

## Spruchklassen(N\*) D:1Rnd/St; R:S; WW-Mod: -20

Code	Bedeutung
D	Defensivspruch; gestattet dem Zaubernden, sich den Auswirkungen des Zauberspruches, der Elemente usw. zu widersetzen bzw. ihnen zu widerstehen.
E	Elementar-Angriffsspruch; beschwört, erschafft oder benutzt eines der physikalischen Elemente, um ein Ziel anzugreifen.; das elementare Material ist real vorhanden.
H	Heilungsspruch; mit dem Heilungsprozess befasst.
I	Informationsspruch; ein Spruch; der Informationen sammelt.
K	Kraftspruch; manipuliert Materie, Energie, die Elemente usw. durch Einsatz einer Spruchkraft.
M	Mentaler Angriffsspruch; ein Angriffsspruch mit Auswirkung auf den Geist des Zieles.
N	Nützlichkeitsspruch; ein allgemeiner Zauberspruch, der ausschließlich den Zaubernden selbst betrifft.
P	Passiver Spruch; ein allgemeiner Spruch, der meist eine andere Person oder ein Objekt betrifft, jedoch nicht aktiv.
U	Unterbewusster Spruch; ein Zauberspruch, der vom Unterbewusstsein ausgelöst wird; der Zaubernde muß sich (normalerweise) in Konzentration befinden, damit der Spruch wirksam wird. Manche Sprüche dieser Klasse setzen keinen bewussten Einsatz durch den Zaubernden voraus.

## Spezielle Spruchcodes(N\*) D:1Rnd/St; R:S; WW-Mod: -20

Code	Bedeutung
WW Mod: "x"	Auf jeden WW gegen die Wirkung dieses Spruches wird eine Modifikation von "x" angerechnet.
*	Sofort wirksam; Spruch erfordert keine Vorbereitungszeit.
C	Spruch erfordert keine Konzentration.
□	Spruch erfordert keinen Einsatz von Magiepunkten.
&	Teil einer Gruppe von Sprüchen, die ständig eingesetzt werden müssen, um Wirkung (oder volle Wirkung) zu zeigen.

## Spruchdauer(N\*) D:1Rnd/St; R:S; WW-Mod: -20

Code	Bedeutung
C	Konzentration erforderlich; der Zaubernde kann nur 50% der normalerweise möglichen Handlung durchführen (d.h. sein Bewegungsrahmen ist halbiert, es ist nur die Hälfte der normalen Manöver möglich, und auf seinen OB wird eine Modifikation von -50 angerechnet). Der Zaubernde kann während der Konzentration keine anderen Sprüche einsetzen.
"... " (C)	Konzentration erforderlich, aber die Höchstdauer der Konzentration entspricht der unter "..." als Dauer angegebene Zeitspanne. Der Zaubernde kann die Konzentration abbrechen, und die Spruchwirkung bricht ebenfalls ab; solange aber die Dauer "..." nicht abgelaufen ist, kann der Zaubernde sich noch einmal konzentrieren, und die Spruchwirkung setzt wieder ein.
P	Permanent; der Spruch hat eine dauerhafte Wirkung, da er einen dauerhaften oder geistigen Zustand erzeugt. Die Wirkung eines permanenten Zauberspruchs, der Materie manipuliert und Konzentration erfordert, schwindet entsprechend den normalen Naturgesetzen, sobald keine Konzentration mehr darauf verwendet wird (d.h. z.B. ein Eisblock beginnt entsprechend der Umgebungstemperatur zu allmählich schmelzen). Ein Zauberspruch mit permanenter Wirkung kann durch außenstehende Kräfte beeinflusst werden; der Spruch kann gebannt werden, geheilt oder auf eine andere Art Magie, physische Krafteinwirkung usw. beeinträchtigt werden.
V	Variabel; abhängig von der Art des Spruches.
"Zeit"/St	Die Spruchdauer entspricht der angegebenen Zeit multipliziert mit der Erfahrungsstufe des Zaubernden.
"Zeit"/"x" Fehlschlag	Die Wirkungsdauer des Zauberspruchs basiert auf der Differenz zwischen dem modifizierten WW-Wurfresultat des Zieles und dem der Abwehr des Spruches notwendigen Mindestwert. Die Dauer entspricht der Differenz geteilt durch die Zahl "x"; das Resultat wird anschließend mit der angegebenen "Zeit" malgenommen. Dauer = [(Erforderlicher Mindest-WW - modifizierter WW)/"x"] x "Zeit"

## Reichweite(N\*) D:1Rnd/St; R:S; WW-Mod: -20

Code	Bedeutung
S	Selbst; Zauberspruch kann nur über den Zaubernden selbst gesprochen werden.
B	Berührung; Zaubender muß das Ziel berühren, um eine Wirkung zu erzielen.
r "x"	Der Spruch ist in einem Gebiet mit dem als Entfernungszahl "x" angegebenen Radius wirksam.
"x"/St	Der Spruch kann an einem beliebigen Punkt bis zu der Entfernung "x" multipliziert mit der Stufe des Zaubernden wirksam werden.