sek	siehe Seite 103
Zeitmaß der Oudoun	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	8 h	Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	kein	8 h	siehe Seite 103

# NEKROMANTIE

Persönlichkeit + ...



## ABKÜRZUNGEN

h (Stunde)

MP (Magiepunkte)

kg (Kilogramm)

sek (Sekunde)

m (Meter)

TF (Tagesformpunkte)

min (Minute)

TP (Trefferpunkte)

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Aura des ewigen Friedhofs	Alles Andere	5 MP	Gedanke	sofort	3 h	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 TP	3 h, 10 m Radius	siehe Seite 104
Erheben der Freunde	Physis	5 MP	Wort	sofort	3 min	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Knochenstück	3 min, 1W6 Untote	siehe Seite 104
Faulgase der fernen Sterne	Physis	3 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Leichengewebe	1 Person, 30 sek	siehe Seite 104
Gefolgsmann der Schatten	Physis	5 MP	Wort	sofort	10 h	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Knochenstück	10 h, 1 Untoter	siehe Seite 104
Lebensräuber der Schattenkluft	Physis	4 MP	Geste	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Seide	30, sek, 1 Nahkampfwaffe	siehe Seite 105
Nekromant des schwarzen Hofrituals	Kampf	5 MP, 1 MP je h/Wesen	Wort	1W6 min	Kontrolle beliebig (MP)	Beschwörungskreis	20 oder Verteidigungswert	1 Zaubererhaar, 1 Tropfen Erdessenz	1W6+1 Leichname	siehe Seite 105
Odem des Fieberdämons	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	2 h	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Leichengewebe	1 Person, 2 h	siehe Seite 105
Prüfung des Folterers	Physis	3 MP	Wort	sofort	1 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Stück Leichengewebe	1 Person, 1 min	siehe Seite 106
Schatten des Wahnsinns	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	1 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Stück Leichengewebe	1 Person, 1 min	siehe Seite 106
Spüren von untoter Energie	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	30 sek	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	10 m Radius	siehe Seite 106
Todesfluch der weiten Ebenen von Leng	Physis	0 MP	Wort	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	kein	1 Person	siehe Seite 106
Totenwissen der Oudoun	Alles Andere	5 MP	Wort	sofort	3 min	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Knochenstück	3 min, 10 m Radius	siehe Seite 107
Zerfall des Grabes	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Stück Leichengewebe	1 Person, 30 sek, 1W6 TP	siehe Seite 107



PORTALMAGIE

Persönlichkeit + ...



MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

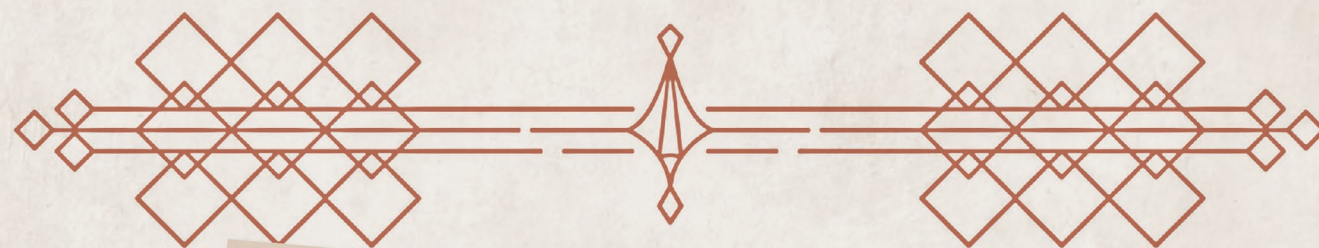
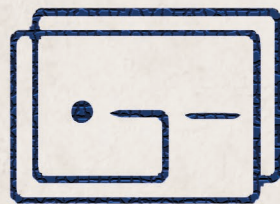
	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Die Nöte des Wanderers	Physis	6 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Halbedelstein	10 sek	siehe Seite 108
Portal der Altvorderen	Physis	18 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Halbedelstein	30 sek	siehe Seite 108
Sprung durch die Zwischenwelt	Alles Andere	5 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	800 m	siehe Seite 108
Spurlos im Wind der Zwischenwelt	Alles Andere	6 MP + 1 TF	Gedanke	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	1 Person, 30 min	siehe Seite 109
Weglose Brücke der Leere	Physis	12 MP	Wort	sofort	5 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Holzspan, 1 Tropfen Essenz der Leere	5 min, 30 m	siehe Seite 109



SACHMAGIE

Persönlichkeit + ...



ABKÜRZUNGEN

h (Stunde)

MP (Magiepunkte)

kg (Kilogramm)

sek (Sekunde)

m (Meter)

TF (Tagesformpunkte)

min (Minute)

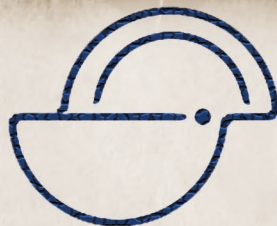
TP (Trefferpunkte)

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Abmessungen erkennen	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung	10	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 110
Anzahl erkennen	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	2 m	10	kein	Anzahl beliebig	siehe Seite 110
Detektion von Magie	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	kein	siehe Seite 110
Flamme der Klarsicht	Physis	2 MP	Gedanke	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	10	kein	1 Flamme, 2 m Radius	siehe Seite 110
Geschichte der kleinen Dinge	Physis	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	10	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 111
Gewicht erkennen	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	Kampfrunde	Berührung	10	kein	1 Gegenstand	siehe Seite 111
Hand des Wollens	Physis	3 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Feder	1 Gegenstand, 3 kg	siehe Seite 111
Heimat auf Reisen	Alles Andere	2 MP	Wort	sofort	8 h	15 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 Halbedelstein	8 h, 15 m Radius	siehe Seite 111
Lösen von Dingen	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	30 oder Verteidigungswert	1 Wollfaden	1 Gegenstand	siehe Seite 112
Mondstrahl der Altvorderen	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	3 h	Berührung/Sichtlinie	10	kein	3 h	siehe Seite 112
Rauchringe der Altvorderen	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	Rauchschwaden	siehe Seite 112
Reinigung eines Gegenstands	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	1 Gegenstand	siehe Seite 112
Schlösser öffnen/schließen	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Erdessenz	1 Schließmechanismus	siehe Seite 113
Seilkunst der Oudoun	Physis	2 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsatz	1 Seil, 30 sek	siehe Seite 113
Staub der Zeiten	Physis	5 MP	Wort	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	1 Objekt, 500 kg	siehe Seite 113
Substanzen der erblindeten Oudoun	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	30 sek, 3 m Radius	siehe Seite 114
Substanzen der klarsichtigen Oudoun	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	30 sek, 3 m Radius	siehe Seite 114
Substanzen der schweigenden Oudoun	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	30 sek, 3 m Radius	siehe Seite 114
Telekinese der Altvorderen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Luftessenz	10 kg, 5 m, 30 sek	siehe Seite 114
Textstelle auffinden	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung	18 oder Verteidigungswert	kein	1 Textstelle	siehe Seite 115
Treibgut der Oudoun	Physis	5 MP	Wort	sofort	permanent	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	1 Objekt, 200 kg	siehe Seite 115



# SCHUTZMAGIE

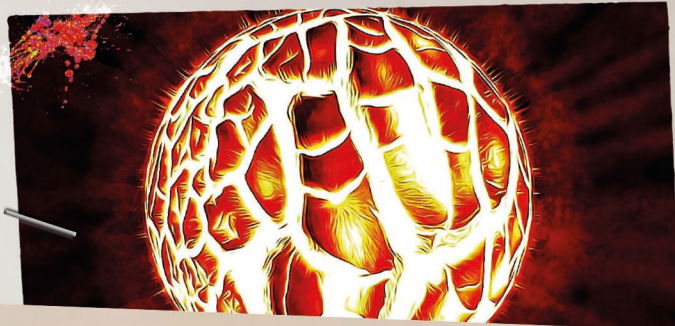
Persönlichkeit + ...



## MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIERTE MAGIE

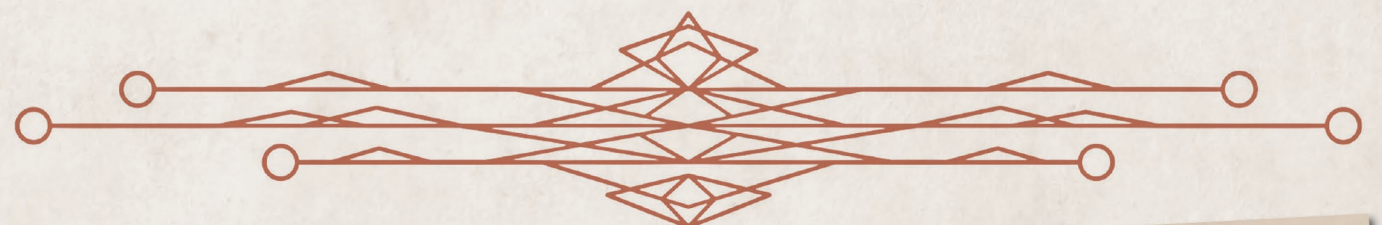
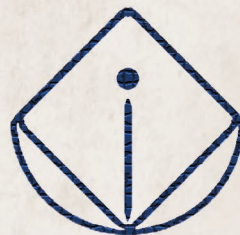
	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Aura des heiligen Herzens	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	30 sek	10 m Radius	20 oder Verteidigungswert	1 TP, 1 Symbol des Glaubens	30 sek, 10 m, 2W6 TP	siehe Seite 116
Bannspruch der Altvorderen	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Diamantsplitter, unterschiedliche Metallspäne	6 m Radius	siehe Seite 116
Eiskäfig des Nordens	Physis	5 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Nagel	30 sek, 1 Wesen	siehe Seite 117
Eisrüstung der Altvorderen	Physis	2 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Wassersalz	1 Person	siehe Seite 117
Fallen aufspüren	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	10 sek	Berührung/10 m Umkreis	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Erdsalz	10 m Umkreis	siehe Seite 117
Feuerkäfig des Südens	Physis	5 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Nagel	30 sek, 1 Wesen	siehe Seite 117
Feuerrüstung der Altvorderen	Physis	2 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Feuersalz	1 Person	siehe Seite 118
Negation der Altvorderen	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	1 min	Selbst	20 oder Verteidigungswert	1 TP	2 m Radius, 1 min	siehe Seite 118
Reinigung von Flüssigkeiten	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	2 Liter Flüssigkeit	siehe Seite 118
Reinigung von Nahrungsmitteln	Alles Andere	2 MP	Geste	sofort	Kampfrunde	Berührung	18 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftsatz	2 Tagesrationen	siehe Seite 119
Schild der Erdenmutter	Kampf	3 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Handvoll Erde	1 Person, 30 sek	siehe Seite 119
Schild, Heiliges	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Symbol des Glaubens	1 Person, 30 sek	siehe Seite 120
Schild, Neutrales	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Symbol des Vertrauens	1 Person, 30 sek	siehe Seite 120
Schild, Seuchen-	Kampf	4 MP	Wort	sofort	30 sek	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Symbol des Äskulap	1 Person, 30 sek	siehe Seite 120
Schleier der Unsichtbarkeit	Physis	5 MP	Gedanke	sofort	1 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	1 Person, 1 min	siehe Seite 120
Schutzkreis der Altvorderen	Alles Andere	5 MP	Wort	sofort	10 min	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 Tropfen Essenz der Leere	10 min	siehe Seite 121
Schwelle der Abwehr	Physis	5 MP	Gedanke	sofort	11 h	Berührung/Sichtlinie	25 oder Verteidigungswert	1 TF, 1 TP	11 h	siehe Seite 121
Segen des allumfassenden Glaubens	Alles Andere	3 MP	Wort	sofort	30 min	Berührung/Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 Prise Luftessenz	1 Person oder Gegenstand	siehe Seite 121
Zauberbrecher der Altvorderen	Physis	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Sichtlinie	20 oder Verteidigungswert	1 TP	1 verhinderter Zauber	siehe Seite 121



# SIEGEL- UND RUNENMAGIE

Persönlichkeit + ...



## ABKÜRZUNGEN

**h** (Stunde)  
**MP** (Magiepunkte)

**kg** (Kilogramm)  
**sek** (Sekunde)

**m** (Meter)  
**TF** (Tagesformpunkte)

**min** (Minute)  
**TP** (Trefferpunkte)

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Analyse Rune	Alles Andere	5 MP	Geste	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF, Rune	kein	siehe Seite 122
Analyse Siegel	Alles Andere	5 MP	Geste	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF, Siegel	kein	siehe Seite 122
Bindung Rune	Alles Andere	5 MP	Geste	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF, Rune	kein	siehe Seite 122
Bindung Siegel	Alles Andere	5 MP	Geste	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF, Siegel	kein	siehe Seite 122
Deaktivierung Rune	Alles Andere	5 MP	Wort	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF, Rune	kein	siehe Seite 123
Deaktivierung Siegel	Alles Andere	5 MP	Wort	1W6 min	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	1 TF, Siegel	kein	siehe Seite 123
Herstellung Rune	Alles Andere	10 MP	Gedanke	1 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, Runen-Rohling, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 123
Herstellung Siegel	Alles Andere	10 MP	Gedanke	1 h	permanent	Berührung	25 oder Spielleiter	2 TF, Siegel-Rohling, Zutaten Spielleiter	kein	siehe Seite 123





MP-MEHRKOSTEN SPRUCHWIRKUNG – FREIE UND VORDEFINIerte MAGIE

	Grundversion	+ 1 MP	+ 2 MP	+ 3 MP
Anzahl (Personen, Gegenstand)	1 Person/Stück	2 Personen/Stück	3 Personen/Stück	4 Personen/Stück
Entfernung/Flächenmaße	2 Meter/Radius	3 Meter/Radius	4 Meter/Radius	5 Meter/Radius
Gewicht	10 Kilogramm	20 Kilogramm	30 Kilogramm	40 Kilogramm
Raummaße (m³)	1 Kubikmeter	2 Kubikmeter	3 Kubikmeter	4 Kubikmeter
Schadenswürfel/Heilungswürfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Zeitintervall	10 Sekunden	20 Sekunden	30 Sekunden	40 Sekunden

Name des Zauberspruchs	Basisblock	MP-Kosten	Auslöser	Zauberdauer	Wirkdauer	Reichweite	Zielwert	Material	Grundversion	Codex
Allgemeine_Reparaturroutine_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware, bei Bedarf Ersatzkomponenten	kein	siehe Seite 124
Allgemeine_Virusentfernung_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 124
Allgemeine_Wartungsroutine_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 124
BioTech_Implantat_Override_Überlastung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	5 min	Implantat	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	5 min	siehe Seite 125
BioTech_Implantat_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Implantat	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 125
BioTech_Implantat_Reparaturroutine	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Implantat	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware, bei Bedarf Ersatzkomponenten	kein	siehe Seite 126
BioTech_Implantat_Wartungsroutine	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Implantat	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 126
Datenbank_Abfrage_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 126
Datenbank_Override_Neuformatierung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 126
Datenbank_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 127
Datenmanagement_Standard	Alles Andere	0 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	automatisch	Download/Upload	kein	siehe Seite 127
Geist_in_der_Maschine_Schnittstelle	Alles Andere	5 MP	Gedanke	sofort	10 min	Anlage/Netzwerk	40 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	10 min	siehe Seite 127
Identifikation_ID_Override	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 127
Identifikation_Standard	Alles Andere	0 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	automatisch	Originalsoftware	kein	siehe Seite 128
Kommunikation_KI_Override_Neuformatierung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 128
Kommunikation_KI_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 128
Kommunikation_KI_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 128
Kryokinese_Override	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 129
Kryokinese_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 129
Maschinenkontrolle_Override_Überlastung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	5 min	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	5 min	siehe Seite 129
Maschinenkontrolle_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 129
Maschinenkontrolle_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 130
NanoTech_Steuerungsimpulse	Alles Andere	5 MP	Gedanke	sofort	10 min	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	10 min	siehe Seite 130
Notabschaltung_Override	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 130
Notabschaltung_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	1 min	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 130
Psychometrie	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	1 min	Anlage/Netzwerk	25 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 131
Pyrokinese_Override	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 131
Pyrokinese_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 131
Reaktivierung_Klon_Override_Neuformatierung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Klon/Kryokammer	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 132
Reaktivierung_Klon_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Klon/Kryokammer	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 132
Reaktivierung_Klon_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Klon/Kryokammer	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 132
Reaktivierung_Replikant_Override_Neuformatierung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Replikant/Kryokammer	30 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 133
Reaktivierung_Replikant_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Replikant/Kryokammer	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 133
Reaktivierung_Replikant_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Replikant/Kryokammer	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 133
Schlösser_öffnen_schließen	Alles Andere	2 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Schließmechanismus	25 oder Verteidigungswert	Originalsoftware, 1 Tropfen Öl	1 Schließmechanismus	siehe Seite 133
Schlösser_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Schließmechanismus	30 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	1 Schließmechanismus	siehe Seite 134
Sicherheitsprotokolle_Override_Neuformatierung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Anlage/Netzwerk	35 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 134
Sicherheitsprotokolle_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	35 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 134
Sicherheitsprotokolle_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 134
Simulations_Stimulations_Steuerung	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	25 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 135
Waffensysteme_Override_Neuformatierung	Alles Andere	4 MP	Gedanke	sofort	10 min	Anlage/Netzwerk	35 oder Verteidigungswert	modifiziertes Softwarefragment	kein	siehe Seite 135
Waffensysteme_Override_Virus	Alles Andere	3 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	35 oder Verteidigungswert	modifizierte Schadsoftware	kein	siehe Seite 135
Waffensysteme_Standard	Alles Andere	1 MP	Gedanke	sofort	Kampfrunde	Anlage/Netzwerk	20 oder Verteidigungswert	Originalsoftware	kein	siehe Seite 135

ABKÜRZUNGEN

h (Stunde)

MP (Magiepunkte)

kg (Kilogramm)

sek (Sekunde)

m (Meter)

TF (Tagesformpunkte)

min (Minute)

TP (Trefferpunkte)